

LES DIEUX ET LA RELIGION SCANDINAVES (et Germaniques)

<i>Adumla</i> _____	7	<i>Austri (Est)</i> _____	7
<i>Aegir</i> _____	7	<i>Balder / Baldur (scandinavie)</i> _____	7
<i>Afi (Grand-Père)</i> _____	7	<i>Baldr (islandais)</i> _____	7
<i>Age</i> _____	7	<i>Bar</i> _____	7
<i>Ai (Aïeul)</i> _____	7	<i>Base de la mythologie scandinave (scandinavie)</i> _____	7
<i>Alberich (germanie)</i> _____	7	<i>Baugi</i> _____	7
<i>Alfadir (Le-Père-de-Tout)</i> _____	7	<i>Beowulf (anglo-saxon)</i> _____	7
<i>Alfes / Elfes</i> _____	7	<i>Bergelmir (germanie)</i> _____	7
<i>Alfaheim / Alfheim</i> _____	7	<i>Berserk / Berserkir (scandinavie)</i> _____	7
<i>Alsvinn (Le-Très-Rapide)</i> _____	7	<i>Bestia / Bestla</i> _____	7
<i>Alviss</i> _____	7	<i>Beyla (Petite-Fève)</i> _____	7
<i>Amma (Grand-Mère)</i> _____	7	<i>Bifrost (Chemin-Tremblant ou La roue mouvante)</i> _____	7
<i>Amsvartnir</i> _____	7	<i>Bil</i> _____	7
<i>Andhrimnir (Face-de-Suie)</i> _____	7	<i>Bilskirnir (Lumière-Décroissante)</i> _____	7
<i>Andvari (scandinavie, germanie)</i> _____	7	<i>Bodu</i> _____	7
<i>Angrboda / Angerboda (Fauteuse-de-Mal)</i> _____	7	<i>Bolthorn</i> _____	7
<i>Annar</i> _____	7	<i>Bolverk / Bolvekr (Fauteur-de-Malheur)</i> _____	7
<i>Arvak (Le-Grand-Veilleur)</i> _____	7	<i>Bor / Burr</i> _____	7
<i>Asaheim</i> _____	7	<i>Bragarfull</i> _____	7
<i>Asbru (Pont-des-Ases)</i> _____	7	<i>Bragi</i> _____	7
<i>Ases / Aesirs (scandinavie)</i> _____	7	<i>Breidablik (Large-Éclat)</i> _____	7
<i>Asgard / Asgardr (Enclos-des-Ases) (germanie, scandinavie)</i> _____	7	<i>Brimir</i> _____	7
<i>Atli (scandinavie)</i> _____	7	<i>Brising</i> _____	7
<i>Ask (Frêne) (germanie)</i> _____	7	<i>Brokk</i> _____	7
<i>Aslr</i> _____	7	<i>Brunnhilde (germanie)</i> _____	7
<i>Aud</i> _____	7	<i>Brynhildr / Brynhild (scandinavie)</i> _____	7
<i>Audhumia / Audumla / Audumbla</i> _____	7	<i>Buri</i> _____	7
<i>Aurboda</i> _____	7	<i>Buri</i> _____	7
<i>Aurgelmir</i> _____	7	<i>Bygvir (Grain-d'Orge)</i> _____	7
<i>Auri</i> _____	7	<i>Byrgi</i> _____	7

<i>Création du monde (la)</i> _____	7	<i>Fjalar</i> _____	7
<i>Crépuscule des dieux (Le)</i> _____	7	<i>Fjolnir</i> _____	7
<i>Dag (Jour)</i> _____	7	<i>Fjörgyn / Jörd</i> _____	7
<i>Delling (Point-du-jour)</i> _____	7	<i>Folkvang (Champ-des-Armées)</i> _____	7
<i>Dises</i> _____	7	<i>Forseti (Président)</i> _____	7
<i>Donar (scandinavie)</i> _____	7	<i>Franang</i> _____	7
<i>Donner (germanie)</i> _____	7	<i>Frea (germanie)</i> _____	7
<i>Draupnir</i> _____	7	<i>Freki (Vorace)</i> _____	7
<i>Draupnir (Dégouttant)</i> _____	7	<i>Frey / Freyr / Freyer (Seigneur) (scandinavie)</i> _____	7
<i>Dromi</i> _____	7	<i>Freyja / Freya / Freyia</i> _____	7
<i>Edda (Aïeule)</i> _____	7	<i>Frigg / Frigga / Frîja</i> _____	7
<i>Edgir (Aigle)</i> _____	7	<i>Froh (germanie)</i> _____	7
<i>Egil</i> _____	7	<i>Fulla</i> _____	7
<i>Eikthyrnir (Chêne-Épineux)</i> _____	7	<i>Funfeng (Feu)</i> _____	7
<i>Einherjar</i> _____	7	<i>Galar</i> _____	7
<i>Eir (Merci)</i> _____	7	<i>Garm / Garmar (Chien)</i> _____	7
<i>Eit</i> _____	7	<i>Géants / Thurs</i> _____	7
<i>Eldir (Cuisinier)</i> _____	7	<i>Gefn</i> _____	7
<i>Eldhrimnir (Suie-de-Feu)</i> _____	7	<i>Geffjun / Gefjunn</i> _____	7
<i>Elfes</i> _____	7	<i>Geirrod</i> _____	7
<i>Elfland</i> _____	7	<i>Geirrod</i> _____	7
<i>Elivagar</i> _____	7	<i>Gerd / Gerdr</i> _____	7
<i>Elli (Vieillesse)</i> _____	7	<i>Geri (Glouton)</i> _____	7
<i>Elvidnir (Lieu-de-la-Tempête)</i> _____	7	<i>Gersemi</i> _____	7
<i>Embla (Orme) (germanie)</i> _____	7	<i>Giallar (scandinavie)</i> _____	7
<i>Erna</i> _____	7	<i>Gilling</i> _____	7
<i>Esprits de la terre (les)</i> _____	7	<i>Gimle / Gimlé (Abri-du-Feu) (scandinavie)</i> _____	7
<i>Fadir (Père)</i> _____	7	<i>Ginnungagap / Ginungagap (Abîme-Béant)</i> _____	7
<i>Fáfnir / Fafnir (scandinavie, germanie)</i> _____	7	<i>Gjallar</i> _____	7
<i>Farbauti</i> _____	7	<i>Gjallarhorn</i> _____	7
<i>Fenrir</i> _____	7	<i>Gjalp</i> _____	7
<i>Fensal (Salle-des-Marécages)</i> _____	7	<i>Gjol (Tumultueuse)</i> _____	7
<i>Fimafengr (Prompt-Pourvoyeur)</i> _____	7	<i>Gjuki (scandinavie)</i> _____	7

<i>Gladheim / Gladsheim (Séjour-de-la-Joie)</i> _____	7	<i>Havmann</i> _____	7
<i>Glaser</i> _____	7	<i>Heidrunn (Clair-Ruisseau)</i> _____	7
<i>Gleipnir</i> _____	7	<i>Heimdal / Heimdall / Heimdallr</i> _____	7
<i>Glen (Brillant)</i> _____	7	<i>Hel</i> _____	7
<i>Glitnir (Resplendissante)</i> _____	7	<i>Hel / Helheim</i> _____	7
<i>Gnaa</i> _____	7	<i>Herjafadir (Père-des-Armées)</i> _____	7
<i>Gnipahellir (Roc-Géant)</i> _____	7	<i>Hermod (Vaillant-au-combat)</i> _____	7
<i>Goldfax (Crinière-d'Or)</i> _____	7	<i>Hermodr / Hermôd</i> _____	7
<i>Gramr (scandinavie)</i> _____	7	<i>Hersir (Chef de guerre)</i> _____	7
<i>Grani (scandinavie)</i> _____	7	<i>Hildisvinn (Porc-du-Combat)</i> _____	7
<i>Grid (Trêve)</i> _____	7	<i>Hildir</i> _____	7
<i>Gridarvold</i> _____	7	<i>Himminbjorg (Mont-du-Ciel)</i> _____	7
<i>Grimnir (Masqué)</i> _____	7	<i>Himminbrjotir (Briseur-de-Ciel)</i> _____	7
<i>Grims</i> _____	7	<i>Hjalpreksson</i> _____	7
<i>Grjottungard</i> _____	7	<i>Hjördis (scandinavie)</i> _____	7
<i>Groa</i> _____	7	<i>Hjuki</i> _____	7
<i>Gullinbursti (Soies-d'Or)</i> _____	7	<i>Hlidskjalf</i> _____	7
<i>Gullinkambi (Crête-d'Or)</i> _____	7	<i>Hlyna</i> _____	7
<i>Gulltop (Crins-d'Or)</i> _____	7	<i>Hnoss</i> _____	7
<i>Gullveig (Puissance-de-l'Or)</i> _____	7	<i>Hnossa / Hnoss</i> _____	7
<i>Gundrun (scandinavie)</i> _____	7	<i>Hoder / Hodur / Hermod / Hödr / Moth (scandinavie)</i> _____	7
<i>Gungnir (Frémillante)</i> _____	7	<i>Hodmimir (Le-Bois-de-Mimir)</i> _____	7
<i>Gunlad</i> _____	7	<i>Hoenir</i> _____	7
<i>Gunlod</i> _____	7	<i>Hoenir (scandinavie)</i> _____	7
<i>Gunn (scandinavie)</i> _____	7	<i>Hofud (Tête)</i> _____	7
<i>Gunnar (scandinavie)</i> _____	7	<i>Hraesvelg (Avalleur-de-Cadavres)</i> _____	7
<i>Gylfaginning</i> _____	7	<i>Hreidmar (scandinavie)</i> _____	7
<i>Gymir (Celui-qui-Cache)</i> _____	7	<i>Hrim / Hrym</i> _____	7
<i>Hagen (germanie)</i> _____	7	<i>Hrimfaxi (Crinière-de-Givre)</i> _____	7
<i>Hamingjar</i> _____	7	<i>Hrimthursar</i> _____	7
<i>Har (Très-Haut)</i> _____	7	<i>Hrungnir (Rocher-Nu)</i> _____	7
<i>Hati</i> _____	7	<i>Hrym</i> _____	7
<i>Havfrue</i> _____	7	<i>Hugi (Pensée)</i> _____	7

Hugin (Réflexion) _____	7	Ljosalfaheim _____	7
Hvergelmir _____	7	Lodur _____	7
Hydromel et divination _____	7	Lofna _____	7
Hymir _____	7	Loge (germanie) _____	7
Hyrrokinn (Ratatinée-par-le-feu) _____	7	Loke / Loki (scandinavie) _____	7
Ida (scandinavie) _____	7	Lune _____	7
Idavold / Idavöllr (Plaine-d'Ida) _____	7	Lyngvi _____	7
Idun / Idunn _____	7	Magni (Force) _____	7
Ifing _____	7	Magui (scandinavie) _____	7
Ing (germanie) _____	7	Mani (Lune) _____	7
Ivald _____	7	Mannaheim _____	7
Jafnhar (Également-Haut) _____	7	Megingjarder _____	7
Jarl (Chef de guerre) _____	7	Midgard / Mitgard / Midgardr (Enclos-du-Milieu) (germanie, scandinavie) _____	7
Jarnsaxa _____	7	Midgard _____	7
Jarnvid (Bois-de-Fer) _____	7	Mime (germanie) _____	7
Jord _____	7	Mimir _____	7
Jormungand / Jormungandr / Midgardsormr (scandinavie) _____	7	Mimir _____	7
Jotun _____	7	Mjöllnir / Mjólnir (Concasseur) _____	7
Jotunheim / Jötunheimr _____	7	Modgud _____	7
Jour _____	7	Modi (Courage) (scandinavie) _____	7
Kari _____	7	Modir (Mère) _____	7
Karl (Homme) _____	7	Mokkerkalfi (Vilain-Veau) _____	7
Kerlaug (Bain-Brûlant) _____	7	Moth _____	7
Knitberg _____	7	Moundilfari / Mundilfari _____	7
Kon (Homme) _____	7	Munin (Mémoire) _____	7
Kormt _____	7	Múspell / Muspelsheim / Mùspellheim _____	7
Kvasir _____	7	Myrkvid (Forêt-Sombre) _____	7
Lauf'Ey (Feuille) _____	7	Naastrand _____	7
Leding _____	7	Naglfar / Naglafari _____	7
Lerad (Celui-qui-Abrite) _____	7	Naglfari _____	7
Lif (Vie)(scandinavie) _____	7	Nagrind _____	7
Lifthraser / Lifthrasir / Lifprasis (Ardent-à-Vivre) (scandinavie) _____	7	Nains _____	7
		Nanna _____	7

<i>Nari</i> _____	7	<i>Rati (Rongeur)</i> _____	7
<i>Nastrond (Rive-des-Cadavres)</i> _____	7	<i>Reginn</i> _____	7
<i>Necks</i> _____	7	<i>Religion</i> _____	7
<i>Nehalennia (Pays-Bas)</i> _____	7	<i>Rig</i> _____	7
<i>Nep (Bourgeon)</i> _____	7	<i>Rind / Rindr</i> _____	7
<i>Nerthus (danemark)</i> _____	7	<i>Ringhorn</i> _____	7
<i>Nibelung (germanie)</i> _____	7	<i>Roskva (Rapide)</i> _____	7
<i>Nibelungen (germanie)</i> _____	7	<i>Rota (scandinavie)</i> _____	7
<i>Nidafell (Montagne-Obscure)</i> _____	7	<i>Rymer (scandinavie)</i> _____	7
<i>Nidhog</i> _____	7	<i>Saeger</i> _____	7
<i>Nidhug (Rongeur-Amer)</i> _____	7	<i>Saehrimnir (Suie-de-Mer)</i> _____	7
<i>Niflheim</i> _____	7	<i>Saga (L'Histoire)</i> _____	7
<i>Nitflheim (germanie)</i> _____	7	<i>Sejdr</i> _____	7
<i>Nixes</i> _____	7	<i>Sessrymnir (Qui-a-Beaucoup-de-Sièges)</i> _____	7
<i>Njord / Njordr / Njördhr</i> _____	7	<i>Siegfried (germanie)</i> _____	7
<i>Noatun (Clos-des-Nefs)</i> _____	7	<i>Sif</i> _____	7
<i>Nordri (Nord)</i> _____	7	<i>Sigmundr</i> _____	7
<i>Nornes / Norns</i> _____	7	<i>Sigurdr le Völsungr (scandinavie)</i> _____	7
<i>Norvi</i> _____	7	<i>Sigyn</i> _____	7
<i>Nott (Nuit)</i> _____	7	<i>Sigrdifa</i> _____	7
<i>Od / Odi (Furieux)</i> _____	7	<i>Sigurd</i> _____	7
<i>Odin / Odinn / Othinn / Wotan / Woden</i> _____	7	<i>Simul</i> _____	7
<i>Odroerer / Odrérir</i> _____	7	<i>Skadi</i> _____	7
<i>Okolnir</i> _____	7	<i>Skidbladnir</i> _____	7
<i>Origine</i> _____	7	<i>Skinfaxi (Crinière-Brillante)</i> _____	7
<i>Ormt</i> _____	7	<i>Skirnir</i> _____	7
<i>Orvandel</i> _____	7	<i>Skol / Skoll (Alarme)</i> _____	7
<i>Otr</i> _____	7	<i>Skôp</i> _____	7
<i>Pommes d'or (le vol des)</i> _____	7	<i>Skrymir</i> _____	7
<i>Ragnarok</i> _____	7	<i>Skuld (Ce-qui-Sera, Avenir) (scandinavie)</i> _____	7
<i>Ran (Pillage)</i> _____	7	<i>Sleipnir (Glissant) (scandinavie)</i> _____	7
<i>Rafnagud (Le-Dieu-aux-Corbeaux)</i> _____	7	<i>Slidrugtanni (Dents-Menaçantes)</i> _____	7
<i>Ratatosk (Dents-de-Rongeur)</i> _____	7	<i>Snor (Bru)</i> _____	7

Sokvabek _____	7	Urdar _____	7
Sog _____	7	Utgard _____	7
Sol (Soleil) _____	7	Utgard / Utgardr (Enclos du Dehors) _____	7
Son _____	7	Vafthrudnir _____	7
Snotra _____	7	Vagues (les 9) _____	7
Sudri (Sud) _____	7	Vala _____	7
Surtr / Surt (scandinavie) _____	7	Valaskjalf (Hall des Occis) _____	7
Suttungr _____	7	Valfadir / Valfödr (Père des Occis) _____	7
Svafilfari (Entrepreneur-de-Pénibles-Voyages) _____	7	Valhalla / Valhöll (Hall des Occis) _____	7
Svalinn (Glacial) _____	7	Vali _____	7
Svartalfaheim _____	7	Vàli / Vali _____	7
Svasud (Charmant) _____	7	Vanaheim _____	7
Syгна _____	7	Vanes / Vanirs (scandinavie) _____	7
Tanngnjost (Dents-Grinçantes) _____	7	Vartari _____	7
Tanngrismir (Dents-Étincelantes) _____	7	Ve/Vé (germanie) _____	7
Thjalfi (Affaire) _____	7	Vedfolnir (Couvert de Cendres par le Vent) _____	7
Thjazi _____	7	Vegtam (Familier des Chemins) _____	7
Thok / Thokk _____	7	Verdandi/Vervandi (Ce qui est, le présent) (scandinavie) _____	7
Thor / Donar / Thunor (scandinavie) _____	7	Vestri (Ouest) _____	7
Thral (Esclave) _____	7	Vidar _____	7
Thridi (Troisième) _____	7	Vidfinn _____	7
Thrudgelmir _____	7	Vighurg _____	7
Thrudvang / Thrudheim (Domaine de la Force) _____	7	Vigrid (Lieu du Combat) _____	7
Thrym _____	7	Vili (germanie) _____	7
Thrymheim (Monde du Vacarme) _____	7	Vindsval (Fraicheur du Vent) _____	7
Thurs _____	7	Vingolf _____	7
Thurse _____	7	Visnir _____	7
Thyr (Serve) _____	7	Völuspà _____	7
Tiwaz _____	7	Vra _____	7
Trolls _____	7	Walhalla / Valhöll / Val-Hall (germanie, scandinavie) _____	7
Tyr / Tiw / Tiu / Tig / Tiwaz _____	7	Walkyries (scandinavie) _____	7
Ull (scandinavie) _____	7	Wotan (germanie) _____	7
Urd (Ce qui Fut, le Passé) (scandinavie) _____	7		

Ydalir (Vallon des Ifs) _____ 7

Ymir (germanie, scandinavie) _____ 7

Yggdrasill _____ 7

Adumla

Vache née de la transpiration d'Ymir.
De ses pis coulent quatre fleuves de lait qui abreuvent Ymir.
Elle se nourrissait en léchant les pierres givrées.

Aegir

Ase, dieu de la mer
Dieu/géant de l'océan, mari de Ran qu'il invite souvent à des banquets. Ils avaient 9 filles : les vagues.
Aegir était l'un des Vanir primordiaux, comme Loki et Kari, dont la prédominance a été usurpée par les jeunes Vanirs sous Odin. Il vit dans une grande salle au fond de la mer. Aegir est redouté des marins qui croient qu'il apparaît parfois à la surface pour détruire les bateaux, et prendre leurs équipages et chargement avec lui au fond des mers. Il y a des indications qu'il y aurait eu des sacrifices humains par les Saxons pour apaiser Aegir.

Afi (Grand-Père)

Mari d'Amma (Grand-Mère) dans la *Rigsthula*.

Age

Ennemi que Thor affronta à la demande du géant de Utgardr.

Ai (Aïeul)

Mari d'Edda (Aïeule) dans la *Rigsthula*.

Alberich (germanie)

Roi des nains qui avait volé l'anneau magique d'Andvari gardé par les ondines du Rhin, puis qui avait été forcé de l'abandonner aux dieux comme prix de sa libération après avoir été capturé. Sa malédiction sur l'anneau apporta la mort à tous ceux qui tentèrent de l'avoir.

Alfadir (Le-Père-de-Tout)

Odin.

Alfes / Elfes

Êtres aériens légers et lumineux. On les nomme aussi elfes.
Génies inférieurs.

Ce sont des créatures aériennes, légères et poétiques qui ont pour grand ami Freyr avec qui elles partagent les mêmes occupations : la fertilité, les cultures... Les alfes habitent Alfheim. Les alfes sont divins et rencontrent souvent les Dieux. Il est bon de ne pas les agresser car, bien que pratiquant des occupations fort peu martiales, ce sont des combattants extrêmement redoutables et ils usent naturellement de magie.

Alfaheim / Alfheim

Monde où vivent les Alfes. Demeure du dieu Frey.

Alsvinn (Le-Très-Rapide)

Cheval qui tire, avec Arvak, le char de Sol, la déesse du soleil.

Alviss

Nain contre lequel du se battre Thor.

Amma (Grand-Mère)

Épouse d'Afi (Grand-Père) et mère de Karl dans *la Rigsthula*.

Amsvartnir

Lac où fut enchaîné le loup Fenrir, sur l'île Lyngvi.

Andhrimnir (Face-de-Suie)

Cuisinier du Valhalla.

Andvari (scandinavie, germanie)

Nain dont Loki vola les trésors et un anneau magique.

Voir la légende de Sigurdr.

Angrboda / Angerboda (Fauteuse-de-Mal)

Une géante, sorcière, avec qui Loki eut Fenrir, Jormungand et Hel.

Annar

Second époux de Nott, la Nuit, et père de Jord, la Terre.

Arvak (Le-Grand-Veilleur)

Cheval qui tire, avec Alsvinn, le char de Sol, la déesse du soleil.

Asaheim

Le monde des dieux ases.

Asbru (Pont-des-Ases)

Autre nom du pont Bifrost.

Ases / Aesirs (scandinavie)

Dieux de la souveraineté et de la puissance.

Enfants de Odin et Frigga (dont Thor et Heimdall)

Les principaux dieux (12 ou 14). Ils représentent les forces de la nature.

Ce sont les dieux du Ciel opposés aux Vanes.

Les Ases, considérés comme les dieux de la force, comptent comme dieux importants Odin, Thor, Tyr, Baldr et Loki.

Asgard / Asgardr (Enclos-des-Ases) (germanie, scandinavie)

Le séjour des dieux Ases.

L'enclos aux Ases, là où vivent les dieux. Asgardr est au centre de Midgardr.

La construction d'Asgard

Les dieux avaient été rudement éprouvés par les attaques de leurs ennemis les géants, et ils éprouvaient le besoin de pouvoir se protéger dans une forteresse. Mais aucun d'entre eux ne savait comment la construire... C'est alors qu'un géant se proposa pour construire la plus grande et la plus puissante de toutes les forteresses. Mais en échange, il ne demandait rien de moins que le soleil, la lune et Freyja, la belle déesse de l'amour!

Les dieux se demandaient comment faire et c'est alors que Loki, dieu du feu et du mensonge, proposa un marché : si le géant terminait la forteresse en moins de trois ans, il recevrait le paiement demandé, mais sinon, il ne recevrait rien! Et il devrait travailler seul, et seulement la nuit. Les dieux ne pensaient pas le géant capable d'un tel exploit, et l'accord fut conclu.

Mais le travail avançait très vite! Les dieux inquiets envoyèrent Loki espionner le chantier, et il se rendit compte que le géant utilisait un cheval, Svadilfari, pour transporter les matériaux de construction, une magnifique bête, qui faisait plus de la moitié du travail à lui seul.

Il restait encore trois jours avant l'expiration du délai et la forteresse était presque finie! Les dieux commençaient à regarder Loki d'un mauvais oeil - après tout, c'était lui qui avait proposé le marché, ce serait sa faute si on perdait le soleil, la lune et Freyja! Il se sentit obligé d'agir.

Le lendemain au coucher du soleil, Loki se transforma en jument, et courut du côté du chantier. Le cheval du géant la poursuivit toute la nuit, et le géant ne put même pas lui faire amener un seul chargement de pierres. Le lendemain, ce fut la même chose, et encore le surlendemain. Le jour du délai arrivé, le géant furieux partit les mains vides.

Plus tard, Loki enfanta un poulain à huit pattes ; c'était le fils du cheval du géant, et c'était le plus rapide de tous les chevaux du monde. Il fut appelé Sleipnir et devint la monture d'Odin.

La fortification d'Asgard

Lorsque les dieux établirent leur royaume d'Asgardr, il leur fallait l'entourer d'un solide rempart. Un artisan expérimenté se proposa de construire ce mur mais en échange, il demandait le soleil, la lune et la déesse Freyja comme épouse.

Les dieux acceptèrent à condition qu'il finisse le travail en un hiver et ne se fit aider par aucun homme. Ils étaient persuadés que c'était au-dessus des possibilités de l'artisan et que le paiement ne serait donc pas exigible.

Mais l'homme se fit aider par son cheval, un étalon d'une force et d'une intelligence très grandes, qui, la nuit, trainait les rocs et travaillait deux fois plus que son maître.

Trois jours avant la venue du printemps, le mur était presque terminé, et les dieux furent atterrés.

Ils firent des reproches à Loki pour les avoir convaincus d'accepter cet arrangement, et ce fut donc lui qui décida de passer à l'action. Il se changea en jument et entraîna le cheval au loin, si bien que le mur ne fut jamais achevé. L'artisan entra dans une rage terrible et, lorsqu'il s'avéra que c'était un géant ennemi venu de Jötunheimr, les Ases firent appel à Thor qui le tua avec son marteau. Le résultat de la rencontre de Loki avec l'étalon fut qu'il donna naissance à un poulain gris à huit pattes: c'était Sleipnir, le célèbre coursier d'Odin; sur son dos Odin voyageait entre les différents mondes.

L'Asgard, paradis des guerriers

L'Asgard est le paradis des guerriers mais surtout la résidence des dieux. Des centaines de portes y donnent l'accès, le sputres sont faites de lances, les tuiles, de boucliers. Les guerriers n'en sortent que pour s'entraîner aux combats. Le Walhalla est la grande salle où réside Odin. Il y réunit tous ses combattants autour de grands festins. Les braves, servis par les Walkyries, se régalaient de sanglier et boivent de la bière et de l'hydromel (la boisson divine), mais ils se tiennent toujours prêts à mener l'ultime bataille contre les géants.

Atli (scandinavie)

Frère de Brynhild, il épousa Gundrun après la mort de Sigurd et vengea Sigurd.

Ask (Frêne) (germanie)

Le premier homme, créé à partir d'un frêne.

Forme avec Embla (Orme) le premier couple humain.

Aslr

Le premier homme, créé par les fils de Bor.

Aud

Fille de Nott, la Nuit, et de Naglfari.

Audhumia / Audumla / Audumbla

Père/mère de Buri.

Vache sacrée qui naquit à l'origine du monde, de ses pis coulaient 4 fleuves de lait qui nourrirent Ymir. Elle fut à l'origine de la naissance de Buri.

Aurboda

Géante. Épouse d'Ymir et mère de Gerd, la femme de Frey.

Aurgelmir

Autre nom du géant Ymir.

Auri

Mélange d'eau et de boue. Les Nornes en frottent l'if Ygdrasil.

Austri (Est)

Un des quatre nains qui supportent le ciel.

Balder / Baldur (scandinavie)

En vieil islandais : Baldr

Dieu de la lumière, de la justice et de la beauté.

Fils d'Odin et de Frigga.

Frère de Hodur.

Mari de Nanna selon les islandais.

Père de Forseti.

Le plus beau et le plus sage des Ases. Tué par une branche de gui (mort fomentée par Loke).

Dieu nordique, considéré parfois comme un dieu de la lumière, parfois comme un dieu de la végétation.

On en parle souvent comme le “ dieu saignant ” ou le “ dieu mort ”.

Fils d'Odin et de la déesse Frigg ; Dieu de la lumière et de la Justice, Baldr est symbole du jour brillant et de la pureté. Moth, son frère jumeau, est le symbole de l'obscurité.

Fils d'Odin et de Frigg. Dit «Le Bon». Dieu de la Fertilité. Il sera tué, par son frère aveugle Hoder, à l'instigation de Loki.

Balder est mieux connu pour l'histoire de sa mort, dont il y a deux versions.

*Je vis Baldr,
Le Dieu ensanglanté,
Le fils d'Odin,
Marqué par le destin;
Se dressait, poussée
Plus haut que la plaine,
Grêle et très belle,
La branche de gui.
Sortit de cet arbre
Qui grêle semblait
Le douloureux trait funeste
Que lança Höd
Le frère de Baldr était
Né trop tôt,
Celui-là n'avait qu'une nuit
Qui tua le fils d'Odin.
(Völuspà, Str31 et 32)*

Tout a commencé par un songe que fit Baldr et où il se vit mort. Il en parla aux Dieux qui tinrent conseil. Baldr était le plus beau et le meilleur des Dieux. A la fin du conseil, Frigg, la mère de Baldr, partit parcourir le monde pour faire prêter serment à toutes choses animées et inanimées de ne jamais faire mal à Baldr. Les serments furent scellés. Mais Frigg oublia de faire prêter serment au gui qui était à peine né. Puis elle rentra annoncer la nouvelle.

Alors les Dieux inventèrent un jeu : ils lançaient toutes sortes d'objets ou d'armes sur Baldr, qui ne pouvait être blessé par rien...

Un jour, Loki réussit par la ruse à faire dire à Frigg ce qui pouvait blesser Baldr. Il partit alors à la recherche d'une branche de gui et revint au moment où les Dieux se livraient à leur jeu favori. Il remarqua Hödr, le dieu aveugle et frère de Baldr, qui ne participait pas au jeu. Loki lui parla et lui dit de lancer sur le meilleur des Dieux ce trait insignifiant (le gui), lui Loki, serait ses yeux. Hödr lança le gui qui transperça Baldr de part en part de sorte qu'il tomba mort. Les Dieux eurent grand chagrin. (Là, la *Völuspá* indique qu'un des frères de Baldr, Vali, âgé d'une nuit, tua Hödr le meurtrier de Baldr. Mais revenons maintenant à la *Gylfaginning*, chap. 48).

Les Dieux firent une cérémonie funéraire tandis que Hermôd, autre fils d'Odin, envoyé par Odin et les Ases, monta sur Sleipnir, fit un voyage de 9 jours et 9 nuits pour se rendre chez Hel, à Niflheim, le monde des ténèbres, des morts, pour lui demander de ne pas garder Baldr, mais de le laisser revenir parmi les siens. Hel y consentit à condition que toutes choses animées et inanimées pleurassent la mort de Baldr. Hermôd fit le voyage du retour et fit son rapport. Alors les Ases envoyèrent des messagers qui rencontrèrent toutes choses et toutes pleurèrent. Ils étaient sur le chemin du retour lorsqu'ils demandèrent à une vieille femme, dans une grotte, de pleurer le mort. Mais cette vieille femme, qui n'était autre que Loki transformé, ne pleura que des larmes sèches. Aussi Baldr resta-t-il au royaume ténébreux de Hel.

Les Dieux furent très en colère et coururent longtemps après Loki le rusé, qui finalement fut capturé non loin de chez lui. Puis les Dieux prirent Váli et Nari, les fils de Loki. Ils transformèrent Váli en loup qui mit en pièces Nari. Avec ses intestins, ils lièrent Loki. Puis Skadi, la femme de Njordr, plaça un serpent venimeux au-dessus de Loki de telle sorte que le venin goutte sur son visage. La compagne de Loki recueillie ce venin dans un bol qu'elle vide lorsqu'il est plein. La douleur ressentie par Loki, due au venin qui tombe sur son visage, est telle que ses mouvements de douleur font trembler les montagnes et la terre.

C'est donc Loki qui provoque les tremblements de terre, attendant dans la souffrance le jour du Ragnarök.

Dans la version racontée par Snorri Sturluson dans l'Edda en prose, Balder a commencé par avoir des rêves annonçant sa mort. Sa mère Frigg obtint le serment de toutes choses de ne pas nuire à Balder, ce qui de ce fait le rendait vraisemblablement invulnérable. Mais le dieu Loki découvrit que le gui était l'une des choses dont Frigg n'avait pas obtenu un tel serment. Il a alors dupé le dieu aveugle Hoder pour lui faire tirer une branche/flèche de gui sur Balder, et le guida vers la cible, ainsi Balder fut tué.

Les Aesirs ont été choqués à leur tour de ces événements, et l'épouse de Balder, Nanna se suicida à cause de sa peine. Hermod, le frère de Baldr parti aux enfers sur le cheval à huit jambes, Sleipnir, pour offrir une rançon à la déesse Hel. Hel accepta de libérer Balder à condition que toutes les choses pleurent pour lui. À la demande des dieux, toutes les choses ont pleuré pour Balder, sauf la géante Thokk, qui a ainsi condamné Balder à demeurer parmi les morts. Les dieux, reconnaissant Loki sous le déguisement de Thokk, l'attachèrent dans une caverne et placèrent un serpent au-dessus de lui de sorte que son poison tombe sur son visage, mais l'épouse de Loki, Sigyn, est restée à côté de son mari pour attraper les gouttes de poison dans une cuvette.

Le Danois Saxo Grammaticus a donné une version tout à fait différente de l'histoire. Dans cette version Balder et Hoder ont lutté plusieurs fois l'un contre l'autre pour épouser la déesse Nanna. C'est Hoder qui épousa Nanna, en dépit de sa défaite contre Balder au cours d'une bataille. Balder commença par *waste away*, et par la suite décéda des suites d'une blessure infligée par Hoder avec une épée magique.

Balder devrait réapparaître après le Ragnarok pour diriger le nouvel âge qui émergerait du cataclysme final. Quelques auteurs voient en ceci une indication comme quoi Balder était un dieu de la végétation, de la mort et de la résurrection, comme Adonis, Osiris et Dumuzi, mais cette théorie est contestée par d'autres.

Dieu du printemps, le plus beau des dieux, qui fut tué par les manigances de Loki.

Bien des voyages d'Odin étaient motivés par son désir d'acquérir la connaissance du futur. Il consultait les runes ainsi que la tête du géant sage Mimir, tué par les Ases. Il entreprit de périlleuses expéditions pour aller voir d'autres géants réputés pour leur sagesse, et invoqua souvent les morts. Il lui apprirent que son destin était d'être dévoré par le loup Fenrir et que Loki ne cessait de comploter contre les dieux.

La première menace sérieuse contre Odin fut la perte de son fils Baldr, décrit comme le plus beau des dieux et le préféré d'Odin et de sa femme Fríja.

Baldr étant harcelé par de mauvais rêves, Fríja, pour essayer de le protéger, fit jurer à toutes les créatures, ainsi qu'aux arbres et aux plantes et à tous les objets en métal, en bois et en pierre, de ne jamais lui faire de mal.

Après quoi les dieux s'amuserent à lancer des armes sur Baldr, par jeu en sachant que cela ne pourrait pas le blesser.

Mais Loki découvrit qu'une petite plante, le gui, n'avait pas prêté serment. Fríja l'ayant jugée trop tendre pour pouvoir faire du mal.

Loki en fit un javelot qu'il donna au dieu aveugle Hödr afin qu'il le lançât contre Baldr. Lorsque la flèche transperça Baldr, il tomba mort.

Odin et les autres divinités furent plongés dans la désolation. Les dieux transportèrent son corps sur un bûcher funéraire érigé dans son propre bateau, à côté du corps de son épouse Nanna, qui était morte de chagrin et de son cheval.

Lorsque, après la mort de Baldr, Frîja supplia que quelqu'un se rendît à Hel, le royaume des morts, et cherchât à ramener son fils, ce fut Hermodr le Chauve, frère de Baldr, qui se porta volontaire. Il enfourcha Sleipnir, le cheval d'Odin, et voyagea neuf jours et neuf nuits à travers des vallées sombres et épaisses, jusqu'à ce qu'il arrivât à un pont en or sur la rivière à l'Echo. La jeune fille qui gardait le pont lui dit qu'il ne pouvait pas être un mort puisque le pont avait résonné sous les pas de son cheval, ce qui ne s'était pas produit lorsque cinq cohortes de morts l'avait franchi auparavant.

Quand Hermodr lui dit qu'il cherchait Baldr, elle lui indiqua la route du nord qui conduisait aux portes de Hel, que Sleipnir franchit très aisément. Hermodr pénétra dans le palais où se trouvait Baldr et y resta trois nuits. Il demanda à Hel, la souveraine du royaume qui portait son nom, de laisser Baldr repartir avec lui, mais elle répondit que seules les larmes de tous les gens et de toutes les choses du monde pouvaient permettre cela.

Hermodr revint à Asgardr avec l'anneau Draupnir, qui avait été brûlé sur le bûcher funéraire de Baldr, pour prouver qu'il avait rempli sa mission. Ensuite, on envoya des messagers à travers le monde afin de demander à chacun de montrer son amour pour Baldr en pleurant. Non seulement les hommes et les femmes pleurèrent mais aussi les pierres, les arbres et le métal, comme lorsque le dégel succède au gel. Mais finalement ils tombèrent sur une géante dans une cave, qui refusa de pleurer sous prétexte que Baldr ne lui avait été d'aucune utilité. On soupçonna que cette géante était Loki déguisé, dont la malveillance empêchait le retour de Baldr.

Ainsi Baldr resta à Hel et lorsque le rôle de Loki fut découvert, celui-ci afin d'échapper à la colère des dieux alla se cacher dans une rivière sous la forme d'un saumon. On l'attrapa avec un filet magique de sa propre invention, et les dieux l'attachèrent en travers de trois pierres, entouré par des serpents qui lui crachaient leur venin au visage. Sa fidèle épouse Sigyn s'assit avec un bol pour essayer de recueillir les gouttes de venin tandis que les contorsions de Loki provoquaient des tremblements de terre. Il resta ligoté jusqu'au Ragnarok; alors il se libéra et mena les géants contre Asgardr.

La mort de Baldr conduisit inévitablement au Ragnarök et à la mort d'Odin, dévoré par le loup, puis vengé par son jeune fils Vidarr qui mit en pièce le monstre.

Baldr (islandais)

Nom islandais de Balder.

Bar

Ile. Séjour des amoureux.

Base de la mythologie scandinave (scandinavie)

Les mythes germaniques racontent l'affrontement entre les dieux et les monstres. Les dieux ont établi l'ordre, la loi, les richesses, l'art et la sagesse, tant dans le royaume divin que dans le royaume des hommes, tandis que les monstres et les géants du Gel menacent en permanence l'état des choses et cherchent à rétablir le chaos.

Tous ces contes sont ceux d'un peuple énergique, accoutumé à la guerre, aux dangers, aux rigueurs du climat. On y trouve des guerriers toujours en lutte entre eux, toujours à la conquête de nouveaux territoires où s'installer.

Les scandinaves de l'époque viking ont perpétué cette tradition. Les gens avaient recours aux Ases et aux Vanes, divinités du Ciel et de la Terre, pour qu'elles maintiennent l'ordre et la loi, et assurent la fertilité.

Les dieux accordaient aussi la science du passé et du futur, l'inspiration poétique et oratoire; ils soutenaient les rois et assuraient la victoire au combat; et, après la mort, ils accueillait les hommes au royaume des ancêtres.

Les dieux anciens et perdus

Une des preuves anciennes de la mythologie nordique repose dans un sculpture sur roc datant de l'âge du Bronze et découverte en Suède qui représente un personnage avec une lance. Il pourrait s'agir d'un prédécesseur de Tiwaz, le dieu guerrier homologue du dieu romain de la Guerre, Mars. Il pourrait s'agir aussi de la divinité que Tacite appelle "le dieu et souverain de tous", qui était honoré dans un bois sacré. Ceux qui entraient dans le bois devaient être attachés - ce qui fait penser au dieu scandinave Tyr, avatar plus tardif de Tiwaz, connu pour avoir ligoté le loup.

Le dieu du Tonnerre Donar, associé aux vastes forêts de chênes de l'Europe du Nord, était assimilé aux dieux romains Jupiter et Hercule. Il avait pour symbole la hache, qui représentait la puissance de l'éclair.

On trouve dans la littérature anglo-saxonne des traces de mythes relatifs à un jeune dieu venant de par-delà les mers pour apporter des bienfaits. La mer, comme la terre, symbolisait la fertilité, et le navire était un des emblèmes clés des divinités liées à la fécondité. Au Danemark existait une puissante déesse connue sous le nom de Nerthus, et aux Pays-Bas une déesse de la côte de la Mer du Nord dénommée Nehalennia. Il y avait aussi une reine du Ciel, compagne de la déesse Frea.

Des divinités féminines connues sous l'appellation de "Mères" (souvent représentées par groupe de trois) figurent sur de nombreuses pierres sculptées de la période romaine, aussi bien dans les régions germaniques que celtiques. Elles sont souvent accompagnées de nouveaux-nés, preuve sans doute que les femmes faisaient appel à elles lors des accouchements et demandaient leur aide pour

l'éducation des enfants. Autre attribut des déesses de la Fécondité : le sanglier, qui était également utilisé comme talisman pour se protéger lors des combats.

Un dieu important des temps anciens était Wotan, l'équivalent du Mercure des Romains. Il portait chance lors des batailles, et on le représentait parfois comme un guerrier à cheval, mais c'était un personnage néfaste, qui conduisait finalement ses compagnons à la défaite et à la mort. On lui sacrifiait des hommes par pendaison. Bien que faisant office de guide vers l'Autre Monde, il était aussi parfois associé au Ciel et avait pour symbole l'aigle. On lui donnait également comme attributs le loup et le corbeau, deux animaux en rapport avec les champs de bataille. Il était lié encore à la divination, à l'invention des caractères runiques et au don d'extase; il inspirait à la fois les guerriers et les poètes. Ancêtre des rois, il leur dispensait des faveurs dont dépendait leur succès. Comme Tiwaz, il possédait une lance, et avait le pouvoir de lier et de délier grâce à sa science des sortilèges guerriers.

Baugi

Géant. Frère de Suttung, qui a ravi l'hydromel de la poésie.

Beowulf (anglo-saxon)

On trouve un tableau très vivant d'un féroce dragon dans le poème épique anglo-saxon Beowulf, qu'on date généralement du VIIIe. Malgré un arrière-plan chrétien, la description des monstres tués par le héros Beowulf a le parfum des légendes préchrétiennes.

Jeune homme, Beowulf vint du pays des Geats pour aider le vieux roi danois Hrothgar et, dans une lutte à main plate, il tua le monstre mangeur d'hommes, Grendel, alors qu'il s'introduisait la nuit dans le palais royal. Lorsque la mère de Grendel vint pour venger fils, Beowulf la suivit jusqu'à son repaire, au-dessous d'un lac et la tua.

Ensuite, Beowulf régna pendant cinquante ans sur les Geats, jusqu'au jour où, alors qu'il était déjà vieux, il vit son royaume menacé par un dragon qui gardait depuis des siècles un trésor dans un tumulus. Il était entré en fureur parce qu'un vagabond avait dérobé un précieux gobelet de son trésor, et cette nuit là, il s'était précipité en volant pour dévaster le royaume. Beowulf s'en vint affronter le monstre, avec un bouclier de fer pour résister au feu et une bande de guerriers. La lame de son épée ne put transpercer la peau épaisse de l'animal et, lorsque le dragon s'avança, ses compagnons, saisis de terreur, s'enfuirent, à l'exception d'un jeune chef, Wiglaf.

Quand le dragon saisit le cou de Beowulf entre ses mâchoires, Wiglaf lui perça le ventre de son épée. Beowulf tira son couteau, et ensemble, ils harcelèrent le dragon jusqu'à sa mort. Mais Beowulf était affaibli par le souffle venimeux du monstre. En mourant, il légua le trésor à Wiglaf, ainsi que son collier et son armure.

Bergelmir (germanie)

Géant.

Frère d'Ymir, il créa les géants pour venger son frère.

ou

Petit-fils d'Ymir et seul survivant de sa race.

Berserk / Berserkir (scandinavie)

“ Soldats des dieux ”, les compagnons d'Odin.

Bestia / Bestla

Géante, épouse de Bor, mère de Odin, Vili et Vé.

Beyla (Petite-Fève)

Servante de Frey et épouse de Bygvir.

Bifrost (Chemin-Tremblant ou La roue mouvante)

Pont d'Asgard, gardé par Heimdall.

Entre le ciel et la terre, les dieux construisirent un pont immense nommé Bifrost (la roue mouvante) que les hommes appellent l'arc en ciel. Il est très robuste et fait avec une habileté surpassant de loin tout autre ouvrage. Mais si solide soit-il, quand les fils du Muspelsheim voudront le traverser, il se brisera. Car rien au monde n'est assez fort pour résister à leurs assauts.

Selon d'autres textes, c'est Surt qui le détruira.

Bil

Petite fille enlevée, avec son frère Hjúki, par Mani, le dieu de la lune.

Bilskirnir (Lumière-Décroissante)

Palais du dieu Thor.

Bodu

Coupe/Jarre, avec une autre coupe du nom de Son, où est recueilli le sang de Kvasir.

Bolthorn

Géant. Père de Bestla, la mère d'Odin.

Bolverk / Bolvekr (Fauteur-de-Malheur)

Odin, lorsqu'il se rend chez les géants Baugi et Suttung.

Nom d'Odin lorsqu'il s'introduit chez Suttung et lui vola le secret de l'hydromel (voir Kvasir).

Bor / Burr

Fils de Buri.

Conjoint de Bestia/Bestla avec qui il eut Vili, Ve et Odin.

Père de Odin, Vili et Vé (selon la Völuspà).

Bragarfull

"Coupe de Bragi", coupe au dessus de laquelle on fait les serments, et où l'on boit en l'honneur d'un roi mort.

Bragi

Dieu de la poésie et de l'éloquence. Fils d'Odin et de Gunlod. Mari d'Idun.

Certains prétendent que Bragi est un pseudonyme d'Odin, d'autres qu'il est identique au scalde du 9^{ème} siècle Bragi Boddason, plus tard élevé au rang de dieu.

Les serments était scellé au dessus du Bragarfull ('la coupe de Bragi'), et on buvait dedans en l'honneur d'un roi mort.

Breidablik (Large-Éclat)

Demeure de Balder.

Brimir

Palais où habitent les honnêtes après le Renouveau.

Brising

Ruban qui entoure le cou de Freya.

Brokk

Nain. Frère de Eit. Fabrique avec lui différents objets pour les dieux.

Brunnhilde (germanie)

Walkyrie que Siegfried voulu épouser dans l'opéra de Wagner.

Brynhildr / Brynhild (scandinavie)

Walkyrie. Elle causa la mort de Sigurdr par jalousie.

Buri

Enfant de Audhumia.
Père de Bor.

Buri

Aïeul d'Odin, né des pierres de givre léchées par la vache Adumla. Père de Burr (selon la Völuspà).

Bygvir (Grain-d'Orge)

Mari de Beyla et serviteur de Frey.

Byrgi

Source fréquentée par les enfants enlevés par Mani, le dieu de la lune.

Création du monde (la)

Au début du monde, il y avait un grand vide, puis le feu du sud se heurta aux glaces du nord, et de ce choc naquirent le géant Ymir et la vache Authumla. Authumla léchait les blocs de glace autour d'elle, et des blocs sortirent les premiers dieux. Il y eut une alliance entre le peuple des dieux et celui des géants dont naquirent Odin, Vili et Ve.

Puis ce fut la guerre entre les dieux et les géants, et Odin et ses frères tuèrent Ymir. Son sang noya presque tous les géants à l'exception d'un couple. Odin et ses frères firent la terre avec la chair du géant, la mer avec son sang, les montagnes avec ses os et les arbres avec ses cheveux. Et les larves qui se nourrissaient de son corps devinrent les nains.

Puis les dieux créèrent le premier homme et la première femme. Les hommes vécurent dans le Midgard, la terre, alors que les dieux s'établirent dans leur forteresse, Asgard. L'arc-en-ciel Bifrost tenait lieu de pont entre les deux. Au centre du monde il y avait le grand arbre Yggdrasil dont la cime monte jusqu'au royaume des dieux et dont les racines plongent jusqu'au royaume des morts.

La création du monde (autre version)

Dans le chaos originel, s'affrontaient deux mondes, celui du Niflheim, l'empire du Nord, froid, sombre et humide, et, loin au Sud, le monde du Muspelheim, le pays du feu, chaud, sec et lumineux. Cette rencontre entre le chaud et le froid engendra la formation de gouttes d'eau, qui donnèrent naissance à l'hybride Ymir. Celui-ci engendra les géants, dont descendent les dieux, et parmi eux, le principal, Odin. Aidés des géants, les jeunes dieux tuent Ymir et façonnent le monde avec les différentes parties de son corps: le ciel devient l'Asgard, le domaine des dieux, le Misgardr, celui des hommes, un troisième, l'Usgardr, sera dévolu aux géants, créatures monstrueuses. Puis ils entreprennent la création de l'homme et de la femme, à l'aide d'arbres: un frêne pour l'homme, un bouleau pour la femme, cependant que l'univers est soutenu en son axe par le frêne Yggdrasil. Se répand d'abord l'âge d'or, avant qu'une formidable bataille, dont l'origine est un parjure des dieux, n'oppose les deux groupes de dieux, les Ases et les Vanes, aux géants et aux puissances maléfiques, dont Loki prendra la tête. Le monde est alors condamné: voici venu le temps du Ragnarök, ou Destin-des-Puissances, décrit dans l'*Edda poétique*, qui marque la destruction de l'univers, la disparition des dieux et des hommes. Yggdrasil sera détruit par le feu et la terre disparaîtra sous les eaux. Mais cet anéantissement n'est pas définitif. L'univers renaîtra, car le couple Lif (Vie) et LifPrasir (Vivace) a été épargné, et la terre se repeuplera, obéissant ainsi à un ordre immuable.

Crépuscule des dieux (Le)

Voir le Ragnarok.

Dag (Jour)

Fils de Nott, la Nuit, et de Delling, l'Aurore.

Delling (Point-du-jour)

Troisième époux de Nott et père de Dag.

Dises

Divinités tutélaires.

Un culte était rendu aux Dises, déesses à qui, selon la légende, on offrait des sacrifices -y compris sacrifices humains- à Uppsala. Leur fête principale semble se situer en automne, au début de la nouvelle année, une période où l'on fêtait en grande pompe les dieux.

Associées aux Nornes

Donar (scandinavie)

Dieu Tonnerre, était assimilé aux dieux romains Jupiter et Hercule. Il avait pour symbole la hache, qui représentait la puissance de l'éclair.

Donner (germanie)

Nom allemand de Thor

Draupnir

Anneau de Balder. Hermodr revint avec du royaume des morts pour prouver qu'il y avait été.

Draupnir (Dégouttant)

L'anneau d'Odin, dont il renaît un nouvel anneau toutes les neuf nuits.

Dromi

Seconde des chaînes avec laquelle est attaché le loup Fenrir.

Edda (Aïeule)

Épouse de Aï (Aïeul) et mère de Thral dans la *Rigsthula*.

Edgir (Aigle)

Déchire les cadavres lors des combats du Ragnarok.

Egil

Paysan à qui Thor confie son chariot en se rendant chez le géant Hymir.

Eikthyrnir (Chêne-Épineux)

Cerf qui se trouve au-dessus du Valhalla.

Einherjar

Guerriers morts au combat. Ils sont dans le Vahöll et le Vingolf. Ils seront du côté des Ases lors du Ragnarok.

Eir (Merci)

Servante de Freya et déesse de la médecine.

Eit

Nain. Frère de Brokk. Fabrique avec lui divers objets pour les dieux.

Eldir (Cuisinier)

Serviteur d'Aegir. Prépare les banquets des dieux.

Eldhrimnir (Suie-de-Feu)

Chaudron où est cuit le porc du Valhalla.

Elfes

Voir Alfes.

Elfland

Pays des elfes de lumière.

Elivagar

Douze rivières jaillissant de la source Hvergelmir, dans Niflheim, le monde du brouillard.

Elli (Vieillesse)

Nourrice du géant Skrymir.

Elvidnir (Lieu-de-la-Tempête)

Demeure de Hel, fille de Loki et gardienne des morts.

Embla (Orme) (germanie)

La première femme, créée à partir d'un orme par les fils de Bor. Epouse de Aslr/Ask.

Erna

Fille de Hersir et épouse de Jarl dans la *Rigsthula*.

Esprits de la terre (les)

On croyait que les esprits de la terre habitaient dans les collines, les cascades, les lacs, les forêts et les grands rochers.

De nombreux contes relatent l'histoire de populations venues s'installer en Islande au IXe, qui entrèrent en contact avec les esprits de ces terres nouvelles et reçurent leur aide en échange d'offrandes et de nourriture. Ces esprits aidaient à la chasse, à la pêche, à l'élevage des animaux et donnaient en rêve des conseils pour l'avenir.

Un fermier qui avait perdu une grande partie de son bétail s'associa avec un esprit de la terre; un bouc se joignit alors au troupeau et, à partir de ce moment, les chèvres prospérèrent.

Il y avait parmi ces esprits de bons géants de la montagne, qui protégeaient les humains contre les créatures malfaisantes et intervenaient en cas de mauvais temps. On retrouve cette croyance en des esprits bienfaisants dans le folklore de la Scandinavie et d'autres pays d'Europe; elle survécut longtemps après l'implantation du christianisme.

Les esprits de la terre étaient prêts à défendre le pays contre l'ennemi et se mettaient en colère contre ceux qui violaient la loi. Il est difficile de les distinguer vraiment des Vanes, bien qu'ils semblent avoir été vénérés individuellement, par des populations locales, plutôt que par l'ensemble de la communauté.

Fadir (Père)

Époux de Modir (Mère) dans la *Rigsthula*.

Fáfnir / Fafnir (scandinavie, germanie)

Dragon que tua Sigurdr.

Frère de Regin le forgeron et de Otr.

Fils de Hreidmar.

Farbauti

Géant. Époux de Laufey, la Feuille, et père du dieu Loki.

Fenrir

Fils de Loki et de Angerboda.

Loup qui dévorera le monde à sa fin. Il est retenu par la chaîne Gleipnir, forgée par les nains. (Voir Tyr)
Il tuera Odin lors de la fin du monde.

Le loup Fenrir et le bras de Tyr

Fenrir était un loup géant fils de Loki et d'une géante. Mais au fur et à mesure des années il devenait de plus en plus gros, cela ne semblait jamais devoir finir, et il était de plus en plus agressif envers les dieux. Plus aucun d'eux n'osait l'approcher sauf Tyr, le dieu de la justice, qui l'avait nourri quand il était petit.

Ils décidèrent de l'enchaîner pour être en sécurité. Ils proposèrent au loup un jeu : il devrait essayer de casser la chaîne avec laquelle ils l'enchaîneraient. C'était la plus grosse et la plus lourde qu'ils avaient pu fabriquer, mais Fenrir la brisa sans aucune peine.

Alors ils demandèrent aux nains de faire une chaîne que personne ne pourrait briser. Elle était faite à partir de miaulement de chat, de barbe de femme, de tendon d'ours, de racines de montagne, de souffle des poissons et de salive des oiseaux, et ressemblait à un ruban très fin.

Les dieux proposèrent encore une fois à Fenrir de jouer avec eux. Mais il se méfia en voyant une chaîne si mince, et demanda qu'un des dieux place une main devant sa bouche pendant l'épreuve en gage du fait qu'ils le délivreraient après. Les dieux hésitèrent, mais Tyr tendit sa main droite et la plaça dans la bouche de Fenrir.

Ce dernier fut attaché et ne plus rompre ses liens, et les dieux refusèrent de le délivrer quand il le demanda. Alors il ferma la bouche et trancha la main de Tyr, et c'est ainsi que Tyr devint un dieu manchot.

Le loup Fenrir et le bras de Tyr (autre version)

L'une des créatures monstrueuses engendrées par Loki était le loup Fenrir. Il grandit parmi les dieux, et personne, sauf Tyr, n'osait lui donner à manger. Le loup brisait toutes ses chaînes, jusqu'à ce qu'Odin fit faire par les nains une corde magique, aussi douce que la soie mais d'une solidité à toute épreuve, fabriquée à partir de choses aussi impalpables que la racine d'une montagne, ou le bruit d'un chat qui se déplace. Le loup, méfiant, ne voulut pas se laisser mettre le lien autour du cou, à moins qu'un des dieux ne plaçât ses mains entre ses mâchoires, en témoignage de bonne foi. Tyr fut le seul à accepter. Lorsque la corde se resserra et que le loup fut solidement attaché, tous les dieux éclatèrent de rire - tous sauf Tyr, qui perdit sa main droite. On ferma la gueule du loup en plaçant une épée entre ses mâchoires, et on le ligota à un énorme rocher où il resta attaché jusqu'au Ragnarök.

Fensal (Salle-des-Marécages)

Demeure de Frigg, épouse d'Odin.

Fimafengr (Prompt-Pourvoyeur)

Domestique d'Aegir. Tué par Loki.

Fjalar

Nain qui tue Kvasir, avec la complicité de Galar.

Fjölfnir

Fils du dieu Frey et de la géante Gerd.

Fjörgyn / Jörd

La terre, mère de Thor.

Folkvang (Champ-des-Armées)

Demeure de Freya.

Forseti (Président)

Fils de Balder et de Nanna. Il rend la justice.

Franang

Cascade où se cache Loki, transformé en saumon, après la mort de Balder.

Freia (germanie)

Déesse germanique dont dérive sûrement Fríja et Freyja.

Freki (Vorace)

Avec Geri, le Glouton, un des deux loups d'Odin.

Frey / Freyr / Freyer (Seigneur) (scandinavie)

En allemand Froh.

Un Vane. Fils de Njord, frère de Freya. Dieu des belles moissons et des terres fertiles, il est aussi symbole de paix.

Dieu de la fertilité, de la prospérité et des récoltes, et du mariage. Un Vane. Fils de Njördhr et Skadi. Avant d'ensemencer un champs, les vikings répandent du pain et du vin ou de la bière sur le sol pour honorer Freyr.

Dieu de la paix et de la fertilité.

Le principal dieu scandinave de la Fertilité et de l'Abondance était Freyr, dont le nom signifie "seigneur". Il appartenait aux Vanes. Le culte de Freyr était populaire en Suède à l'époque Viking et s'étendit progressivement à la Norvège et à l'Islande. Les Sagas islandaises parlent de familles qui vénéraient ce dieu, et de certains lieux qui lui étaient consacrés. Comme Odin et Thor, Freyr apportait aide et conseils, et la divination tenait une place importante dans son culte.

Il semble que les Ynglingar, rois d'Uppsala en Suède, aient été identifiés à Freyr après leur mort, et l'on disait qu'ils avaient rendu le pays prospère. On déposait des offrandes d'or et d'argent sur le tumulus de Freyr, et son image était transportée dans toute la Suède sur un char, afin de bénir les fermes.

Bien que n'étant pas un dieu du Ciel, Freyr séjournait avec les Ases et le soleil jouait un rôle important dans son culte.

C'était un dieu de la Paix, mais le symbole du sanglier apparaissait sur les casques des guerriers, en signe de protection lors du combat. Les casques à sanglier des rois suédois d'Uppsala étaient des trésors nationaux. Les chevaux étaient également dédiés à Freyr, et l'on disait qu'il en gardait quelques uns dans son temple. Un autre attribut des Vanes était le bateau; Freyr en possédait un qui lui permettait de voyager partout où il le souhaitait. Ce bateau pouvait embarquer tous les dieux, mais tenait dans la poche une fois replié. L'usage des bateaux funéraires était courant dans les familles royales, mais aussi chez les gens les plus humbles, à partir du VIIe : hommes et femmes étaient ensevelis dans des navires ou des barques, ou bien ils y étaient incinérés.

Le père de Freyr, Njördhr, un dieu assez important à l'ère Viking, était associé à la mer et aux bateaux. Sa mère, une mystérieuse déesse du nom de Skadi, se déplaçait à ski et chassait dans les forêts nordiques.

Freyr courtisa et obtint en mariage une belle jeune fille du Monde souterrain, fille d'un géant. Union qui symbolisait peut-être la chaleur du soleil pénétrant la terre pour produire le blé.

Fils de Njodor, jumeau et époux de Freyja (déesse dont le culte est lié aux cultures et à la fécondité), il occupait le premier rang dans la famille des Vanes. Présidant à l'hymen et à la prospérité, il était l'objet de sacrifices d'animaux, tels que le cheval et le verat. C'est aussi le dieu de la Clarté solaire. Les multiples facettes de ses pouvoirs lui valent de disposer de différents attributs merveilleux, au nombre desquels une épée capable de combattre seule victorieusement sans qu'il soit besoin de la manier, un cheval franchissant tous les obstacles, un sanglier d'or et un bateau insubmersible qui, de plus, ne perd jamais le nord.

Freya et Gerdr

Freyr se risqua un jour à s'asseoir à la place d'Odin, d'où il pouvait observer les mondes situés en dessous. Il aperçut, dans le Monde souterrain, la belle Gerdr et fut submergé de désir.

Freyr pensait qu'il lui serait impossible de conquérir Gerdr au royaume des géants hostiles. Sa mère, Skadi, pria Skirnír d'aider son fils, et Freyr lui donna un cheval magique et une épée, car son voyage serait long et périlleux.

Lorsque Skirnír parvint au palais de Gymir, le père de Gerdr, son cheval franchit d'un bond les flammes qui entourait la demeure. Il offrit à Gerdr des pommes d'or et l'anneau d'Odin qui procure la richesse, mais elle refusa d'épouser Freyr, même sous la menace de l'épée.

Finalement lorsque Skirnír lui eut fait comprendre que son refus déclencherait la colère des dieux, Gerdr consentit au mariage.

Freyja / Freya / Freyia

Une Vane. Déesse de l'amour, de la fertilité, de la fécondité et de la nuit.

Associée aussi à la mort, quelquefois, la moitié des hommes morts au combat lui sont destinés.
A l'origine une Vane. Elle devint une Aesir après son mariage avec Odin, mais à ce moment là elle fut confondue avec Frigg. Freya et Frigg peuvent être différents aspects de la même divinité.
Soeur de Frey.
Fille de Njördhr et Skadi.
Confondue parfois avec Frigga.
Surnommée : "Maitresse", "Dame".
Elle est la mère de la déesse mineure : Hnossa, très belle, qu'elle eut avec Od.
Parmi ses possessions se trouvent le fameux collier "Brisingamen" et un chariot tiré par 2 chats.
Appelée aussi Gefn ou Gefjun.
Déesse de l'amour, soeur de Freyr. C'est aussi une bonne guerrière. Elle mène une vie sexuelle très libre.

Déesse de l'amour et de la beauté. Elle reçoit au Valhöll les guerriers morts au combat.

Déesse de l'amour, soeur de Freyr. C'est aussi une bonne guerrière. Elle mène une vie sexuelle très libre. Tout comme son frère, elle n'est pas de la lignée des Ases mais de celle des Vanes.

Elle était une figure de pouvoir, honorée non seulement par les femmes mais aussi par les rois et les héros. Elle partageait les symboles des Vanes - sanglier et bateau - et avait un lien avec le culte du cheval, bien que son chariot soit conduit par des chats. La tradition affirme qu'elle et son frère étaient mariés, et que telle était la coutume chez les Vanes. Elle passait pour avoir accordé librement ses faveurs à tous les dieux et accepté également des rois humains pour amants, les soutenant tout au long de leur règne et les accueillant après leur mort. Elle était associée aux richesses : elle pleurait des larmes d'or et possédait un magnifique collier, symbole de la Grande Déesse depuis les temps les plus reculés.
Freyja était une déesse du Don : elle accordait la fertilité à la terre et à la mer, et son assistance dans le mariage et la maternité. Son culte était lié d'une part à la protection de la famille, d'autre part à la luxure et à la magie noire.

Les Sagas islandaises rapportent un rituel dénommé Sejdr, dans lequel une femme parcourt le pays et, du haut d'une plate-forme, répond à des questions qu'on lui pose concernant l'avenir; c'est Freyja qui aurait enseigné cela aux dieux.
On a la preuve que la déesse avait des prêtresses - l'une d'entre elles pourrait être la femme de haut rang enterrée sur le bateau funéraire d'Oseberg, dans le sud de la Norvège, au IXe - auxquelles sont attachés des symboles de fertilité, comme les pommes et les noix, ainsi qu'un magnifique char de procession.
Frîja, l'épouse d'Odin, a beaucoup en commun avec Freyja, et l'une comme l'autre ont peut-être pour origine la déesse germanique Frea, plus ancienne. Toutes deux pouvaient prendre l'apparence d'un oiseau pour se déplacer et sont décrites en train de pleurer.

Un mythe tardif raconte comment Freyja obtint son fameux collier. Ce collier avait été fabriqué par quatre nains et Freyja, qui le convoitait, chercha à leur acheter. Mais, pour prix de ce collier, les nains voulurent qu'elle passe une nuit avec chacun d'entre eux; Freyja y consentit afin d'entrer en possession du bijou. Loki ayant raconté ça à Odin, reçut l'ordre de voler le collier. Il entra dans la chambre de Freyja durant son sommeil sous la forme d'une mouche, puis se transforma en puce et la mordit à la joue, ce qui la fit se retourner, il put alors défaire le fermoir et emporter le collier. Lorsque Freyja s'aperçut de la disparition du collier, elle devina qu'Odin était la cause de ce vol et exigea qu'il le rendit. Odin y consentit, à condition qu'elle provoquât entre deux puissants rois une guerre qui devait servir ses propres desseins. Le récit se continue ensuite par une des grandes légendes héroïques de l'époque viking.

Frigg / Frigga / Frîja

Mère de Balder, de Hodur (et de Heimdal). Femme d'Odin. Déesse de l'amour matrimonial et de la terre, de l'atmosphère.
Déesse de l'Amour conjugal et du ciel.

Épouse d'Odin, elle symbolise la mère de famille, image de la Terre habitée, cultivée et ordonnée. Son nom signifie "la bien-aimée". Elle est souvent assimilée à Freyja, et les Romains ont vu en elle l'équivalent de Vénus (l'allemand Freitag correspond au Veneris dies, "vendredi"). Mère de Balder, auquel elle tente d'assurer l'invulnérabilité, Frigg connaît l'avenir (qui est fort sombre dans la mythologie nordique), mais refuse d'en faire part à quiconque.

Froh (germanie)

Nom allemand de Freyr.

Fulla

Servante de Frigg. Elle apporte la fertilité.

Funfeng (Feu)

Serviteur de Aegir.

Galar

Nain qui tue Kvasir, avec la complicité de Fjalar.

Garm / Garmar (Chien)

Loup ou chien, gardien du pays des morts, ou plutôt du Gniphellir, l'ouverture de Helheim où se rassemblent les morts. Il tua Tiw/Tyr lors du Ragnarok.

Géants / Thurs

Descendants d'Ymir.

Appelés "Trolls" ou "Jotuns", plus anciens que les Dieux dont ils sont les ennemis, ils habitent le pays du Givre et ont fait alliance avec les monstres dont les plus terrifiants sont *Fenrir* le grand loup, et le *Serpent du Midgard*.

Ce sont des créatures humanoïdes, très grandes et très fortes, mais elles ne sont pas bêtes, au contraire. Elles possèdent la science des runes et peuvent voir l'avenir. Lorsqu'Odin veut savoir le futur, il va consulter la tête de Mimir qui, avant qu'on la lui sépare du corps, était un géant. Ils sont les premiers, toutes les races y compris les Dieux descendent d'eux. Les parents d'Odin sont des géants, la mère de Thor est une géante. Ils sont laids et souvent monstrueux, mais leurs filles sont belles et séduisent les Dieux. Ils habitent loin de Midgard, au-delà de la mer extérieure, à Utgard, en un lieu nommé Jotunheimr. Le chef des géants du feu est Surtr, le chef des géants du givre est Hrym. Thrym est un géant que Thor tuera, aidé de la ruse de Loki, car il avait osé lui voler son marteau; cet épisode est relaté dans « Le chant de Thrym » où l'on voit Thor le viril obligé de se déguiser en femme pour pouvoir récupérer son marteau.

Gefn

Autre nom de Freyja.

Le nom de Gefjún, comme celui de Gefn, autre appellation de Freyja, viennent d'un mot qui signifie "donner".

Gefjun / Gefjunn

Déesse de la virginité. Selon certains, ce serait Freya.

Personnage susceptible de représenter Freyja, qui changea ses quatre fils en boeufs et morcela la terre suédoise pour former l'île danoise de Seeland.

Le nom de Gefjún, comme celui de Gefn, autre appellation de Freyja, viennent d'un mot qui signifie "donner".

Geirrod

Fils du roi 14raudung et frère d'Agnar. Fils nourricier d'Odin.

Geirrod

Géant qui demeure à Geirrodheim ou Geirrodsgard.

Gerd / Gerdr

Géante, fille de Gymir.

Convaincue par le messager Skirnir, elle épouse le dieu Frey.

Geru (Glouton)

Avec Freki, le Vorace, un des deux loups d'Odin.

Gersemi

Fille d'Odin et de Freya. Soeur de Hnoss.

Giallar (scandinavie)

Corne de Heimdall.

Gilling

Géant. Noyé par les nains Fjalar et Galar.

Gimle / Gimlé (Abri-du-Feu) (scandinavie)

La province du Ciel, la demeure des dieux après le Ragnarok.

Ginnungagap / Ginungagap (Abîme-Béant)

Abîme sans fond, commencement de tout.

Gouffre à l'origine de la Création qui sépare le monde du feu (Muspelheim) du monde de la glace (Niflheim).

Gjallar

Pont qui mène à Helheim, le séjour des morts.

Gjallarhorn

Corne d'appel de Heimdall, le gardien du pont Bifrost.

Gjalp

Fille du géant Geirrod.

Gjol (Tumultueuse)

Rivière qu'il faut franchir pour entrer dans Helheim.

Gjuki (scandinavie)

Père de Gundrun, l'épouse de Sigurd. Roi de Niflungs.

Gladheim / Gladsheim (Séjour-de-la-Joie)

Salle d'Asgard où se réunissent les dieux.

Palais d'Asgard où réside les 12 juges des hommes.

Glaser

Forêt proche du Valhalla.

Gleipnir

La troisième chaîne du loup Fenrir. Fabriquée spécialement par les nains, elle ne se brisera qu'au Ragnarok.

Glen (Brillant)

Époux de Sol, la déesse du soleil. Il appartient à l'espèce humaine.

Glitnir (Resplendissante)

Demeure de Forseti, le fils de Balder.

Gnaa

Servante de Frigg. Elle porte les messages.

Gnipahellir (Roc-Géant)

Ouverture de Helheim. Le chien Garm y est enchaîné.

Goldfax (Crinière-d'Or)

Cheval du géant Hrungnir.

Gramr (scandinavie)

Epée de Sigmund puis de Sigurdr avec laquelle il tua Fafnir.

Grani (scandinavie)

Cheval de Sigurdr, descendant de Sleipnir.

Grid (Trêve)

Géante et sorcière. Mère, avec Odin, de Vidar, le dieu de la Forêt.

Gridarvold

Bâton offert à Thor par Grid.

Grimnir (Masqué)

Un des noms que se donne Odin.

Grims

Génies de la musique.

Grjottungard

Lieu où se battent Thor et Hrungnir, sur la frontière du monde des dieux et du monde des géants.

Groa

Sorcière qui soigne Thor après son combat avec Hrungnir.

Gullinbursti (Soies-d'Or)

Sanglier offert à Frey par les nains.

Gullinkambi (Crête-d'Or)

Coq qui éveille les Einherjar dans le Valhalla.

Gulltop (Crins-d'Or)

Cheval de Heimdall.

Gullveig (Puissance-de-l'Or)

Sorcière. Envoyée aux Ases par les Vanes ; elle provoque la guerre entre les dieux.
"Puissance ou ivresse de l'or", source de la discorde entre les Ases et les Vanes.

Gundrun (scandinavie)

Femme de Sigurdr, fille de Gjuki.

Gungnir (Frémissante)

Lance d'Odin fabriquée par les nains.

Gunlad

Géante. Gardienne de l'hydromel sacré de la Poésie.

Gunlod

Epouse d'Odin, mère de Bragi.

Gunn (scandinavie)

Une Walkyrie.

Gunnar (scandinavie)

Frère de Gundrun. Il épousa Brynhild et tua Sigurd.

Gylfaginning

Un texte tiré de l'Edda de Snorri Sturlusson.

Gymir (Celui-qui-Cache)

Géant. Père de Gerd qui va épouser Frey.

Hagen (germanie)

Fils d'Albérich qui passa sa vie à ourdir de noirs complots, en particulier pour tuer Siegfried.
Il le tua finalement.

Hamingjar

Divinités protectrices d'une famille ou d'un clan.

Har (Très-Haut)

Odin.

Hati

Loup né d'une ogresse/trollesse qui poursuit la lune pour la dévoreret qui l'attrapera à la fin des temps.

Havfrue

Être de la mer, mi-femme et mi-poisson.

Havmann

Être de la mer, mi-homme et mi-poisson.

Heidrunn (Clair-Ruisseau)

Chèvre qui abreuve les convives du Valhalla.

Heimdall / Heimdall / Heimdallr

Un dieu Vane.

Fils d'Odin (et de Frigga) ou fils d'Odin et de neuf vagues.

Surnommé le dieu blanc, Heimdallr a des liens avec la mer, et l'on disait qu'il était né de neuf jeunes géantes, apparemment des vagues.

On le nomme parfois l'Ase Blanc.

Gardien des dieux, du pont Bifrost et de l'Asgard.

Dieu gardien du pont Bifrost, il possède la trompe Gjallarhorn.

Dieu de la lumière.

Compagnon et guetteur de l'arc-en-ciel, inlassable veilleur, il garde toujours l'oeil ouvert sur les activités des Géants. Loke et lui s'entre-tuèrent lors du Ragnarok.

Devient Rig dans la *Rigsthula*.

Hel

Géante, fille de Loki et d'Angerboda.

Déesse et gardienne des morts, reine du monde souterrain, asile de paix et de quiétude, qui porte le même nom qu'elle.

Hel / Helheim

Monde des morts qui ne sont pas tombés au combat. Domaine de Hel.

Herjafadir (Père-des-Armées)

Odin.

Hermod (Vaillant-au-combat)

Fils d'Odin. L'agile messenger des dieux.

Hermodr / Hermôd

Hermodr le Chauve, fils d'Odin et de Frigg, frère de Balder. Il alla au royaume des morts pour chercher son frère.

Hersir (Chef de guerre)

Marie sa fille Erna à Jarl dans la *Rigsthula*.

Hildisvinn (Porc-du-Combat)

Animal qui, avec les chats, accompagne Freya.

Hildir

La bataille, nom de Walkyrie.

Himminbjorg (Mont-du-Ciel)

Demeure de Heimdall, près du pont Bifrost.

Himminbrjotir (Briseur-de-Ciel)

Taureau appartenant au géant Hymir.

Hjalpreksson

Second mari de Hjördis, élevea Sigurdr.

Hjördis (scandinavie)

Epouse de Sigmundr, mère de Sigurdr.

Hjuki

Jeune garçon enlevé par la lune avec sa soeur Bil.

Hlidskjalf

Haut-siège de Odin, d'où il regarde le monde.

Hlyna

Servante de Frigg. Elle assure la protection.

Hnoss

Fils d'Odin et de Freya. Frère de Gersemi.

Hnossa / Hnoss

Déesse mineure, fille de Freyja et de Od.

Hoder / Hodur / Hermod / Hödr / Moth (scandinavie)

Dieu aveugle de la nuit, provoqua involontairement la mort de son frère Balder (voir sa légende).

Fils d'Odin et de la déesse Frigg.

Appelé aussi Moth.

Il revient après le Ragnarok.

Hodmimir (Le-Bois-de-Mimir)

Forêt où se cache Lif, la Vie, et son mari après le Ragnarok.

Hoenir

Frère d'Odin. Il va créer avec lui et Lodur le premier couple humain Ask et Embla.

Dieu à l'origine de la création des hommes, avec Odin et Lodur (selon la Völuspà), celui qui donna les sens aux humains.

« 17. (...) trois Ases

(...)

Trouvèrent sur le sol,

De peu de force doués

Ask et Embla (les deux souches)

Privés de destinée.

18. ils n'avaient pas d'esprit,

ils n'avaient pas de sens,

De sang ni de son

Ni de saines couleurs;

Odin donna l'esprit,

Hoenir donna le sens,

*Lodur donna le sang
Et les saines couleurs. »*

(Völuspà, (str17 et 18))

Hoenir (scandinavie)

Apparaît dans la légendes du vol des pommes d'or et dans celle de Sigurdr.

Hofud (Tête)

Épée de Heimdal.

Hraesvelg (Avalueur-de-Cadavres)

Géant à plumes qui produit le vent.

Hreidmar (scandinavie)

Père de Fafnir, Regin et Otr.

Hrim / Hrym

Le givre.

Géant de givre, chef des Thurs de givre.

D'où : Hrimthursar, les Thurses (géants) du givre.

Hrimfaxi (Crinière-de-Givre)

Cheval qui tire le char de Nott, la Nuit.

Hrimthursar

Les Thurses (géants) du givre.

Hrungnir (Rocher-Nu)

Géant à la tête et au coeur de pierre. Vaincu par Thor.

Hrym

Géant. Barre le navire Naglafar avant le Ragnarok.

Hugi (Pensée)

Géante. Bat à la course Thjalfi, le serviteur de Thor.

Hugin (Réflexion)

Avec Munin, la Mémoire, un des deux corbeaux d'Odin.

Corbeau d'Odin, la Pensée

Hvergelmir

Source qui se trouve dans Niflheim. En coulent les douze rivières Eligavar.

Hydromel et divination

Odin était chargé de mettre les dieux en possession de l'hydromel de l'inspiration. Lorsque les deux familles de dieux, les Ases et les Vanes, conclurent la paix, ils crachèrent tous dans un récipient donnant naissance à un géant avisé, Kvasir. Ce dernier fut ensuite

tué par deux nains qui mélangèrent son sang à du miel : ils créèrent de la sorte l'hydromel magique de l'inspiration, qui remplissait trois énormes récipients.

Mais Suttungr, un géant dont les parents avaient été tués par les nains et qui cherchait vengeance, s'empara du breuvage et le cacha dans une montagne. Odin partit à la recherche de l'hydromel. Tout d'abord, il provoqua une dispute entre neuf hommes qui travaillaient pour le frère de Suttungr, Baugi, et qui s'entre-tuèrent, puis il les remplaça, ne demandant pour tout salaire qu'un verre d'hydromel.

Suttungr refusa, mais Baugi aida Odin à ramper vers la montagne sous la forme d'un serpent. Là, il dormit trois nuits avec la fille du géant et obtint qu'elle lui donnât trois verres d'hydromel.

Il avala le contenu des trois récipients, vola vers Asgardr sous la forme d'un aigle et recracha l'hydromel dans des récipients que les dieux lui avaient préparés.

Hymir

Géant de la mer.

A bord de sa barque, Thor pêche le serpent de Midgard.

Voir la légende de Thor et du Jormungand.

Hyrrokinn (Ratatinée-par-le-feu)

Géante qui vient assister aux funérailles de Balder.

Ida (scandinavie)

Montagne où Baldr construit son palais après le Ragnarok.

Idavold / Idavöllr (Plaine-d'Ida)

Lieu de réunion des dieux, situé dans Asaheim.

Plaine à coté d'Asgardr.

Idun / Idunn

Femme de Bragi.

Possède des pommes d'or qui empêchent de vieillir. (Voir la légendes des pommes d'or).

Déesse de la jeunesse. Idun est aussi gardienne des Pommes de l'Eternité. Lorsque les Dieux deviennent âgés, ils n'ont qu'à manger l'une de ces pommes afin de retrouver leur jeunesse. Aussi déesse de fertilité, de jeunesse et de mort, il est possible qu'elle soit à l'origine du Vanir. Sauvée sournoisement de l'orage Thiazi par Loki pour mieux se servir d'elle, elle est de nouveau sauvée par les Dieux du Valhalla.

Ifing

Rivière qui ne gèle jamais. Sépare le monde des géants du monde des dieux.

Ing (germanie)

Lié à Freyr, le dieu germanique Ing est reconnu comme le fondateur de la dynastie des Ynglingar.

Ivald

Alfe. Père d'Idunn aux pommes d'or.

Jafnhar (Également-Haut)

Odin. Se traduit aussi par le Sublime.

Jarl (Chef de guerre)

Fils de Modir (Mère) et de Rig dans la *Rigsthula*.

Jarnsaxa

Maîtresse de Thor. Mère de ses deux fils Magni et Modi.

Jarnvid (Bois-de-Fer)

Demeure de la sorcière qui a engendré les deux loups Skol et Hati qui poursuivent le soleil et la lune.

Jord

Epouse de Odin, mère de Thor.

Déesse de la terre en friche.

Jormungand / Jormungandr / Midgardsormr (scandinavie)

Serpent de mer monstrueux fils de Loki et de la sorcière Angerboda, frère de Fenrir et Hel.

Il enserre de la terre. Quand il bouge, il provoque raz-de-marée et tremblements de terre. Il sera un des artisans de la fin du monde et sera tué par Thor, mais il l'empoisonnera avant de mourir.

Il est aussi appelé le serpent de Midgard : Midgardsormr.

Jotun

Les géants.

Jotunheim / Jötunheimr

Pays des géants.

Montagne de Norvège (alt. 2470m)

Jour

Fils de Nuit. Odin lui fournit un chariot tiré par "Crinière-de-Lumière".

Kari

Un des Vanirs primordiaux, avec Aegir et Loki.

Karl (Homme)

Fils de Amma (Grand-Mère) et de Rig-Heimdall dans *la Rigsthula*.

Kerlaug (Bain-Brûlant)

Rivière double que Thor passe à gué.

Knitberg

Montagne où demeure le géant Gilling et où il cache l'hydromel de la poésie.

Kon (Homme)

Cadet des fils de Jarl et de Erna dans *la Rigsthula*. Il va apprendre les runes enseignées par son grand-père Rig-Heimdall.

Kormt

Rivière que Thor franchit à gué.

Kvasir

Géant né des crachats des dieux lors de la paix entre les Ases et les Vanes.

Messager divin de la sagesse, tué par les nains Fjalar et Galar qui créèrent de l'hydromel avec son sang.

Homme né des crachats des dieux Ases et Vanes pour sceller leur réconciliation. Sa mort donna l'hydromel.

La création de la poésie

Parmi les dieux, il y a deux grandes familles : les Ases avec Odin et Thor à leur tête, et les Vanes avec Njordr et Freyr, son fils, à leur tête.

Pour une raison obscure (encore que la Völuspà en donne une : ce serait de la faute d'une certaine Gullveig, qui se traduit par puissance ou ivresse de l'or), les Ases et les Vanes vinrent à se faire la guerre. Longtemps la victoire ne revint à aucun camp, aussi les Dieux tinrent conseil et prêtèrent serment.

Ils crachèrent dans un chaudron pour sceller ce serment. Du contenu du chaudron, ils firent un homme, Kvasir, qui était le plus sage. Un jour il fut tué par deux nains qui mirent son sang dans un chaudron (Odrérir) et dans deux jarres (Son et Bodn). Ils y mêlèrent du miel et le mélange donna un hydromel rendant poète celui qui en boit.

Mais les deux nains tombèrent sous le pouvoir du géant Suttungr et, pour avoir la vie sauve, ils lui donnèrent le précieux hydromel. Voilà alors Odin qui entre en scène sous le nom de Bolvekr! Par ruse, il réussit à s'introduire chez Suttungr, à séduire sa femme qui, comblée et conquise, lui permet de boire trois gorgées du divin nectar. En ces trois gorgées, Odin boit le contenu des trois récipients puis s'enfuit par les airs sous la forme d'un aigle, poursuivi par Suttungr, également transformé en aigle. De justesse Odin réussit à arriver à Asgardr sain et sauf et donne le nectar de poésie aux Dieux.

La poésie est aussi appelée don d'Odin, boisson d'Odin, trouvaille d'Odin, butin d'Odin ou boisson des Ases.

Lauf'Ey (Feuille)

Épouse du géant Farbauti et mère de Loki.

Leding

Première chaîne attachant le loup Fenrir.

Lerad (Celui-qui-Abrite)

Arbre du Valhalla dont se nourrit la chèvre Heidrunn.

Lif (Vie)(scandinavie)

Premier homme (ou femme) à renaître après le Ragnarok.

Lifthraser / Lifthrasir / Lifprasir (Ardent-à-Vivre) (scandinavie)

"Vivace"

Première femme (ou homme) à renaître après le Ragnarok.

Ljosalfaheim

Monde des lutins de la lumière. Se dit aussi Alfaheim.

Lodur

Frère d'Odin. Va créer, avec lui et Hoenir, le premier couple humain.

Lofna

Servante de Frigg. Elle écarte les obstacles qui séparent les amants.

Loge (germanie)

Nom allemand de Loki.

Loke / Loki (scandinavie)

En allemand Loge

Fils de Farbauti et de Laufey.
Dieu malveillant et sarcastique.

Époux de Sigyn et amant d'Angerboda, avec laquelle il engendre le loup Fenrir, le serpent de Midgard et Hel, la gardienne des morts.

Un des Vanirs primordiaux avec Aegir et Kari.

Frère de Odin.

Père des géants.

Il a fomenté la mort de Balder.

Lors du Ragnarok, Heimdal et lui s'entre-tuèrent.

Maître du feu, Loki "le malfaisant" n'a pas l'honneur d'appartenir à la famille des Dieux. Il n'est que toléré au Valhöll. Brillant et médisant, observateur sagace et calomnisateur habile, il est à la fois haï et redouté.

Dieu du feu et du mensonge, avec du sang de géant, parfois proche des dieux parfois des géants. Il a provoqué par jalousie la mort de Balder, dieu du printemps, le plus beau des dieux, et lui et ses enfants Fenrir, Jormungand et Hel seront cause de la fin du monde.

Loki joue un rôle important dans les mythes nordiques. C'est un génie malin, voleur et calomniateur, qui se conduit mal avec les dieux. Il les met en danger par sa malveillance, mais il les sauve aussi par son ingéniosité. C'est un proche compagnon d'Odin et de Thor, pourtant il engendre les monstres qui les détruiront, et sa méchanceté provoque la mort de Baldr.

Il est impossible de savoir si c'est un dieu ou un géant. Il est indubitablement une figure créatrice; il amène les nains à forger quelques-uns des trésors des dieux, et lui-même donne naissance au cheval d'Odin, aussi bien qu'à des monstres comme le Serpent du Monde et Hel, la souveraine des morts.

Dieu du feu, est fourbe et malfaisant. Il se moque du bien et du mal. Ce fils de géant aime tromper tout le monde, y compris ses amis. Il a un frère qui se nomme Baldr. Un présage a annoncé la mort de Baldr. Pour le protéger Odin doit faire jurer toute les forces de la nature de ne pas lui faire de mal. Ainsi protégé aucun malheur ne pourra arriver a son deuxième fils. Mais Odin a oublié de faire jurer cette petite plante qu'est le gui ! Loki l'apprend. Aussitôt une mauvaise pensée traverse son esprit. Il arme d'une flèche de gui l'arc de Bolder, le frère aveugle de Baldr, et lui demande de tirer. Baldr succombe à la flèche de gui. Les dieux très mécontents de Loki, finissent par le capturer et l'attachent dans une caverne, sous la surveillance d'un serpent venimeux. Il y restera prisonnier jusqu'au grand combat final des dieux et des géants.

Loki a eu trois enfants monstrueux de la géante Angrboda. Hel, terrifiante déesse qui de l'ombre, règne sur les enfers qui portent son nom. Fenrir est un loup si dangereux que les dieux doivent le garder attaché. Leur troisième enfant est un serpent qui hante les fonds marins. C'est l'ennemi juré de Thor.

Lune

Fille de Moundilfari. Les dieux l'obligèrent à régler la course de la lune dans le ciel.

Lyngvi

Ile située au milieu du lac Amsvartnir, où est enchaîné le loup Fenrir.

Magni (Force)

Fils de Thor et de Jarnsaxa (ou de Sif).

Frère de Modi, le Courage.

Il revient après le Ragnarok.

Magui (scandinavie)

Fils de Thor qui revient après le Ragnarok.

Mani (Lune)

La lune.
Masculin.
Fils de Mundilfari.
Conduit le char de la lune.

Mannaheim

Monde des hommes.

Megingjarder

Ceinture de force de Thor qui double sa puissance.

Midgard / Mitgard / Midgardr (Enclos-du-Milieu) (germanie, scandinavie)

Signifie "terres du milieu", "enclos du milieu", nom du monde normal où vivent les humains, par opposition au monde des dieux, Asgard, et au monde des morts.
Là où vivent les humains, qui est ceint de la grande mer au-delà de laquelle se trouve Utgardr. Au centre de Midgardr se trouve Asgardr, le monde des dieux.

Midgard

Autre nom du serpent Jormungand, fils de Loki et d'Angerboda.

Mime (germanie)

Nain qui éleva Siegfried dans le but de lui faire voler pour lui le trésor du dragon Fafnir.

Mimir

Dieu/Géant gardien du puit de la connaissance sous l'arbre Yggdrasil.
Tué par les Ases.
Odin consultait souvent la tête (momifiée) de Mimir.
Il appartient à la race des Géants, mais il est devenu l'ami d'Odin et son conseiller.

Mimir

Fontaine de la sagesse où Odin va laisser un oeil en gage.

Mjöllnir / Mjolnir (Concasseur)

Marteau de Thor, fabriqué par les nains.

Modgud

Vierge qui garde le pont sur la rivière Gjøl, menant à Helheim.

Modi (Courage) (scandinavie)

Fils de Thor et de Jarnsaxa (ou de Sif).
Frère de Magni, la Force.
Il revient après le Ragnarok.

Modir (Mère)

Épouse de Fadir (Père) et mère de Jarl dans la *Rigsthula*.

Mokkerkalfi (Vilain-Veau)

Statue d'argile construite par le géant Hrungnir.

Moth

Autre nom de Hodur.

Moundilfari / Mundilfari

Père d'un fils Mani, la Lune, et d'une fille Sol, le Soleil.

Munin (Mémoire)

Corbeau d'Odin, la Mémoire, les souvenirs.

Avec Hugin, la Réflexion, un des deux corbeaux d'Odin.

Múspell / Muspelsheim / Mùspellheim

La terre chaude du sud. A l'origine d'Ymir avec Nitflheim (version germanique et du Voluspa).

Région au sud du Ginnungagap.

Monde du feu, où règne le géant Surt.

Ses fils détruisirent le pont Bifrost lors du Ragnarok.

Myrkvid (Forêt-Sombre)

Sépare le monde des géants et le monde des dieux.

Naastrand

Séjour des morts après le Ragnarok.

Naglfar / Naglfari

Navire fabriqué avec les ongles des morts et barré par le géant Hrym lors du Ragnarok.

Naglfari

Époux de Nott, la Nuit, et père de Aud.

Nagrind

Grille qui ferme le domaine des morts.

Nains

Êtres industriels, parfois bienveillants et parfois maléfiques. Ils habitent sous la terre à Svartalfaheim. On les nomme aussi Alfes noirs.

Ce sont, comme chacun sait, des créatures fort anciennes et souterraines. Les nains étaient là bien avant les hommes. Ils craignent la lumière du soleil car elle peut les transformer en pierre. Dans l'Alvismal, Thor, qui pourtant n'est pas très rusé, utilise ce désavantage pour venir à bout du nain Alvis. Ce sont des créatures divines. Ce sont eux qui ont forgé les armes et armures des Dieux, y compris Mjollnir, la lance et l'anneau d'Odin. Alors..., ne confondez pas les nains de notre monde, ils s'en vexeraient !

Nanna

D'origine humaine.

Épouse de Balder et mère de Forseti.

Femme de Balder selon les légendes islandaises.

Elle est morte de chagrin après la mort de Balder.

Nari

Fils de Loki et de Sigyn.

Il fut dévoré par son frère Váli transformé en loup pour venger la mort de Baldr.

Son père sera enchaîné avec ses intestins.

Nastrond (Rive-des-Cadavres)

Citadelle des morts.

Necks

Esprits inférieurs. Ils fréquentent les rivières.

Nehalennia (Pays-Bas)

Une déesse de la côte de la Mer du Nord

Déesse ancienne.

Nep (Bourgeon)

Père de Nanna, la femme de Balder.

Nerthus (danemark)

Dieu de la terre nourricière.

Dieu ancien.

Nibelung (germanie)

Ancêtre et roi des Nibelungen.

Nibelungen (germanie)

Les nains descendant de Nibelung, les enfants de la brume.

L'anneau des Nibelungen (germanie)

Ceci n'est pas la version mythologique mais celle de Wagner.

L'or du Rhin

Alberich était un nain qui tenta de courtiser les ondines du Rhin. Celles-ci le repoussèrent, mais en les pourchassant, il vit de l'or au fond de la rivière. Cet or était magique et il pouvait être forgé en un anneau qui donnerait pouvoir sur le monde à son propriétaire, mais celui qui le forgeait devait renoncer à jamais à l'amour. Albérich fit ce sacrifice et devint chef du peuple des nains, qui durent lui forger un immense trésor.

Pendant ce temps les dieux s'inquiétaient, car les géants Fasolt et Fafnir qui avaient construit leur domaine devaient bientôt recevoir en paiement Freya, la déesse de l'amour, qui de plus était celle qui donnait aux dieux leur éternelle jeunesse. Alors que les géants s'impatientsaient déjà, Loge, dieu du feu et du mensonge, arriva, et Wotan, le roi des dieux, lui demanda s'il avait trouvé une monnaie d'échange pour Freya. Loge commença par dire que non, bien sûr, rien ne pouvait égaler Freya, et qu'il fallait être bien fou pour renoncer à une jolie femme pour avoir quoi que ce soit d'autre. C'est ainsi qu'il amena la conversation sur Albérich. Les géants, intrigués, dressèrent l'oreille et admirent qu'en échange du trésor d'Albérich et de son anneau miraculeux, ils renonceraient à Freya.

Il ne restait plus à Wotan et Loge qu'à le trouver. Ils descendirent sur terre, juste au moment où Mime, le frère d'Albérich, qui était devenu son esclave à cause de l'anneau, venait de finir de forger et de remettre à Albérich un casque qui pouvait rendre invisible et pouvait transformer son propriétaire en ce qu'il voulait.

Mime mit les dieux au courant de la situation et ils allèrent parler à Albérich qui se vanta de pouvoir bientôt les dominer à l'aide de l'anneau, et du heaume que venait de lui forger Mime. Loge fit un peu de provocation et commença par mettre Albérich au défi de se transformer en dragon ; il le fit sans peine et le heaume commença à faire très envie à Loge. Puis il lui demanda de se transformer en crapaud, et quand Albérich le fit, il lui sauta dessus et le ligota.

Albérich, comme prix de sa liberté, dut donner non seulement tout le trésor qu'il avait amassé, mais aussi le heaume et l'anneau. Cependant, se voyant ainsi spolié, il maudit l'anneau de sorte que son porteur ne soit jamais heureux.

Wotan rentra dans son palais et essaya d'échanger Freya contre le trésor d'Albérich. Mais pour les contenter, Loge dut donner aussi le casque, et Wotan l'anneau. Il eut beaucoup de mal à s'en séparer, mais finit par s'y résoudre. À peine l'avaient-ils qu'ils se battirent pour savoir lequel des deux aurait l'anneau. Fafner tua Fasolt, puis il alla vivre dans une grotte et se transforma en dragon pour surveiller son trésor.

La Walkyrie

Beaucoup plus tard, un homme appelé Siegmund demanda un jour asile chez un autre qui s'appelait Hunding. Quand il entra dans la maison, sa femme, Sieglinde, était seule. Elle avait été mariée à Hunding de force et n'aimait pas son mari, et elle tomba amoureuse de Siegmund.

Quand Hunding rentra, il commença par vouloir renvoyer ce vagabond, puis il découvrit que c'était un des ennemis de sa famille. Il lui accorda alors le gîte, pour que le combat à mort qu'il avait l'intention de livrer le lendemain soit un combat loyal. Mais Siegmund n'avait pas d'arme. Désespéré, il pria son père, Wotan, de lui accorder l'épée qu'il lui avait promise un jour. C'est alors que Sieglinde vint le voir, et lui dit qu'il y avait dans le jardin une épée plantée dans un arbre et que personne n'avait jamais réussi à retirer. Siegmund prit l'épée, et en discutant avec Sieglinde, il découvrit qu'ils étaient frère et soeur (elle avait été enlevée de chez elle petite fille). Mais même cela ne put diminuer la force de leur amour, et ils s'unirent.

Wotan demanda à sa fille, la Walkyrie Brunnhilde, d'aller aider Siegmund dans son combat. Mais Fricka, sa femme, entra et se plaignit qu'on n'aller tout de même pas aider cet homme incestueux, et fils d'un adultère qui plus est. Wotan fut obligé de se ranger à ses raisons et demanda à Brunnhilde, à contrecœur, d'aller aider Hunding.

Mais Brunnhilde fit ce que voulait réellement son père plutôt que ce qu'il lui avait ordonné, et elle aida Siegmund. Mais Wotan, voyant cela, intervint lui-même dans la bataille et brisa l'épée de Siegmund qu'il lui avait offerte lui-même. Siegmund fut tué. Sieglinde voulut mourir aussi, mais Brunnhilde lui demanda de ne pas le faire pour l'enfant de Siegmund qu'elle portait.

Brunnhilde fut punie par Wotan pour avoir désobéi : il la transforma en humaine, et l'endormit dans un cercle de flammes. Elle ne se réveillerait que le jour où un humain franchirait le mur de flammes, et alors quel qu'il soit elle serait forcée de l'épouser.

Siegfried

Sieglinde était morte en couches, et l'enfant, Siegfried, avait été élevé par le nain Mime, le frère d'Albérich. Celui-ci comptait se servir de Siegfried pour récupérer l'anneau, et ainsi devenir maître du monde, puis le tuer ensuite. Mais il fallait à Siegfried une épée à sa mesure pour tuer Fafner, et Mime ne pouvait forger une épée que Siegfried ne cassait pas de ses mains nues, Il savait qu'il ferait mieux de recoller l'épée de Siegmund, mais ne pouvait y arriver.

Un jour, il apprit par Wotan que seul celui qui ignore la peur pourrait recoller l'épée. Le même jour, Siegfried l'insulta et le rudoya pour son travail et se mit à recoller l'épée seul. Il y arriva. Mime, mort de peur, commença à préparer un poison pour se débarrasser de Siegfried.

Siegfried se mit en route pour tuer le dragon, Wotan apparut devant Fafner et lui prédit sa mort, à laquelle il pouvait échapper s'il rendait l'anneau au Rhin, mais Fafner ne pouvait même plus concevoir le fait de vivre sans l'anneau.

Siegfried arriva, et le combat fut bref. Après la mort de Fafner, Siegfried but son sang, et aussitôt se rendit compte qu'il comprenait le langage des animaux. En écoutant les oiseaux, il apprit l'importance de l'anneau et le pouvoir du heaume, et il apprit aussi que Mime projetait déjà de le tuer. Son sang ne fit qu'un tour et c'est lui qui le tua.

Puis il apprit par les oiseaux qu'une très belle femme dormait au milieu d'un cercle de flammes sur une colline proche. Il s'y rendit, et quand Wotan essaya de l'arrêter, il brisa sa lance avec laquelle il avait désarmé Siegmund, puis il réveilla Brunnhilde qui tomba amoureuse de lui.

Le crépuscule des dieux

Siegfried quitta Brunnhilde au matin en lui laissant l'anneau en gage de son amour, puis il se rendit dans une ville. Là vivaient le prince Gunther et la princesse Gutrune, ainsi que leur demi-frère Hagen, qui était secrètement le fils d'Albérich. Il avait la taille des humains, mais la ruse et la bassesse de son père. Il parla aux autres de Siegfried et vanta sa beauté. Il vanta aussi la beauté de Brunnhilde, mais sans dire qu'il y avait quelque chose entre les deux. Et il assura à Gutrune qu'il pourrait lui obtenir l'amour de Siegfried si seulement elle lui faisait boire le philtre qu'il venait de préparer. C'était un philtre qui faisait perdre la mémoire.

Quand Siegfried le but, il oublia Brunnhilde, et Gutrune qui était fort belle réussit à le séduire. Puis, en échange de sa soeur, Gunther lui demanda de conquérir pour lui Brunnhilde, qui dormait au milieu d'un cercle de flammes que Gunther ne pouvait franchir, Siegfried accepta. Coiffé du heaume qui lui donnait l'apparence de Gunther, il réveilla Brunnhilde et lui reprit l'anneau.

Brunnhilde devait épouser Gunther. Quand elle vit Siegfried, elle le traîta de traître mais il ne comprit pas. Puis quand elle vit que c'était lui qui avait l'anneau et non pas Gunther, elle comprit que c'était lui qui l'avait conquise pour un autre... Elle se mit à le haïr, et quand Hagen lui proposa de tuer Siegfried, elle lui apprit qu'il n'était vulnérable que par un coup dans le dos.

C'est ce que fit Hagen : il tua lâchement Siegfried, mais Brunnhilde comprit ce qui s'était passé. Pendant que Gunther et Hagen s'entretenaient pour la possession de l'anneau, elle le prit pour elle. Elle aurait pu alors, simplement en le rendant au Rhin, éviter la

chute des dieux et le commencement du règne des humains, mais elle refusa, par amour pour Siegfried et rancune pour son père. Et c'est seulement après la mort des dieux que l'anneau fut rendu au Rhin. Hagen se noya en tentant de l'empêcher.

Nidafell (Montagne-Obscure)

Lieu où réside le dragon Nidhug.

Nidhog

Serpent qui vit sous les racines de l'arbre Yggdrasill et qui essaie sans répit de le ronger.

Nidhug (Rongeur-Amer)

Dragon des enfers. Vit à Niflheim.

Niflheim

“ Pays du brouillard ”, région au nord du Ginnungagap.
Monde des ténèbres au nord du Ginnungagap, couvert de glace et de givre.
Monde des morts où règne Hel.

Nitflheim (germanie)

Le grand glacier du nord, à l'origine d'Ymir avec Muspell.

Nixes

Esprits inférieurs. Génies des eaux.

Njord / Njordr / Njördhr

Vane, dieu de la mer, père de Freyr et Freya.
Le roi des vents et de l'océan.
Chef des vanes.
Dieu de la Fertilité, du rivage et des Océans.
Il protège les navigateurs et, généreux, disperse autour de lui la fortune.
Époux de la géante Skadi.
Njördhr, un dieu assez important à l'ère Viking, était associé à la mer et aux bateaux.

Noatun (Clos-des-Nefs)

Demeure de Njord au bord de la mer.

Nordri (Nord)

Un des quatre nains qui supportent le ciel.

Nornes / Norns

Déesse qui tissent les destinées des humains. Elles sont trois : Urd, déesse du passé, Verdandi, déesse du présent, et Skuld, déesse de l'avenir.

Les Nornes offrent un plus grand intérêt. Il s'agit de déesses ou de géantes qui décidaient du sort des humains et des dieux. Elles se rendaient dans les cours royales pour fixer le destin de princes nouveaux-nés, et on les associait au Puits du Destin, source de la connaissance secrète, situé sous l'Arbre du Monde. Un culte était rendu aux Dises, déesses à qui, selon la légende, on offrait des sacrifices -y compris sacrifices humains- à Uppsala. Leur fête principale semble se situer en automne, au début de la nouvelle année, une période où l'on fêtait en grande pompe les dieux.

Norvi

Géant. Père de Nott, la Nuit.

Nott (Nuit)

Fille de Norvi.

Épouse successivement Naglfari, Annar et Delling.

Mère de Aud, de Jord (la Terre) et de Dag (le Jour).

Géante.

Odin lui fournit un chariot tiré par "Crinière-de-Givre".

Od / Odi (Furieux)

Epoux de Freya. Père de Hnoss et de Gersemi. Il voyage au loin.

Odin / Odinn / Othinn / Wotan / Woden

Le père des Dieux.

Maître des connaissances, il détient les pouvoirs de la magie et de la science. Chef de guerre, il inspire les guerriers au combat. Il accueille dans son paradis du Valhøll les braves tombés dans la bataille. Il a sacrifié l'un de ses yeux pour acquérir la sagesse

En allemand Wotan.

Fils de Bor/Burr et Bestia (selon la Völuspà).

Père de Thor, de Bragi, de Balder, de Heimdal.

Epoux de Gunlod, de Freyja, de Frigga, de Jord.

Chef des Ases. Chef des Aesirs.

Dieu suprême.

Dieu primordial nordique, dieu de la sagesse, des batailles, de la mort et de l'inspiration.

Dieu du soleil, de la guerre, de la poésie, de la sagesse, des batailles, de l'éloquence, du courage, du savoir.

Dieu sage et rusé, dangereux pour tous.

Créateur de toutes choses.

Il prend des formes d'animaux.

Le corbeau et le loup étaient sacré à lui, et il était accompagné de deux corbeaux : Hugin ("pensé") et Munin ("mémoire"), et de Geri et Freki, 2 loups. Sa monture était le cheval à 8 pattes : Sleipnir.

Il vivait dans le palais du Valhalla en Asgard avec les Valkyries et une armée de guerriers choisis parmi ceux tombé lors des batailles.

Odin a quelque chose d'une figure shamanique, se perçant lui-même de sa propre lance et se pendant lui-même à l'arbre monde Yggdrasil dans ses efforts pour atteindre la connaissance occulte.

Il sacrifia l'un de ses yeux, le donnant au dieu/géant Mimir en échange de la permission de boire au puit de la connaissance en dessous d'Yggdrasil. Parmi la connaissance qu'il obtint se trouvait le secret de l'écriture runique.

Un autre aspect shamanique est sa capacité à changer de forme.

En dépit de son rôle de dieu des batailles, il était considéré comme indigne de confiance, *and there are many accounts of warriors berating Odin for failing to deliver victory.*

Il a été généralement dépeint comme un guerrier borgne tenant une lance, ou comme un vagabond portant un manteau bleu et un grand chapeau souple.

Selon les légendes nordiques, Odin est destiné à être avalé par le loup géant Fenrir lors du Ragnarok.

Il a donné son nom au troisième jour de la semaine en Scandinavie et en Angleterre: Wednesday (Mercredi), signifiant le "jour de Woden" ou "jour d'Odin".

Père de l'Humanité, dieu de la Guerre, de la Sagesse et de la Poésie.

Roi des dieux, le plus sage de tous, et père de Thor. Il a donné son oeil droit en échange de la sagesse, et depuis il connaît la magie des runes. Ses deux corbeaux l'informent de ce qui se passe dans le monde. Mais c'est avant tout un dieu guerrier.

Grand voyageur, il se rend sous divers déguisements dans le monde des géants comme dans le monde des hommes. Il détient la souveraineté et forme parfois une sorte de trinité avec Thor, qui possède la force guerrière, et Frey, qui apporte la fertilité.

Selon la croyance viking, Odin, le Père de Tous, était le roi d'Asgardr, et avait hérité de Tiwaz la lance qui lui assurait le contrôle des batailles. Son prédécesseur, Wotan était le roi suprême des Langobards et d'autres tribus germaniques. Odin, comme Wotan, a des liens étroits avec le Monde souterrain et les morts.

Dieu des Rois, il apportait son soutien aux jeunes princes prometteurs et leur donnait des épées magiques et autres cadeaux en témoignage de sa bienveillance, mais il les anéantissait impitoyablement le moment venu. La crémation, souvent nécessaire pour se débarrasser des morts après le combat, était en rapport avec le culte d'Odin.

De nombreux contes parlent des fidèles compagnons d'Odin, les berserkir, qui, lors des batailles, portaient des peaux d'ours ou de loup et entraient en transe, ce qui les rendait insensibles à la douleur. Ce don de la transe, Odin l'accordait également aux poètes et aux orateurs, et l'on trouve de nombreuses références dans la poésie islandaise à la manière dont il se procura l'Hydromel magique qui donnait l'inspiration. Odin apportait aussi la fortune à ses compagnons - symbolisée par son anneau Draupnir qui, en se multipliant, fournissait une réserve d'or.

De plus, Odin était un dieu de la Magie et de la Divination, notamment dans un contexte militaire. On lui offrait en sacrifice des prisonniers de guerre, que l'on poignardait ou pendait. Sacrifices qui pouvaient constituer une forme de divination puisqu'on croyait que les derniers mouvements des victimes annonçaient la victoire ou la défaite. Odin lui-même s'offrit en sacrifice en se pendant à l'Arbre du Monde, dans le but d'obtenir la science des symboles runiques qui étaient utilisés pour la divination. Il donna aussi un de ses yeux par amour de la connaissance, et apparut sur terre sous la forme d'un vieil homme borgne vêtu d'un grand manteau et d'un chapeau à larges bords ou d'un capuchon. Il était toujours accompagné de loups ou de corbeaux, animaux des champs de bataille, et se trouvait constamment informé par deux corbeaux de ce qui se passait sur tous les champs de batailles du monde.

Odin savait parfaitement changer d'apparence, envoyant son esprit dans le corps d'un oiseau ou d'un autre animal ce qui - avec sa capacité à voyager dans le royaume des morts - l'apparentait aux chamans des peuples eurasiens du Nord.

Rois des Ases, Odin est le dieu du ciel, de la guerre et de la mort, mais aussi de la sagesse. Il acquiert cette dernière en acceptant de perdre un œil, déposé en gage au fond d'une source sacrée. Le dieu borgne invite au Val-Hall, ou Walhalla les guerriers morts au combat pour qu'ils participent, aux côtés des Walkyries, à un banquet sans fin. L'hydromel est sa boisson favorite. Deux corbeaux, Hugin et Munin (Pensée et Mémoire) lui rapportent ce qui se passe. Odin apprend aux hommes le secret des runes et l'art de la poésie. Ses nombreuses épouses lui donnent plusieurs enfants : de Frigg naît Balder, et de la terre (Fjorgyn), Thor.

ODIN, son apparence n'est pas très engageante. Ce vieillard aux cheveux gris n'a qu'un œil, il porte une longue barbe et un chapeau lui cache le front. Il se glisse parfois dans la peau d'un animal. Il possède un anneau d'or, forgé par les nains, qui multiplie par neuf tous les neuf jours. Cet objet est symbole de richesse inépuisable.

Dieu du savoir, de la magie et des victoires, Odin peut paralyser ses ennemis ou les rendre sourds. Il sait insuffler aux combattants une folie meurtrière qui leur fait ignorer la peur. Sa lance magique décide de la victoire dans les combats. Ce dieu sanguinaire est aussi avide de connaissances.

Il donne un jour un de ses yeux pour pouvoir boire au puits magique du dieu Mimir et acquérir ainsi la sagesse. Il apprend également l'art d'utiliser l'alphabet viking : les rhunes.

Odin est souvent entouré d'animaux.

Il a deux corbeaux nommés Hugin (pensée) et Munin (souvenir), à qui il a donné la parole. Ces oiseaux viennent lui raconter ce qui se passe dans l'univers. Son coursier est un cheval gris à huit pattes nommé Sleipnir, né de l'étalon d'un géant et de Loki, transformé en jument.

Il est entouré également d'esprits : les Valkyries. Ces esprits féminins qui se nomment Hurlante et Furieuse, sont les envoyées d'Odin. Les Walkyries volent vers les champs de bataille et y prennent en selle les braves qui viennent de mourir. Elles les emportent à travers le ciel jusqu'au paradis des guerriers. Là, ils connaîtront une nouvelle vie de combattants auprès des dieux. Ce paradis se nomme Asgard.

«Odin est le premier et le plus vieux de tous les Ases; il règne sur toutes choses et, bien que les autres Dieux soient puissants, ils le servent tous (...). Il s'appelle aussi Valfödr parce que tous ceux qui tombent sur le champ de bataille sont ses fils adoptifs. Il leur donne place dans Vahöll et Vingolf et on les appelle Einhrejar » (Gylfaginning, chap. 19).

Physiquement, c'est un personnage inquiétant. Il est grand, imposant, porte manteau bleu sombre et grand chapeau rabattu, non pour cacher son visage mais à cause de son orbite vide : il est borgne. Son œil, il l'a laissé en gage dans la source de Mimir, au pied d'Yggdrasill, l'arbre du monde; ainsi il peut consulter la tête de Mimir qui repose dans la source pour connaître le passé, le présent et l'avenir. Odin possède aussi la science des runes : pour l'obtenir, il a fait une chose que peu auraient faite...

*Je sais que je pendis
A l'arbre battu par les vents
Neuf nuits pleines
Navré d'une lance*

*Et donné à Odin,
Moi-même à moi-même donné,
A cet arbre
Dont nul ne sait
D'où proviennent les racines.
Point de pain ne me remirent,
Ni de coupe;
Je scrutai en dessous,
Je ramassai les runes,
Hurlant les ramassai.
De là, retombai.
(Havamal, str. 138 et 139.)*

Odin s'est pendu pour obtenir la science des runes. Les runes sont magiques et nécessaires à sa pratique. La suite du poème est terrifiante et nous montre clairement que seul le sacrifice peut nous mener à la connaissance...

Odroerer / Odrérir

Chaudron où les nains Fjalar et Galar recueillent le sang de Kvasir qui deviendra le breuvage de la poésie.

Okolnir

Région où, lors du Renouveau, se trouve le palais Brimir.

Origine

Le mythe germanique

(A l'époque romaine)

Odin/Wotan est le dieu suprême (il est borgne). Il règne sur la terre avec ses frères **Vili** et **Vé**. Ils ont créé le monde avec le corps de la première créature, le géant gelé **Ymir**, né de la rencontre fracassante entre Muspell, la terre chaude du sud, et Niflheim, le grand glacier du nord. Le frère d'Ymir, **Bergelmir**, décide de venger son frère en créant une race de géants, destinée à combattre les dieux pour l'éternité. Pendant ce temps, les dieux ont créé le monde avec les restes d'Ymir. Son crâne est devenu la voûte céleste, son sang a formé l'océan et ses ossements sont devenus des montagnes. Puis les dieux trouvent deux arbres, un frêne et un orme. Du premier, ils font le premier homme, **Ask**, et du deuxième la première femme, **Embla**. Odin, le dieu suprême, leur donne leur esprit. Vili leur influe la pensée et Vé donne l'ouïe et la vue. Puis ils sont installés dans le royaume de Midgard ("terre du milieu"), tandis que les dieux sont dans le royaume d'Asgard, et plus particulièrement dans le palais du Val-Hall.

Tous les guerriers germaniques sont prêt à surgir du palais Val-Hall, où vivent les dieux, pour les défendre, lors de la bataille de **Ragnarok**, le "**crépuscule des dieux**", la bataille qui sonnera la fin du monde. Cette bataille sera provoquée par le géant Loki et surtout son fils **Fenrir**, mi-homme mi-loup, qui se rebelleront contre l'ordre établi par les dieux. Thor sera tué par un serpent qui aura le dessus et le monde disparaîtra sous des flammes gigantesques.

Le mythe germanique tardif

(Issue de la mythologie germanique, 9^{ème} au 12^{ème} siècle)

Ces dieux fondent une famille, les **Ases**, opposés farouchement aux **Vanes**, les géants fabriqués par le frère d'Ymir. Ces familles finissent par conclure la paix et se partagent la domination du monde. Parmi cette grande famille de dieux, on retrouve **Thor**, dieu de la guerre, nouveau dieu suprême, et **Freyr**, déesse de la fertilité.

Ces dieux partagent le quotidien avec les **Walkyries**, des créatures féminines qui servent de la bière aux soldats morts et participent aux batailles, décidant qui vaincra (Walkyries = "celle qui choisit qui succombera"). On retrouve deux Walkyries accompagnant les berserks ("soldats des dieux") dans les plus célèbres batailles : Gunn et Rota. Thor, dieu de la guerre et du tonnerre, est souvent représenté avec son marteau, Mjollnir, offert par le géant Loki. Le fidèle guerrier d'Odin est **Sigurd**. Il tue le grand dragon Fafnir et épouse Gundrun, fille de Gjuki, roi de Niflungs. Puis il aide **Gunnar**, frère de sa nouvelle femme, à conquérir le coeur d'une walkyrie, Brynhild, en lui passant au doigt un anneau magique. Mais Gundrun, la femme de Sigurd, reconnaît l'anneau et raconte l'histoire à Brynhild, qui demande à son nouveau mari Gunnar de tuer Sigurd, son meilleur ami depuis le mariage. Sigurd est tué et brûlé. Brynhild se suicide en se jetant dans les flammes du brasier funèbre de Sigurd. Gundrun, la veuve de Sigurd, épouse ensuite Atli, le frère de Brynhild, qui assassine Gunnar pour venger Sigurd. Prise de désespoir, Gundrun tue les enfants qu'elle a eu avec Atli et bois leur sang, puis elle met la feu au palais et tout le monde meurt. Toute cette histoire est

racontée dans "Nibelungenlied" (écrit au 12^{ème} siècle) et dans l'opéra de Wagner "**Siegfried et l'anneau de Nibelung**" (où Sigurd prend le nom de Siegfried).

Le mythe scandinave

Au commencement était le Ginnungagap - l'abîme sans fond - et rien d'autre.

Au nord, s'étendait le Niflheim (le pays du brouillard) qui était glacial ; au sud, s'étendait le Muspelsheim, brillant brûlant et tout embrasé de flammes ardentes ; un pays gouverné par Surt, le géant à l'épée redoutable. A la fin du monde, c'est lui qui combatta les puissants dieux du ciel et qui les détruira par le feu.

Un fleuve de glace coulait dans le Ginnungagap. Mais là où le givre du nord rencontrait le vent brûlant du sud, la glace fondait et des gouttes d'eau vivifiées par la chaleur, se forma le corps d'un géant. Il s'appelait Ymir, et de lui descendirent tous les géants du givre. Car tout en dormant, Ymir transpirait ; et de son aisselle gauche sortirent un homme et une femme, tandis que ses pieds joints produisaient un fils. Et ce furent les ancêtres des géants-du-givre.

Du ruissellement du givre fondu par le vent du sud, surgit également une vache. Son nom était Audumla et des ses pis coulaient quatre fleuves de lait dont Ymir s'abreuvait. Elle-même se nourrissait du sel contenu dans la glace qu'elle faisait fondre en la léchant. Le soir du premier jour, du roc ainsi dégelé se détacha la chevelure d'un homme, et le deuxième jour, sa tête, et le troisième jour l'homme tout entier. C'était Buri, et il était grand, vigoureux et très beau à voir. Il eut pour fils Bor, lequel épousa une fille de géant, Bestla. Bor et Bestla eurent trois fils qu'ils nommèrent Odin, Vili et Vé ; et à eux tous ils gouvernèrent la terre et les cieux.

Les fils de Bor tuèrent le géant Ymir ; et de son corps, ils firent la terre ; ses os devinrent les montagnes et ses dents les galets de la mer ; son sang devint l'océan dont ils entourèrent la terre ; et de son crâne, ils firent la voûte des cieux, soutenue aux quatre coins par quatre nains - Est, Ouest, Nord et Sud. Puis ils prirent la cervelle d'Ymir et la jetèrent dans le ciel où elle se transforma en nuages. Ensuite, ils attrapèrent les étincelles qui voltigeaient au-dessus du Muspelsheim et les disposèrent à des hauteurs différentes de la voûte céleste ; elles devinrent des astres et les dieux réglèrent leur cours.

La terre est ronde et tout autour s'étend la mer profonde, sur les rivages de laquelle demeurait la race des géants. Mais avec les sourcils broussailleux d'Ymir, les fils de Bor édifièrent un solide rempart, à peu près au milieu de la terre, pour se protéger des géants ; ils appelèrent leur domaine le "Mitgard" (la Demeure du Milieu).

Un jour, les fils de Bor marchaient sur le rivage et ils y trouvèrent deux troncs d'arbre abandonnés par les vagues. Ils les ramassèrent et leur donnèrent la forme d'un homme et d'une femme. Puis, chacun à son tour leur fit des présents : le premier, l'âme et la vie, le second, l'esprit et la sagesse, et le troisième, la parole et les sens. Ensuite, ils vêtirent cet homme et cette femme et les dotèrent de noms. L'homme fut appelé Aslr et la femme Embla, et ils engendrèrent tous les humains qui allaient peupler le Mitgard.

Puis les fils de Bor se construisirent une seigneurie au centre du monde. Elle s'appelait l'Asgard ; là, demeurait la race des dieux, ou Ases, qui sont les enfants d'Odin et de son épouse Frigg. C'est pour cela qu'Odin est appelé Père-de-tout, car il est le père des dieux et des hommes. De son trône élevé de l'Asgard, il pouvait embrasser du regard le monde entier et observer tous les faits et gestes des hommes.

Or, il était un géant qui avait une fille appelée Nuit. Ses cheveux étaient noir et son teint basané, mais elle épousa un homme de la race des Ases, et leur fils eut le teint clair et les cheveux blonds. Il ressemblait à sa famille paternelle, et il fut appelé Jour. Odin prit Nuit et son fils Jour, offrit à chacun un cheval et un chariot puis les envoya très haut dans le ciel, en leur ordonnant respectivement de faire le tour de la terre une fois par jour. Nuit conduit le cheval appelé "Crinière-de-Givre" qui, chaque matin, humecte la terre de rosée. Jour conduit le cheval appelé "Crinière-de-Lumière" qui illumine la terre et les cieux de son merveilleux éclat.

Il était un homme appelé Moundilfari qui avait deux enfants. Ils étaient si beaux et si gracieux qu'il nomma le fils Lune et la fille Soleil. Mais les dieux, outrés de cette insolence, emportèrent le frère et la sœur dans le ciel et obligèrent Soleil à conduire chaque jour le chariot du Soleil, qu'ils avaient chargé d'éclairer le monde avec les étincelles provenant du Muspelsheim, tandis que Lune règle le cours de la lune qu'il fait croître et décroître. Lune vola deux enfants des hommes, partis puiser de l'eau ; on les voit encore qui se suivent avec leur cruche et leur bâton.

Or, à l'est du Midgard s'étendait une grande forêt appelée la forêt de Fer où demeurait une race de géants, les Trolls. Là, vivait une ogresse, dont les enfants étaient des monstres à forme de loups. De cette ogresse naquirent le loup Skoll, qui poursuit le soleil, le loup Hati, qui essaye d'attraper la lune. Le soleil et la lune se sauvent pour leur échapper ; mais à la fin des temps, ils seront rejoints et les loups les dévoreront.

Entre le ciel et la terre, les dieux construisirent un pont immense nommé Bifrost (la roue mouvante) que les hommes appellent l'arc en ciel. Il est très robuste et fait avec une habileté surpassant de loin tout autre ouvrage. Mais si solide soit-il, quand les fils du Muspelsheim voudront le traverser, il se brisera. Car rien au monde n'est assez fort pour résister à leurs assauts.

Au commencement Odin désigna douze juges pour décider du destin des hommes et gouverner la seigneurie d'Asgard. Tout d'abord, ils édifièrent un immense palais où se trouvaient leurs sièges (tous, à l'exception du trône de Père-de-Tous lui-même). Il s'appelle le Gladheim et c'est le plus grand et le plus beau palais du monde. Tout entier en or, à l'intérieur comme à l'extérieur. Ils firent aussi une demeure pour les déesses, nommée le Vingolf. Et une forge, avec des marteaux, des tenailles, des enclumes et toutes sortes d'outils, où ils travaillaient le métal, la pierre et le bois ; et, par-dessus tout, l'or. L'or était si abondant que tous leurs

réipients et ustensiles étaient faits de ce précieux métal ; et cette époque portait le nom d'Age d'Or, avant d'être ruinée par la venue des femmes.

Dans la partie la plus grande de l'Asgard se trouve le palais appelé le Gimle, le plus splendide de tous, plus brillant que le soleil lui-même. On dit qu'il se dressera même après que les cieux et la terre auront été détruits ; et c'est là que demeureront les hommes bons et vertueux de toutes les époques.

Il y a aussi l'Elfland, où vivent les Elfes-de-Lumière, tandis que les Elfes-des-Ténèbres habitent sous la terre. Ils sont très différents les uns des autres, car les Elfes-de-Lumière sont blonds comme le soleil, alors que les Elfes-des-Ténèbres sont plus noirs que la poix.

La race des nains devint innombrable et ils grouillèrent comme des vers dans la chair d'Ymir, mais les dieux leur donnèrent la même force et le même esprit qu'aux hommes. Et eux vivaient dans la terre et parmi les rochers.

Ormt

Rivière que Thor passe à gué.

Orvandel

Dit le Sage. Époux de la sorcière Groa qui soigne Thor.

Otr

Fils de Hreidmar.

Frère de Fafnir et de Reginn.

Possédait une peau de loutre magique.

Fut tué par Loki.

Pommes d'or (le vol des)

Un jour où Odin, Loki et Hoenir voyageaient ensemble, ils voulurent faire rôtir un boeuf pour leur dîner, mais la viande refusait de cuire convenablement. Un grand aigle (en fait le géant Thjazi), perché sur un chêne au-dessus d'eux, offrit son aide en échange d'une part du repas. Lorsque le boeuf fut enfin rôti, le rapace emporta la plus grande partie de la viande. Loki, furieux, le frappa avec une perche, mais l'aigle s'envola avec la perche enfoncée dans son corps et Loki suspendu à l'autre bout.

Loki fut traîné au sol et Thjazi refusa de la libérer s'il ne jurait pas de lui amener la déesse Idunn et les pommes d'or de l'immortalité. Lorsque Loki revint à Asgardr, il entraîna dans la forêt la déesse et ses pommes d'or sous prétexte de lui montrer des pommes encore plus belles que les siennes. Alors Thjazi, sous son apparence d'aigle, fondit sur elle et l'emmena à Jötunheimr, le pays des géants.

Privés des pommes, les dieux commencèrent à vieillir et à se rider, et lorsqu'ils découvrirent le rôle de Loki dans ce vol, ils menacèrent de le tuer s'il ne ramenait pas la déesse. Alors Loki emprunta l'apparence du faucon de Freyja, se rendit au palais de Thjazi, changea Idunn en une noix qu'il emporta dans ses serres. Le géant ne mit pas longtemps à le poursuivre, à nouveau sous sa forme d'aigle, mais quand Loki entra dans Asgardr, les dieux mirent le feu à un tas de copeaux de bois et Thjazi se brûla les ailes au moment où il franchissait le seuil. Il tomba au sol et les dieux le tuèrent. Ainsi, les pommes restèrent à Asgardr et continuèrent d'assurer une éternelle jeunesse aux dieux.

Idun et les pommes d'or (autre version)

Un jour Thor, Loki et un troisième dieu étaient en train de déjeuner sur le bord de la route près d'un arbre. Ils faisaient cuire un boeuf. Un aigle vint, se posa sur l'arbre et demanda un morceau de boeuf. Les dieux lui jetèrent la tête. Il la mangea, et réclama encore : les dieux lui donnèrent un autre mauvais morceau. Mais il n'était toujours pas satisfait : Loki ramassa une branche et essaya de le frapper avec pour le faire fuir. Mais quand la branche toucha le plumage de l'aigle, elle y resta collée, et Loki ne pouvait plus la lâcher. L'aigle s'envola alors, entraînant Loki avec lui.

L'aigle rentra chez lui dans son palais : en effet c'était en fait un géant qui avait prévu d'enlever un des dieux. Il menaçait Loki des pires sévices s'il ne réussissait pas à lui procurer Idun, la déesse de la jeunesse et gardienne des pommes d'or qui empêchaient les dieux de vieillir. Loki dut promettre.

Il rentra alors à Asgard. Quelques jours plus tard, il se mit à discuter avec Idun et lui raconta qu'il avait vu des pommes encore plus belles que les siennes dans un verger non loin de là. Elle ne le crut pas, et le suivit pour constater. Il l'amena alors à un endroit qui avait été convenu avec le géant-aigle, qui se jeta sur Idun et l'enleva dans ses serres.

Les dieux ne mirent pas longtemps à se rendre compte de l'absence d'Idun et de ses pommes d'or miraculeuses. Ils se demandèrent où elle était, et Thor accusa Loki d'être la dernière personne qu'il avait vu avec elle. Loki dut raconter son forfait, et les dieux scandalisés le menacèrent des pires traitements s'il n'allait pas jusqu'au château de l'aigle pour récupérer Idun.

Loki se transforma en faucon, et vola jusqu'au château. Il trouva Idun, la transforma en noix, la prit dans ses serres et commença à voler à tout vitesse vers Asgard. Mais il se rendit très vite compte que l'aigle les poursuivait et allait plus vite qu'eux. Il était presque à Asgard, mais l'aigle le touchait presque... C'est alors que les dieux, comme Loki le leur avait demandé, allumèrent un grand feu là où ils allaient passer. Loki, en tant que dieu du feu, le traversa sans peine, mais l'aigle fut brûlé et tomba par terre où Thor l'acheva.

Ragnarok

Le crépuscule des dieux, la bataille finale et la fin du monde. Il sera cependant suivi par le Renouveau.

Le Ragnarök est une vision d'avenir, dictée par le destin et donc inéluctable.

Dans cette gigantesque bataille du Ragnarök qui se tiendra sur la belle plaine de Vigrid, aux portes d'Asgardr, la grande majorité des Dieux périront.

Version 1

Lors de la fin du monde, les morts monteront à l'assaut du royaume des dieux, avec l'aide des enfants de Loki, Fenrir le loup géant se libèrera et ses ??? mangeront le soleil et la lune, Jormungand le serpent de mer sortira des eaux et Hel, déesse des morts, mènera les armées. Loki et les géants combattront avec les morts. Loki et Heimdall, le dieu qui garde l'arc-en-ciel, s'entretueront, ainsi que Thor et Jormungand, et Odin et Fenrir. Seul un couple d'humains, réfugié dans Yggdrasil, en réchappera et construira un monde nouveau.

Version 2

Loki, en punition de la mort de Baldr, fut finalement attaché en travers de trois rochers. Toutefois, il rompit ses liens et prit la tête des géants contre les dieux dans la dernière grande bataille, connue sous le nom de Ragnarök. Le monde était sous la menace constante des géants, qui convoitaient les trésors des dieux et la déesse Freya, et annonçaient le retour au chaos et à la stérilité.

Odin rassembla dans le Walhalla les plus fameux héros tombés au champ de bataille, afin qu'ils apportassent leur soutien aux dieux. Thor brandit son marteau contre les géants et les empêcha d'entrer à Asgardr jusqu'au Ragnarök.

Au Ragnarök, les fils de Múspell, de la région du feu, détruisirent le pont Bifrost, tandis que les géants arrivent par la mer avec Loki comme timonier. Les monstres s'échappent et le loup Fenrir dévore Odin.

Thor tue le Serpent du Monde mais meurt à cause de son venin. Le géant du feu Surtr embrase la terre, le ciel s'écroule et le monde est englouti dans les flots de la mer.

Toutefois la terre ressurgit, verte et prospère. Les fils des dieux, avec l'aide d'un couple d'humains qui s'étaient réfugiés dans l'Arbre du Monde, repeuplent la terre et le ciel; et un soleil nouveau et plus beau parcourt les cieux.

Version 3

"**A** la fin des Temps, comme les runes l'avaient annoncé, s'engage le grand affrontement des Géants et des Dieux. La cohorte innombrable des jotuns et des monstres envahit le Valhöll tandis que Heimdall, guetteur de l'Arc-en-Ciel, souffle dans sa corne Gjallar et lance les dieux au combat du Ragnarok.

Le loup Fenrir avance, ouvrant une gueule énorme, crachant des flammes. Le serpent du Midgard vomit des torrents de venin qui empoisonnent l'air. Loki commande la horde maléfique des bêtes sombres de l'abîme et Rymmer mène les Géants surexités du Pays du Givre.

Le ciel devient fournaise. Les rochers éclatent. La terre se crevasse. Surt "au souffle brûlant", chef des Géants du Feu, embrase le pont Bifrost, qui s'écroule avec fracas. La mer déborde, emportant les humains. Des éclairs livides déchirent la nuée. La foudre tombe sur les colonnes qui soutiennent la voûte céleste.

Odin, protégé par une cuirasse étincelante, coiffé d'un casque d'or et montant son cheval Sleipnir, donne le signal de l'attaque. Mêlée confuse où les épées et les massues se heurtent.

Odin, maître des Dieux, périt le premier, dévoré par le loup Fenrir. Vidar le Silencieux venge aussitôt son père en arrachant la tête du monstre. Loki et Heimdall s'entre-tuent. A l'issue d'un corps à corps impitoyable, Thor écrase sous le marteau Mjólnir son ennemi de toujours, le serpent du Midgard, mais il a trop respiré l'haleine vénéneuse et tombe mort au bout du neuvième pas. Tyr et le chien Garmar, gardien du pays des Morts, succombent dans un farouche embrassement. Freyr, le dieu de lumière, périt sous les coups de Surt.

Ainsi meurent les Géants et les Dieux. Et avec eux l'espèce humaine, balayée par les cataclysmes...

Le vieil ordre des choses disparaît, mais tout n'est pas fini. Du néant, un jeune monde, une terre neuve, un ciel régénéré vont naître. "La verdure couvrira les champs, dit le poème de l'*Edda*, et le blé poussera, sans qu'il y ait de semences." Des Dieux nouveaux prennent la place des anciens Dieux. Baldr le Juste, ressuscité, préside avec bienveillance un nouveau Conseil où siègent les Dieux pacifiques, Hödr, Vidar et Vali, autres fils d'Odin, auxquels se joignent Modi et Magui, fils de Thor. Sur la Terre, un homme et une femme, Lif et Lifthraser, nés de germes éclos à l'intérieur du frêne sacré Ygdrasil, se nourrissent de la rosée du matin et donnent vie à une nombreuse descendance, porteuse d'espérance.

Un soleil plus brillant que l'ancien se lève au-dessus du palais d'or de Baldr, construit sur la montagne d'Ida. Les peuples heureux prospèrent dans des demeures agréables, bâties autour de Gimle, la province du Ciel. Au crépuscule des Dieux, à l'épouvante, aux ténèbres et à la mort succède un avenir doré de paix et de joie."

Version 4

« (...) il y aura de grandes batailles dans le monde entier. (...) Nul n'épargnera son père ou son fils. (...) Le loup avalera le soleil (...). L'autre loup avalera la lune. (...) Fenrir se détachera. La mer déferlera sur la terre car le serpent de Midgardr se retournera dans sa fureur de géant et montera à terre. Là-dessus se détache le navire qui s'appelle Naglfari : il est fait des ongles des morts. (...) Le géant qui le dirige s'appelle Hrym. Le loup Fenrir va, la gueule béante, la mâchoire inférieure contre la terre et la supérieure contre le ciel. (...) Le feu jaillit de ses yeux et de ses naseaux. (...) Dans ce fracas, le ciel s'entr'ouvre et les fils de Muspell arrivent chevauchant. Surtr vient en tête, précédé et suivi de feu ardent. (...) quand ils traversent Bifrost, le pont se brise. Les fils de Muspeil (géant du feu) se rendent à la bataille dans une plaine qui s'appelle Vigrid. Y arrivent également Fenrir et le serpent. Loki s'y trouve aussi, ainsi que Hrym avec tous les Thurs du givre, accompagnent Loki tous les guerriers de Hel, mais les fils de Muspell ont leur propre ligne de bataille, violemment lumineuse. Quand ces événements arrivent, Heimdall se lève et souffle de toutes ses forces dans Gjallahorn. (...) Ygdrasil tremble et nulle créature n'est sans crainte dans le ciel et sur la terre. Les Ases et tous les Einherjars (...) s'avancent à la bataille (...). En tête chevauche Odin (...) avec sa lance Gungnir. Il marche à la rencontre de Fenrir (...). Freyr va se battre contre Surtr et il y a rude mêlée avant que Freyr ne tombe (...). S'est également détaché le chien Garm (...). Il lutte contre Tyr et ils s'entretuent. Thor occit le serpent de Midgardr et fait neuf pas, puis il tombe à terre, tué par le venin que le serpent a vomi sur lui. Le loup Fenrir engloutit Odin. C'est sa mort. Mais dans l'instant qui suit, Vidar se précipite et écrase d'un pied la mâchoire inférieure du loup. (...) D'une main il saisit la mâchoire supérieure du loup et lui arrache la gueule : ce sera la mort du loup. Loki se bat contre Heimdall et ils s'entretuent. Puis Surtr projette du feu sur la terre et consume les mondes. »

Ran (Pillage)

Epouse d'Aegir, mère des 9 Vagues.
Accueillait dans son palais les martyrs noyés.

Rafnagud (Le-Dieu-aux-Corbeaux)

Odin.

Ratatosk (Dents-de-Rongeur)

Écureuil qui vit sur l'if Ygdrasil et provoque le combat de l'aigle et du serpent.

Rati (Rongeur)

Vrille avec laquelle Odin perce la caverne du géant Suttung, pour séduire sa fille Gunlad et dérober le breuvage de la poésie.

Reginn

Forgeron astucieux mais méchant.
Frère de Fafnir et de Otr.
Fils de Hreidmar.

Religion

Chez les Vikings

Chez les vikings qui peuplent le nord de l'Europe, dans des climats rudes, les divinités ont un rapport étroit avec les forces de la nature et la guerre. Entre le VIII^e et le XI^e siècle, les Vikings mènent de nombreuses expéditions en Europe et de l'autre côté de l'Atlantique. Comme leurs dieux ils sont guerriers et conquérants.

Les Vikings croient en des dieux guerriers comme Odin et Thor. D'autres symbolisent la fertilité et la fécondité. Mais l'univers imaginaire des vikings est aussi peuplé de géants redoutables, de nains tailleurs de pierre, d'elfes habitant lacs et forêts, de serpents et de loups. Nous les connaissons aujourd'hui grâce à des textes islandais appelés Edda.

Pour les vikings comme pour les Celtes, le courage est une grande vertu. Les rois et les héros morts au combat ont droit à un paradis spécial auprès du dieu Odin. Ceux qui meurent de façon naturelle deviennent les serviteurs silencieux de la sombre déesse Hel.

Les Vikings croient en un destin tout-puissant, que les dieux eux-mêmes ne peuvent changer: presque tous, hommes et dieux, mourront au cours d'un ultime combat qui opposera les dieux aux géants. Ce combat sera, selon eux, suivi d'une renaissance du monde.

L'origine du monde, chez les Vikings, prend naissance dans les glaces du Nord. Mais celles-ci provoqueront également sa destruction: les géants de la glace mèneront le Ragnarök, le dernier combat contre les dieux.

Au tout début, seul existe un gouffre glacé. Un jour naissent de la glace fondue le géant Ymir et la vache Audumla.. Pendant son sommeil, alors qu'il transpire, Ymir engendre de nouveaux géants et les premiers humains, tandis qu'Audumla, en léchant la glace, libère l'ancêtre des dieux : Buri. Plus tard, les petits-enfants de Buri, Odin, Vili et Ve, tuent Ymir ainsi que les autres géants. Avec le corps d'Ymir, les trois dieux créent la mer, la terre, le ciel et les montagnes.

Pour les Vikings le centre du monde serait un frêne. Ses racines abritent le monde souterrain, les hautes branches, le domaine des dieux et, entre les deux se trouve l'univers de l'homme. Un écureuil grimpe et descend le long de cet arbre ; il transmet les nouvelles à l'aigle perché en haut des branches et au serpent caché dans les racines.

Depuis leur création, Dieux et Géants sont ennemis. Il est écrit dans leur destin qu'ils doivent s'affronter dans une ultime bataille que même les dieux ne peuvent éviter. Elle oppose Odin et son armée de fantômes morts au combat aux géants de la glace, conduits par Loki et ses monstrueux enfants. Ce terrible combat se terminera sans vainqueurs et mettra fin au premier monde.

Peuple bagarreur, pour les Vikings mourir au combat est un honneur. Le destin des héros morts au combat le prouve : ils sont accueillis par Odin, le roi des dieux, et passent leur temps à combattre et à festoyer. Jusqu'au combat ultime, où ils lutteront avec Odin contre les forces du mal.

Rig

Très probablement le dieu Heimdall dans la *Rigsthula*.

Rind / Rindr

Géante, épouse d'Odin et mère de Vali et de Vidar.
Symbolise la terre retournée en friche après la mort de Balder.

Ringhorn

Bateau de Balder, sur lequel il sera brûlé après sa mort.

Roskva (Rapide)

Soeur de Thjalfi et servante de Thor.

Rota (scandinavie)

Une Walkyrie.

Rymer (scandinavie)

Géant qui dirige d'autres géants lors du Ragnarok.

Saeger

Cuve de Bil et Hjúki, les enfants ravis par la lune.

Saehrimnir (Suie-de-Mer)

Porc dont se nourrissent les convives du Valhalla.

Saga (L'Histoire)

Elle reçoit Odin dans sa demeure de Sokvabek.

Sejdr

Les Sagas islandaises rapportent un rituel dénommé Sejdr, dans lequel une femme parcourt le pays et, du haut d'une plate-forme, répond à des questions qu'on lui pose concernant l'avenir; c'est Freyja qui aurait enseigné cela aux dieux.

Sessrymnir (Qui-a-Beaucoup-de-Sièges)

Palais de Freya à Folkvang.

Siegfried (germanie)

Nom de Sigurd dans l'opéra de Wagner.

Jeune homme, élevé par le nain Mime, qui tua le dragon Fafnir. Après avoir bu son sang, il put comprendre le langage de tous les animaux, et après s'être roulé dans son sang, il devint invulnérable, sauf pour une toute petite surface au niveau du dos, où une feuille était venue se coller et empêcha le contact du sang. Il voulut épouser la Walkyrie Brunnhilde, mais fut tué auparavant par Hagen.

Sif

Déesse, épouse de Thor avec qui elle eut Modi et Magni.

Célèbre pour sa chevelure dorée qui symbolise les moissons. Loki la lui coupa un jour; mais il redoutait tellement la colère de Thor qu'il fit faire par des nains une chevelure en or pur.

D'un premier mariage, elle est la mère d'Ull, le dieu de l'Hiver.

Sigmundr

Père de Sigurd.

Peut-être Sigurd lui-même dans les anciennes versions de la légendes.

Sigurd le Völsungr (scandinavie)

Le mythe du héros qui a vaincu un puissant dragon fait partie de la tradition scandinave. La principale version en est l'histoire de dragon Fáfnir, tué par le jeune héros Sigurd le Völsungr, récit qui fut populaire dès le Xe.

Sigmundr, père de Sigurd, était l'un des plus valeureux héros d'Odin (en fait il pourrait bien être le tueur de dragon, le nom de Sigurd n'étant pas mentionné dans les sources anciennes). Lorsque Sigmundr tomba au combat, Odin brisa l'épée merveilleuse qu'il lui avait donnée. Sa veuve Hjördis en garda les morceaux pour son fils Sigurd, qui grandit à la cour de son second mari, Hjalpreksson. Sigurd fut élevé par un forgeron astucieux mais méchant, Reginn, qui lui apprit toutes sortes de techniques. Un jour où il choisissait un cheval, il fut aidé par Odin déguisé en vieil homme, et obtint ainsi l'extraordinaire coursier Grani, de la race de Sleipnir, le cheval d'Odin. Reginn parla à Sigurd d'un magnifique trésor gardé par le dragon Fáfnir, son frère.

L'histoire de ce trésor était compliquée. Il y avait un troisième frère, Otr, qui était en train de manger un poisson au bords de la rivière - sous sa forme animale - lorsque Loki le tua d'une pierre et lui prit sa peau de loutre. Alors que les trois dieux, Odin, Loki et Hoenir, séjournèrent chez Hreidmar, le père des trois frères, celui-ci les retint prisonniers et demanda comme rançon pour son fils Otr qu'ils recouvrent d'or la peau de loutre.

Ils envoyèrent Loki capturer un nain, Andvari, et lui prendre tout son or, y compris un anneau qui avait le pouvoir de multiplier les richesses. Mais le nain jeta un sort à l'anneau de sorte qu'il devait apporter la mort à celui qui le possédait. Plutôt que de recouvrir la peau d'or, il fut exigé la totalité du trésor dont l'anneau, et les dieux se retrouvèrent libres. Alors Fáfnir tua son père pour s'emparer de l'or et se changea en dragon afin de protéger ses richesses.

Reginn exhorta Sigurd à anéantir Fáfnir et à s'approprier le trésor. Le forgeron lui fabriqua deux épées, mais toutes deux se brisèrent lorsqu'il les essaya, alors Sigurd obtint de sa mère les morceaux de l'épée Gramr, avec lesquels Reginn forgea une nouvelle arme au tranchant redoutable. Reginn conseilla à Sigurd de creuser un trou et de s'y asseoir : ainsi, lorsque le dragon passerait pour aller boire, Sigurd l'attaquerait par en dessous. Mais Odin apparut à nouveau déguisé en vieillard et avertit Sigurd que, s'il ne creusait pas plusieurs trous, il se noierait dans le sang - conseil qui sauva la vie de Sigurd. Sigurd blessa mortellement Fáfnir à l'épaule. Reginn lui demanda alors de griller le coeur du dragon et de le lui donner à manger. Ce faisant, Sigurd se brûla le doigt, le porta à sa bouche et, lorsque le sang toucha sa langue, il devint capable de comprendre le langage des oiseaux et les entendit affirmer que Reginn avait l'intention de le tuer.

Alors Sigurdr tua Reginn, chargea le trésor sur le dos de Grani et s'enfuit à toute allure. La possession de l'anneau fatal provoqua plus tard la mort de Sigurdr à cause des machinations de Brynhildr, jalouse de Gundrun, la femme de Sigurdr. On retrouve ce même récit plus tard dans la tradition germanique : c'est l'histoire de Siegfried et du trésor des Nibelungen, dans laquelle la mort du dragon a peu d'importance, et qui sera reprise dans un opéra de Wagner (voir Nibelungen).

Sigyn

Epouse de Loki, Mère de ses fils Nari et Vali.

Elle resta prêt de lui après sa condamnation et recueillit le poison du serpent placé au-dessus de Loki dans une coupe.

Sigrdifa

Valkyrie. Elle enseigne le «Code de l'Honneur» au héros Sigurd.

Sigurd

Héros légendaire du Nord. Il s'apparente au Siegfried des Germains de la terre. La Saga des Volsungs retrace ses exploits.

Simul

Perche des enfants Bil et Hjúki enlevés par la lune.

Skadi

Fille du géant Thjazi tué par Loki.

Epouse de Njördhr.

Munie d'un arc et de skis.

Mère de Freyr.

Elle se déplaçait à ski et chassait dans les forêts nordiques.

Skidbladnir

Navire fabriqué par les nains et offert à Frey. On dit qu'Odin peut également l'utiliser.

Skinfaxi (Crinière-Brillante)

Cheval qui tire le char de Dag, le Jour.

Skirnir

Messenger de Frey et parfois de l'ensemble des dieux.

Aida Freyr à conquérir son épouse : Gerdr.

Skol / Skoll (Alarme)

Loup né d'une ogresse/trollesse qui poursuit le soleil pour le dévorer et qui l'attrapera à la fin des temps.

Skôp

Le destin. Pour les scandinaves, le destin est une divinité, la plus grande et la plus puissante de toutes. Il lui donne de nombreux noms, dont Skôp qui veut dire destinée, ce qui a été façonné.

Les divinités du destin sont les Norns, ce sont elles qui fixent les destinées à chaque naissance et elles sont immuables. Pour un Nordique, le destin est sacré.

Skrymir

Géant. Se mesure avec Thor.

Skuld (Ce-qui-Sera, Avenir) (scandinavie)

Une des Nornes, déesse de l'avenir.

Sleipnir (Glissant) (scandinavie)

Cheval d'Odin, doté de huit pattes, le plus rapide du monde.

Fils de l'étalon magique du géant qui construisit le mur d'Asgardr, Svadilfari, et de Loki changé en jument.

Slidrugtanni (Dents-Menaçantes)

Sanglier de Frey. On le nomme aussi Gullinbursti (Soies-d'Or).

Snor (Bru)

Épouse de Karl, fils de Emma (Grand-Mère) et de Rig/Heimdal dans la *Rigsthula*.

Sokvabek

Demeure où Saga, l'Histoire, rencontre Odin.

Sog

Cuve de Bil et Hjuki, les enfants enlevés par la lune.

Sol (Soleil)

Fille de Mundilfari et épouse de Glen.

Les dieux l'obligèrent à conduire le soleil dans le ciel.

Son char parcourt le ciel, poursuivi par le loup Skol.

Son

Coupe/Jarre, avec une autre coupe du nom de Bodu, où est recueilli le sang de Kvasir.

Snotra

Servante de Frigg. Elle apporte la brise et le beau temps.

Sudri (Sud)

Un des quatre nains qui supportent le ciel.

Surtr / Surt (scandinavie)

Géant du feu qui embrase la terre lors du Ragnarok.

Gardien de Muspelheim, le monde du feu.

Chef des géants du feu.

Symbolise un volcan.

Suttungr

Géant qui s'empara de l'hydromel magique.

Géant qui captura les nains meurtriers de Kvasir et qui détint le secret de l'hydromel jusqu'à ce qu'Odin le lui vole (voir Kvasir).

Svadilfari (Entrepreneur-de-Pénibles-Voyages)

Cheval du géant qui doit bâtir Asgard en moins d'un hiver. Engendre avec Loki le cheval à huit pattes Sleipnir.

Svalinn (Glacial)

Bouclier qui doit être placé devant le soleil pour ne pas être brûlé.

Svartalfaheim

Le monde des Alfes Noirs, c'est-à-dire des nains.

Svasud (Charmant)

Le père de l'Été.

Syгна

Servante de Frigg. Elle préside aux procès.

Tanngnjost (Dents-Grinçantes)

Avec Tanngrisnir, une des deux chèvres qui tirent le char de Thor.

Tanngrisnir (Dents-Étincelantes)

Avec Tanngnjost, une des deux chèvres qui tirent le char de Thor.

Thjalfi (Affairé)

Le serviteur de Thor, avec sa soeur Roskva.

Thjazi

Géant qui vola les pommes d'or et Idunn.

Il fut tué par Loki.

Voir la légendes des pommes d'or.

Thok / Thokk

Géante qui refuse de pleurer pour Balder et le condamna aux enfers.

En fait c'était Loki déguisé.

Thor / Donar / Thunor (scandinavie)

En allemand Donner.

Fils aîné d'Odin et de Jord/ Fjörgyn, la terre en friche.

Dieu de la force guerrière, il combat les géants avec son redoutable marteau Mjólnir. Il s'annonce par le roulement du tonnerre et la lueur des éclairs.

Grand coureur d'aventures et ennemi de la race des Géants. Gros mangeur et fort buveur, il se mêle volontier au conflit des humains, sans jamais se séparer de son marteau, *Mjólnir*

Dieu du tonnerre, de la guerre, de l'éclair, de la force, du vent, de la pluie, de l'agriculture. Dieu bienfaisant. Son emblème est le marteau. Fils aîné de Odin et de Jord. Il possède un char tiré par 2 boucs qui fait naître l'orage et les éclairs.

Dieu nordique de la guerre et du ciel, associé au tonnerre.

Fils d'Odin.

Sa mère est généralement Jord, parfois il est le fils de Fjorgynn ou Hlodyn.

Sa femme est la déesse Sif

Il vit dans un palais appelé Bilskirnir (Fort).

Thor est le plus fort des dieux, et leur plus vaillant défenseur.

Il possède une ceinture qui double la force de celui qui la porte, et une paire de gantelets de fer.

Il se déplace dans un chariot tiré par 2 chèvres.

En Scandinavie, Angleterre et Allemagne on donne son nom au 4ème jour de la semaine (Thursday)

Au Ragnarok, il tue le serpent Midgard pour ensuite périr par le poison du serpent.
Dieu du Tonnerre, des Éclairs et des Pluies.

Dieu le plus populaire : c'est le fils d'Odin et de Frigg, dieu du tonnerre et de la guerre. Sa force est colossale et il combat armé de son terrible marteau Mjollnir.

Dieu de la Communauté, protecteur de ceux qui cultivent la terre. Il était aussi le dieu de Ciel, apparenté à Jupiter et Zeus; sa hache-marteau symbolisait le tonnerre et l'éclair, qui lui ouvraient la route des cieux, faisant voler en éclats devant lui rochers et montagnes. De nombreux contes racontent ses expéditions à Jötunheimr où il tua les géants, ennemis des dieux. Thor était une divinité populaire que les récits décrivent comme un personnage colossal mais plutôt sans prétention, qui n'avait pas de cheval mais traversait les rivières à grandes enjambées, ou bien consuisait un char tiré par des chèvres. D'un gigantesque appétit, il allait jusqu'à dévorer ses propres chèvres au diner; ensuite, il réunissait leurs os et leur redonnait vie grâce à son marteau. Sa barbe rousse représentait sans doute les éclairs (peut-être à cause de la multitude de fibres rousses qui se forment lorsque la foudre frappe un arbre). Il est connu pour ses yeux étincelants, sa force extraordinaire et ses redoutables colères. Son marteau est représenté sur les pierres commémoratives comme une arme avec une corde que tantôt il lance contre ses ennemis, tantôt il abat sur leur crâne.

C'est seulement lorsque des maléfices furent utilisés contre lui que la force de Thor se révéla insuffisante. Lors d'un voyage au mystérieux royaume d'Utgardr, il rencontra un géant tellement grand que Thor pouvait marcher à l'intérieur de sa main comme dans un palais. Le géant lui donna à vider une corne de bière qui se remplissait continuellement dans la mer; il l'envoya se battre contre Age, qui l'emportait sur les plus forts; et il le mit au défi de soulever de terre un chat, qui était en fait le Serpent du Monde. Toutes ces tâches étaient insurmontables, mais Thor déploya une telle force que le géant en fut effrayé : le niveau de la mer baissa tandis que Thor buvait, et le monde fut presque anéanti quand il souleva la patte du chat.

On disait que la mère de Thor était Fjörgyn - nom que les poètes utilisent pour nommer la terre. Il avait pour épouse Sif, célèbre pour sa chevelure dorée, que Loki coupa un jour; mais il redoutait tellement la colère de Thor qu'il fit faire par des nains une chevelure en or pur. Ce qui eut pour résultat non négligeable pour les dieux, car cela entraîna la fabrication de quelques uns de leurs trésors les plus précieux, comme le marteau de Thor.

Dieu du tonnerre, des vents et de la pluie. Le pluie favorisant les récoltes, c'est aussi le dieu de la fertilité. Il est très populaire. Grâce à sa force, il est le protecteur des dieux et l'ennemi des géants. Ce grand dieu à la barbe rousse est le fils d'odin et de Fjorgyn, la terre. Il est capable d'avaler plusieurs boeufs en un seul repas. Il a pour arme un marteau nommé Mjöllnir, forgé par les nains. Sa ceinture magique double ses forces. Lorsque le tonnerre gronde cela signifie que Thor traverse le ciel sur son char.

Thor et les géants / Le mariage de Thor / Le vol du marteau de Thor

Les géants du froid, ennemis des dieux, avaient trouvé le moyen de dérober Mjollnir, le marteau de Thor et sa principale arme. Pour le rendre, leur chef Thrym ne réclamait rien de moins que d'épouser Freya, la déesse de la beauté! Bien sur Freya refusa, et Thor ne savait plus que faire. C'est alors que Loki conseilla à Thor de prendre le déguisement de Freya jusqu'à avoir récupéré son marteau. Thor y mit quelque réticence, mais il finit pas accepter, et bientôt Thor en robe de mariée avec un voile et Loki déguisé en servante se rendirent chez Thrym.

À peine arrivés, ils durent faire les salutations d'usage, et Thrym s'inquiéta de la voix grave et caverneuse de l'épousée. Mais Loki répondit : "Celà fait trois jours qu'elle n'a pas dormi, tellement grande était son excitation d'aller vivre au pays des géants, et sa voix en a un peu souffert, mias ne vous inquiétez pas puissant seigneur, elle retrouvera sa voix naturelle après avoir dormi.

Puis ce fut l'heure du repas, et Thor, bien entendu, mangea et but comme quatre, et Thrym s'en inquiéta, mais Loki lui répondit : "C'est normal, elle n'a ni mangé ni bu depuis trois jours, tellement grande était son excitation d'aller vivre au pays des géants.

Puis vint l'heure des présents de mariage, et Thrym amena Mjollnir sur un plateau. Thor s'en saisit en minaudant, puis quand il l'eut bien en main, il bazarda sa robe de mariée et son voile et fit un grand massacre de géants.

Autre version

Un jour, Thor égara son marteau, la seule arme efficace contre les géants. Loki emprunta l'apparence du faucon de Freyja et vola de tous côtés à la recherche de l'objet. Finalement, il revint en annonçant que c'était le géant Thrym qui l'avait en sa possession, et qu'il l'avait enterré profondément dans la terre. Le géant refusait de le rendre si la déesse Freyja ne devenait pas son épouse. Freyja, entendant cela, entra dans une telle fureur que, de rage, elle brisa son célèbre collier.

Le sage Heimdallr suggéra que Thor prît la place de Freyja, revêtu d'un voile de mariée, et se rendit avec Loki à Jötunheimr, le royaume des géants. Thor, à contrecœur, accepta et partit sur son char en emmenant Loki, accompagné par le tonnerre et les éclairs. Les géants accueillirent la future mariée avec le plus grand plaisir, mais furent quelque peu surpris par son appétit considérable lors du festin de noces, et effrayé par ses yeux qui étincelaient à travers le voile. Loki, déguisé en serviteur de la

mariée, les apaisa en leur assurant que le comportement étrange de Freyja était dû au fait qu'elle n'avait ni mangé ni dormi depuis huit nuits, tant elle était impatiente de ce mariage.

Finalement, on apporta le marteau et on le déposa dans le sein de la mariée en signe de bénédiction. C'était l'occasion qu'attendait Thor : il s'empara du marteau, abattit le marié et les invités de la noce, et revint en triomphe à Asgardr avec Loki.

Thor et Jormungand

Jormungand était un serpent de mer monstrueux, fils de Loki. Il faisait le tour de la terre, et quand il bougeait provoquait des raz-de-marée. Un jour Thor, le dieu du tonnerre, dont un raz-de-marée venait de contrarier les plans de vacances à la mer, décida qu'il était temps de se mesurer à Jormungand.

Il se rendit au port et essaya de louer une barque. La seule à peu près en bon état qu'il put trouver appartenait à un géant qui avait très peur d'aller en mer alors que Jormungand était réveillé. Thor ne l'informa pas de ses plans et paya une somme plus que raisonnable. Puis il prit le fil à pêche le plus épais qu'il put trouver.

Il se rapprocha de l'endroit où se trouvait Jormungand : le pilote passait son temps à gémir et à se lamenter. Puis il plongea sa ligne, et il ne se passa pas beaucoup de temps avant que Jormungand ne morde à l'hameçon. Il se mit alors à tirer de toute ses forces. Le serpent tirait aussi, et la barque tanguait. Peut-être l'avantage était-il un tout petit peu pour Thor, mais on ne le sut jamais, car le pilote peureux trancha la ligne, et le serpent disparut dans les profondeurs.

Autre version

L'un des mythes les plus populaires de l'époque viking était le récit de la visite de Thor au géant de la mer Hymir. Une légende raconte que Thor se rendit déguisé en jeune homme, et demanda s'il pourrait pêcher avec le géant. Hymir au début ne voulut pas l'emmener et lui dit de trouver son propre hameçon; sur ce, Thor chercha le troupeau de boeufs du géant, tua le plus grand d'entre eux et ramena sa tête.

Ils partirent en bateau, et Thor rama avec une force prodigieuse, jusqu'à ce qu'ils se trouvassent au-delà de la zone de pêche habituelle. Thor amorça son hameçon avec la tête de boeuf et le lança par-dessus bord. Le Serpent du Monde s'en saisit et Thor hissa le monstre jusqu'à ce que son horrible tête apparût au-dessus des vagues.

La force extraordinaire de Thor s'amplifiait tandis qu'il tirait l'animal; ses pieds passèrent à travers le bateau et il s'appuya sur le fond de l'océan. Lorsque le Serpent cracha son venin, Thor le fixa du regard et brandit son marteau, mais le géant, pris de panique, coupa la ligne.

Thor jeta alors le géant par-dessus bord et regagna seul le rivage.

Thral (Esclave)

Fils d'Edda (Aïeule) et de Rig-Heimdall dans la *Rigsthula*.

Thridi (Troisième)

Odin. Il forme alors une trinité en une seule personne avec Har (Très-Haut) et Jafnhar (Également-Haut).

Thrudgelmir

Fils du géant Ymir et père de Bergelmir.

Thrudvang / Thrudheim (Domaine de la Force)

Demeure de Thor dans un sombre nuage d'orage.

Thrym

Géant qui vola le marteau de Thor.

Il possède des lévriers et des chevaux.

Voir la légende du Mariage de Thor.

Thrymheim (Monde du Vacarme)

Demeure de la géante Skadi, épouse de Njord.

Thurs

Les géants.

Thurse

Géant (du froid et du givre). Ou Hrimthurse.

Thyr (Serve)

Épouse de Thral, fils de Edda et de Rig-Heimdall dans la *Rigsthula*.

Tiwaz

Dieu ancien, le dieu guerrier homologue du dieu romain de la Guerre, Mars.

Trolls

Esprits inférieurs. Peuvent s'identifier aux nains.

Tyr / Tiw / Tiu / Tig / Tiwaz

Dieu de la guerre et du droit.

Tyr est le nom islandais.

Tiwaz : nom d'origine inconnu.

Tiw : nom anglo-saxon.

Son nom est dérivé de la même racine que le grec Zeus, le romain Deus et le sankrit Deva.

Dieu germain du ciel et de la guerre. Il joue aussi le rôle de dieu de la justice.

Tyr est un avatar de Tiwaz.

Les écrivains romains l'on associée à Mars. C'est pourquoi le troisième jour de la semaine, dénommé selon Mars (Mardi) par les romains, s'appelle en anglais Tuesday (Jour de Tiw, Tiw's day).

Fils d'Odin. Dieu de la guerre, il a hérité de l'une des parties du pouvoir d'Odin. Dans les batailles, il décide de la victoire. Intrépide et inflexible, il se refuse à tout compromis. Il sacrifia l'une de ses mains pour emprisonner le loup *Fenrir*.

Bien que Tiw ait joué un rôle important dans la religion des germains continentaux, il joua un rôle mineur dans la mythologie nordique comme c'est rapporté par les écrivains islandais. Son rôle semble avoir été graduellement usurpé par Odin/Wodan. Dans l'Edda en prose de Snorri Sturluson, c'est Tiw/Tyr qui place sa main dans la gueule du loup Fenrir comme garantie que les dieux ne lui voulaient pas de mal quand ils le lièrent avec la chaîne Gleipnir. Quand les dieux refusèrent de libérer Fenrir, il mordit la main de Tiw, qui devint ainsi "le dieu à une main".

Selon Snorri, le loup Garm tua Tiw au Ragnarok.

Ull (scandinavie)

Dieu de la chasse, beau-fils de Thor.

Fils de Sif et beau-fils de Thor. Dieu de l'Hiver.

Urd (Ce qui Fut, le Passé) (scandinavie)

Une des 3 Nornes, déesse du passé.

Urdar

Fontaine des Nornes, située sous une des racines de l'if Ygdrasil.

Utgard

Un des rois des géants. Il défie Thor et Loki.

Utgard / Utgardr (Enclos du Dehors)

Demeure des géants et notamment de Skrymir.

Royaume de géants où se rendit Thor.

L'enclos du dehors, domaine des démons, des géants et autres créatures monstrueuses et maléfiques.

Vafthrudnir

Géant qui s'oppose à Odin dans un duel oratoire.

Vagues (les 9)

Filles d'Aegir et de Ran.

Vala

Prophétesse délirante. Elle récite la Voluspa, premier chant de l'ancienne Edda.

Valaskjalf (Hall des Occis)

Palais où Odin reçoit les héros tués au combat. C'est le Valhalla.

Valfadir / Valfödr (Père des Occis)

Odin.

Valhalla / Valhöll (Hall des Occis)

Demeure de Gladsheim où Odin entouré des Valkyries reçoit les héros tombés au combat.

Vali

Fils d'Odin et de Rind, la terre redevenue infertile. Il venge Balder.

Compagnon fidèle de son frère Baldr qui l'inspire en tout. Il revient après le Ragnarok.

Frère de Baldr et de Hödr, il tua Hödr pour venger Baldr (selon la Völuspà).

Vàli / Vali

Fils de Loki.

Transformé en loup, il dévore son frère Nari.

Il fut transformé en loup afin qu'il dévore son frère Nari pour venger la mort de Baldr.

Vanaheim

Le monde des dieux vanes.

Vanes / Vanirs (scandinavie)

Les dieux des airs, des la protection et de la fertilité (?).

Après une guerre, ils finissent par s'unir aux dieux ases.

Face aux Ases, les Vanes sont des divinités agraires, dont le caractère est de perpétuer la vie naturelle. Les trois figures essentielles sont Njördr, hermaphrodite, et ses enfants, Freyr et sa parèdre Freya, qui président à l'amour, à la joie de vivre et à la fertilité-fécondité.

Un groupe de divinités, masculines et féminines, essentiellement reliées aux profondeurs de la terre et de l'eau, contrairement aux Ases, divinités du Ciel. Les Vanes apportaient paix et prospérité à la terre, et accordaient leur soutien aux rois tant que ceux-ci ne les offensaient pas.

Un des symboles des Vanes était le sanglier d'or qui se déplaçait dans le ciel et au-dessous de la terre, comme le soleil. Un autre attribut des Vanes était le bateau.

Il existe également un nombre important de déesses chez les Vanes; on les considère comme les filles des géants du Monde souterrain. Notons encore les elfes, souvent mentionnés avec les Ases dans les poèmes, et les esprits de la terre, êtres surnaturels attachés à des lieux précis, susceptibles d'apporter leur aide aux fermiers et aux pêcheurs. Enfin, il y avait les géants sages (différents des géants du Gel), capables de se rappeler les temps anciens d'avant l'arrivée des dieux du Ciel.

Aucun roi ne pouvait se permettre d'ignorer les Vanes, car la qualité des moissons et la bonne marche d'un royaume dépendaient de leur bon vouloir. Dans certains contes, il est question de rois anciens détrônés ou même tués par leurs sujets, parce que les bonnes récoltes leur étaient refusées par les Vanes.

Les Vanes semblent en relation avec la fertilité, la sexualité, la mort et la magie. Les principaux dieux vanes sont Freyr et Freyja, enfants de Njördhr. C'est Freyja qui enseigne la magie à Odin. À l'origine, il y eut entre les deux groupes de dieux une bataille, qui se termina par un échange d'otages. À la fin des temps, ils lutteront avec les Ases et les héros du Walhalla contre les monstres représentant les puissances du mal qui attaqueront Asgardhr, la cité des Ases, lors du " crépuscule des dieux ", le ragnarök.

Vartari

Lacet dont les nains se servent pour coudre les lèvres de Loki.

Ve/Vé (germanie)

Fil de Bor et Bestia.

Frère de Vili et Odin avec qui il tue le géant Ymir.

Vedfolnir (Couvert de Cendres par le Vent)

Faucon qui se trouve entre les yeux de l'aigle, tout en haut de l'if Ygdrasil.

Vegtam (Familier des Chemins)

Noms que se donne Odin quand il interroge la Vala avant la mort de Balder.

Verdandi/Vervandi (Ce qui est, le présent) (scandinavie)

Une des 3 Nornes, déesse du présent.

Vestri (Ouest)

Un des quatre nains qui supportent le ciel.

Vidar

Fils d'Odin et Grid, ou fils d'Odin et de la sorcière Rind.

Dieu de la forêt.

C'est lui qui a tué Fenrir au Ragnarok.

Vidar fait partie des fils des dieux qui remplacèrent leurs pères après le Ragnarök.

Surnommé "le Dieu silencieux". Vaillant et de bons conseils, il méprise les discussions et les palabres.

Vidfinn

Père de Bil et Hjúki, les enfants enlevés par la lune.

Vighurg

L'esprit de la lutte, la force de vivre des scandinaves, ce qui fait que chacun participe à son destin, qu'il le prend en charge.

Vigrid (Lieu du Combat)

Plaine où se déroule la bataille du Ragnarok.

Vili (germanie)

Fils de Bor et Bestia.

Frère de Vé et Odin, avec qui il tue le géant Ymir

Vindsval (Fraicheur du Vent)

Père de l'Hiver.

Vingolf

Palais d'Asgard pour les déesses.

Visnir

Rivière que traverse Thor pour se rendre chez le géant Geirrood.

Völuspà

« prédiction de la voyante » : Un texte fort important qui décrit en détail la cosmogonie scandinave, de la création à la fin du monde ou, pour traduire dans leurs termes, « le crépuscule (ou destin) des puissances ».

Vra

Servante de Frigg. Écoute les serments et punit les parjures.

Walhalla / Valhöll / Val-Hall (germanie, scandinavie)

Paradis et palais où Odin accueille l'âme des héros tués au combat et où il vit. Il se trouve en Asgard.

On disait qu'Odin faisait venir les rois et les héros morts à la guerre dans son Palais des Morts, le Walhalla, où ils passaient leur temps à festoyer et à combattre, prêts à défendre Asgardr en cas d'attaque. Le Walhalla se trouvait peut-être à l'origine sur le tombeau où les morts festoyaient avec leurs ancêtres. Mais dans la littérature des Vikings, le royaume des morts remarquables étaient plus grandiose et l'on y entrait avec cérémonie : les héros morts étaient escortés à travers les airs jusqu'au domaine d'Odin à Asgardr par des divinités guerrières, les Walkyries.

Walkyries (scandinavie)

9 servantes de Odin qui choisissent les guerriers qui doivent mourir au combat et les conduisent au Walhalla. Elles veillent sur les vivants.

Vierges guerrières au service d'Odin.

Divinités cavalières du Valhöll, messagères des Dieux et du destin, elles choisissent les guerriers qui doivent mourir au combat.

Diverses assemblées d'esprits féminins de la famille des Vanes étaient associées aux champs de bataille. Et au premier rang les Walkyries, celles qui choisissaient les morts, envoyées par Odin pour décider du cours des batailles et conduire les héros dans le Walhalla. La littérature de l'époque viking les représente comme de nobles femmes à cheval, portant des lances; mais, selon une autre tradition, ce sont des géantes terrifiantes qui apparaissent en rêve comme présage d'un prochain massacre, répandent le sang sur la terre, dévorent les hommes au combat ou chevauchent des loups, accompagnées par des oiseaux de proie. On les décrit souvent comme compagnes des corbeaux qui se rassemblent sur les champs de batailles pour se repaître des cadavres. Mais les Walkyries apparaissent aussi dans le rôle d'esprits gardiens de la famille; elles aident alors les jeunes princes, leur donnent un nom et une épée, deviennent leurs épouses surnaturelles, leur enseignent l'art de la guerre, les protègent pendant les combats et les accueillent dans les tumulus au moment de leur mort. Il existe beaucoup de noms de Walkyries, les plus simples étant ceux qui désignent la bataille comme Hildir. Mais un grand nombre sont des inventions poétiques, sans rapport avec les mythes.

Wotan (germanie)

Nom allemand de Odin.

Associé à Appolon et Lug.

Dieu ancien.

Il portait chance lors des batailles, et on le représentait parfois comme un guerrier à cheval, mais c'était un personnage néfaste, qui conduisait finalement ses compagnons à la défaite et à la mort. On lui sacrifiait des hommes par pendaison. Bien que faisant office de guide vers l'Autre Monde, il était aussi parfois associé au Ciel et avait pour symbole l'aigle. On lui donnait également comme attributs le loup et le corbeau, deux animaux en rapport avec les champs de bataille. Il était lié encore à la divination, à l'invention des caractères runiques et au don d'extase; il inspirait à la fois les guerriers et les poètes. Ancêtre des rois, il leur dispensait des faveurs dont dépendait leur succès. Comme Tiwaz, il possédait une lance, et avait le pouvoir de lier et de délier grâce à sa science des sortilèges guerriers.

Dans la mythologie germanique d'origine, il était borgne et avait 2 frères : Vili et Vé.

Ydalir (Vallon des lfs)

Demeure d'Ull, fils de Sif et beau-fils de Thor.

Yggdrasil

Arbre sacré de la connaissance, sans doute un if.

Arbre qui se trouve au centre du monde, axe du monde, toujours vert et dont coule du miel.. C'est l'arbre de la vie et du savoir, du temps et de l'espace ; il relie toutes les parties de l'univers, ainsi que le présent et le futur. Le serpent Nidhogg vit sous ses racines et essaie sans répit de le ronger.

Comme principe d'ordre, les populations nordiques ont inventé une image d'une très grande poésie : le frêne ou l'if, Yggdrasil, qui figure l'axe soutenant l'univers, et qui constitue une source de vie, car ses racines sont implantées dans le sol tandis que ses feuilles ne cessent de bruire. Yggdrasil repose sur trois racines: l'une s'étend jusqu'au monde souterrain, le royaume de Hel, la deuxième jusqu'à celle des géants, la dernière jusqu'au monde des humains. Il est aussi le gardien du savoir, car le géant Mimir, la mémoire du monde, réside à sa base. Il préside enfin aux destinées, celles des vivants comme celles de l'univers, puisque les Nornes (l'équivalent des Parques dans la mythologie grecque) se tiennent à ses côtés. Il représente un principe d'organisation et d'ordre primordial dans la mythologie nordique.

Ymir (germanie, scandinavie)

Ancêtre des géants dans la mythologie scandinave.

Géant de l'aurore des temps.

Dit aussi Aurgelmir.

Dans la mythologie germanique, il est né de la rencontre fracassante entre Muspell, la terre chaude du sud, et Niflheim, le grand glacier du nord.

Wotan/Odin, Vé et Vili l'ont tué et ont créé le monde avec son corps.

Ymir, le premier être, un géant du givre et père de toute cette mauvaise race dont les individus sont aussi appelés Thurs; nait de la rencontre de Niflheim et de Muspellheim.

Un jour qu'Ymir dormait, il entra en transpiration; de sous son bras gauche naquirent un homme et une femme, puis un fils de par ses pieds. C'est de là que proviennent toutes les races. Puis de la transpiration qui gouttait, naquit la vache Adumla. De ses pis coulent quatre fleuves de lait qui abreuvent Ymir.

Elle se nourrissait en léchant les pierres givrées; ce faisant, de la pierre sortit un homme en trois jours. Il se nommait Buri et il engendra Burr qui épousa Bestia, une géante du givre, qui lui donna trois fils : Odin, Vili et Vé dans l'ordre.

Puis les fils de Burr tuèrent Ymir. Ils mirent son corps entre Niflheim et Muspellheim (entre le froid et le chaud, au milieu de Ginnungapap). De son sang, ils firent la mer, les lacs et les rivières; de sa chair, la terre; de ses os, les montagnes; de ses dents, les amas de cailloux; de son crâne, le ciel porté par quatre nains nommés Nordri, Sudri, Austri et Vestri. Des étincelles et des scories provenant de Muspellheim, ils firent les lumières du ciel et de la terre. Ils firent la terre ronde et la profonde mer se trouve à l'extérieur. Sur le rivage de cette mer, ils donnèrent aux géants de la terre à bâtir, Jötunheimr. A l'intérieur des terres, ils firent Midgardr avec les cils d'Ymir. Enfin, avec la cervelle d'Ymir, ils firent les nuages.