

Dictionnaire de la Mythologie Nordique

Ici se délivrent les secrets, légendes, artefacts, vies et morts des Dieux, Démons, Géants, Hommes et autres êtres, éléments et créatures du monde oublié de nos racines perdues...

"Vous trouverez en cette étape spirituelle le Panthéon non exhaustif de la Mythologie Nordique...du moins ce que des ères d'obscurantisme et de conquêtes soi-disant guidées par un dieu et ses fidèles fanatiques n'ont pas réussi à annihiler.

De ces temps de fer, de sang et de feu, des récits sont restés, traversant les siècles par les odes codées des troubadours et ménestrels....jusqu'a parvenir à la plume d'un poète, Snorri Sturluson, qui les coucha par écrits dans un manuscrit datant du XIII^e siècle intitulé "Les EDDAS".

Bien des secrets restent encore gardés par nos mémoires endormies mais à nous de ressentir et comprendre les battements de nos coeurs, le vent sur nos visages et les éléments nous entourant...

Cette première approche du monde Germanique et Nordique n'est qu'une des énigmes symbolisant les forces vitales de l'univers...

....mais place à la genèse d'une civilisation qui est unique et à la fois indissociable des autres cultures dont elle est imprégnée, inspirée et interdépendante..."

"...ne jamais oublier ni pardonner..",

Aegir : (ou **Eagor**). Dieu germanique de la haute mer, marié à Ran, sa propre soeur, qu'il invite souvent à ses banquets. Ils eurent neuf filles-vagues. Aegir aurait appartenu à une génération plus ancienne que les Aesirs et même les Vanirs. Il est représenté sous la forme d'un très vieil homme aux cheveux blancs et aux doigts crochus.

Son culte était craint des marins car il était connu qu'Aegir déchirait la surface des eaux pour prendre ou détruire les navires, leurs frets et même leur équipage. Pour s'assurer sa passivité, quelques sacrifices de prisonniers n'étaient pas rares. Il habite un scintillant palais sous-marin d'où ils dirigent les vagues tourbillonnantes par l'intermédiaire de ses filles, les vierges des flots. D'ailleurs la tumultueuse mer du Nord était surnommée "la bouilloire d'Aegir".

Il est dit qu'un jour, Thor se montra plus malin qu'Aegir en lui ordonnant de brasser de la bière, ce dernier ayant refusé sous le prétexte de manquer de chaudron. Thor

récupéra alors le chaudron d'Hymir, Géant de glace. Celui-ci était si large qu'il lui arrivait aux chevilles une fois mis sur ses épaules ! Une fois débarrassé du géant à l'aide de son marteau magique, le dieu fut récompensé par l'humiliation d'Aegir, rageant de devoir fournir autant de bière !

Mais une fête organisée par Aegir tourna mal, le malfaisant Loki poignardant le serviteur du dieu de la mer, Fimafeng, tout en insultant les invités...

Aesir : (ou Ase signifiant Dieu) Ce sont des guerriers divins vivant à Asgard. Ils s'opposent aux Vanirs, une race aînée de Dieux bien qu'ils soient parfois assimilés aux Aesirs. On trouve parmi pour les hommes, avec Odin à leur tête, Balder, Bragi, Forsete, Freyr, Heimdall, Holder, Loki, Njord, Thor, Tyr, Vili, Ve et Vidar. Il est intéressant de noter que ces Dieux étaient à figures humaines et symbolisait la vie, la nature et ses secrets, de plus ceux-ci étaient mortels donc proche des préoccupations humaines.

*Parmi les déesses, on trouve Freyja, Frigg, Sif et Idun, ... ; (Voir le Ragnarok)
Vieux Nordique : AEsir (la barre droite du A se confondant avec celle du E)*

Afi : (père) Mari d'Amma dans le Rigsthula.

Ai : (Aïeul) Mari d'Edda dans le Rigsthula.

Alaisiagae : Alaisiagae est une déesse Valkyrie du monde Nordique.

Alberich (autre traduction des histoires d'Andvari) Alberich est un Roi Nain et il a son château dans la roche souterraine d'une grotte géante orné de gemmes et de métaux rares. Il garde le trésor de Nibelung à l'aide de sa puissante magie. Il donna l'épée Balmung à Siegfried ainsi qu'une cape d'invisibilité. Freyja reçut le collier Brisingamen ainsi que Draupnir, l'anneau d'Odin et l'épée magique Tyrting. Il forgea un anneau magique avec l'or volé aux Vierges du Rhin ce qui attira les Dieux et les Géants. Deux de ces derniers, Fafner et Fasolt le réclamèrent comme paiement de la construction du Valhalla et prirent Freyja en otage.

Remarque : voir Andvari, leur histoire étant vraisemblablement identique mais narrée différemment.

Alfadir : (Le-Père-de-Tout) Autre nom d'Odin parmi bien d'autres...

Alfaheim : (ou Alfheim signifiant la demeure des elfes ou alfes) C'est un des Neuf Mondes situés sur le plan le plus haut de l'Univers au même niveau que les mondes d'Asgard et de Vanaheim. C'est le lieu de résidence de Freyr et la terre des elfes de lumières. Ces derniers et leurs semblables, les elfes noirs, ne s'occupent des affaires divines ou humaines.

Alfes (ou **elfes**) Les Alfes sont des êtres aériens légers et lumineux. On les oppose aux elfes ou Alfes noirs. Les alfes sont également des divinités mineures protégeant les foyers des humains. Ils vivent à Alfaheim.

Alfrodull ("la gloire des elfes" ; certainement la déesse **Sol**) C'est le nom du Soleil porté dans le char d'une fille tiré par deux chevaux, Arvak et Alsvid. Poursuivie par le loup Skoll, elle les mène à toute allure. Avant la fin des Mondes, elle aura une fille et quand Skoll la dévorera, cette dernière prendra sa place. Le Soleil ne donne pas la

lumière mais la chaleur, c'est la crinière des chevaux qui illuminent l'Univers.

Alsvinn ("Le-très-rapide", ou **Alsvid**) Cheval qui tire avec Arvak le char de Sol, déesse du Soleil.

Alvis (le-Très-Sage) Alvis était un Nain qui fut vaincu par la ruse Thor. Auparavant, les Dieux avaient proposé la main de la fille de Thor, Thrud, au Nain comme paiement d'armes commandées. Mais Thor n'étant pas d'accord fit passer un test à Alvis. Celui-ci devait répondre à une série de questions prouvant qu'il méritait une telle union malgré sa petite taille. Répondant sagement à toutes, il fut toutefois surpris par les premiers rayons de Soleil et se transforma en pierre, sa race ne vivant que sous la terre ou la nuit.

Amma (grand-mère) Epouse d'Afi et mère de Karl dans le Rigsthula.

Amsvartnir Le lac où fut enchaîné le loup Fenrir, sur l'île Lyngvi. (Voir Ragnarok)

Andhrimnir (Face-de-Suie) C'est le cuisinier Aesirien des Einherjars. Tous les soirs, il massacre le sanglier cosmique Sahrinnir et le cuisine dans son chaudron magique Eldhrimnir. Ce sanglier se régénéra et est de nouveau tué pour le soir suivant. Le lait issu de la chèvre Heidrun, qui se tient en haut de l'arbre Yggdrasil et mange ses feuilles, forme l'ingrédient de base pour le breuvage bu par les Aesirs.

Andvaranaut (ou Andvarinaut) Un anneau enchanté, capable de trouver de l'or et qui fut la possession d'Andvari, jusqu'à ce que Loki s'en empare. Le Nain a épuisé l'anneau et lui a donné malchance et souffrance à ceux qui le porteraient. Loki donna l'anneau, ce qu'il regrette encore, à Hreidmar, Roi des Nains, comme réparation du meurtre d'Otter, accidentel. La malédiction frappa sous la forme de Fafnir qui s'enfuit avec après le meurtre de son père...

Rq : Voir Andvari et Fafnir. Cette légende peut se rapporter à celle du "Diamant de l'espoir" et au "Der Ring des Nibelungen" de Wagner.

Andvari : (**Alberich** dans le **Nibelungsaga**). Andvari est un artisan Nain vivant sous une chute d'eau, amassant une grande fortune à l'aide de son anneau Andvaranaut. Pour fuir ces nombreux ennemis, il est capable de se changer en poisson. Il perdit toutefois son anneau au profit de Loki; dieu du feu. De voyage à Midgard, Loki tua une loutre endormie avec une pierre.

Loki, Odin et Hoenir demandèrent alors asile à un fermier, Hreidmar en échange de la loutre, celui-ci s'apercevant avec horreur qu'il s'agissait en fait de son propre fils, Otter ! Il lança alors un sort pour affaiblir les Dieux et, avec ses fils Fafnir et Regin, il les attacha. Odin clamant leur innocence, le fermier consentit à ce qu'une somme d'or soit versée e, compensation de la taille de la peau de son fils, qui était sans fin ! C'est Loki qui fut envoyé sans ses "chaussures-ciel", demeurant en gages ainsi que ses amis. Armé du filet de Ran, il descendit le long d'un labyrinthe de tunnels ruisselants et atteignit un lac souterrain, capturant un brochet., qui se releva être Andvari. Forcé à donner tout son or, le Nain maudit l'anneau Andvaranaut.

Une fois la dette de sang payée, Hreidmar fut effectivement tué par son fils, Fafnir, se transformant alors en Dragon. Ce démon fut tué par Sigurd à la demande de son beau-père, Regin. Mais ce dernier ne convoitait que l'anneau et fut exécuté par son beau-fils...et la malédiction continua.

Angerboda ("la-Fauteuse-de-Mal" ou Angrboda) C'est une géante de la glace qui avec l'astucieux Loki engendra trois monstres : Le gigantesque loup Fenrir, le serpent de Midgard, Jormungandr et la déesse de la mort, Hel. Les Dieux les enlevèrent dans son manoir quand ils apprirent la terrible menace qu'ils représentaient.

Odin bannit d'abord Hel au "monde sous les mondes" lui donnant la charge d'accueillir les morts. Il lança ensuite le serpent dans l'océan, celui-ci en brisa la glace et s'enfonça dans les profondeurs. Fenrir fut d'abord gardé à Asgard puis lié par une chaîne lorsque les Nornes prédirent qu'il tuerait Odin. D'ailleurs Odin aimait à répéter que "le loup gris observe les palais des Dieux". (Voir Ragnarok).

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, déesse du Soleil.

As : As ou Ase est usité pour nommer un mâle membre des Aesirs. Vieux nordique : àss.

Asaheim : Monde des Dieux Ases.

Asbru : (pont-des-Ases) Autre nom du pont Bifrost.

Ases : Dieux de la souveraineté et de la puissance. (Voir As)

Asgard : (Enclos-des-Ases) La demeure des Dieux Ases et peut-être Asaheim également. C'est donc l'un des neuf Mondes de l'Univers, terre des Aesirs. Situé sur le plan le plus haut du cosmos, il est entouré par un haut mur de bloc de pierres très compact. L'édification de cette place forte a été réalisée par Hrimthurs, un géant tailleur de pierre, qui demanda la main de Freyja ainsi que la Lune et le Soleil en échange de son travail. Odin, convaincu par Loki, accepta mais s'il terminait les travaux en six mois, ce qui était irréalisable. Pourtant, les Dieux acceptèrent qu'il utilise son cheval, Svadilfari, ce qui lui permit d'achever son labeur à trois jours de l'ultimatum, seule une porte d'entrée restant à achever.

Loki se transforma alors en jument et déconcentra le cheval du tailleur de pierre qui ne put achever son oeuvre.

Se révélant alors être un Géant de la glace, Hrimthurs fut tué par le Dieu Thor à l'aide de son marteau.

Au centre d'Asgard s'étend la plaine d'Idavoll (ou Ida) où les Aesir se regroupent pour les décisions importantes. Ceux-ci se rassemblent également dans le Palais de Gladsheim et les Déeses dans celui de Vingolf. Les Dieux se rencontrent parfois près du "Puits d'Urd", au-dessous des Racines d'Asgard reliant celles du Frêne Yggdrasil.

Au même niveau qu'Asgard se trouvent les mondes d'Alfaheim, Vanaheim et le Valhalla. Un chemin aérien le relie à Midgard, ce pont arc-en-ciel se nommant Bifrost.

(Note : Les géants bâtisseurs d'enceinte se retrouvent dans l'histoire de Tyrinthe (Grèce) et de Troie (France).

Asgardreid : "La chevauchée d'Asgard" ou "La chasse d'Asgard". Ces chasses sont uniquement actives la nuit pendant les fortes tempêtes. (Similitude avec la chevauchée sauvage d'Odin et de Frigg).

Ask (Fréne) Le premier homme. Après qu'Odin et ses frères, Ve et Vili, aient créé l'Univers et les Neuf Mondes, ils marchèrent sur la plage trouvant deux rondins de bois échoués. Ils les sculptèrent alors sous une forme humanoïde. Odin leur insuffla l'esprit de vie, Vili leur donna l'intelligence, le cœur et les sentiments tandis que Ve leur accorda les sens, les expressions et la parole. Plus tard, les frères leur confectionnèrent des habits et des noms. L'homme fut nommé Ask (fréne) et la femme Embla (Orme ou Aulne). Ils devinrent les géniteurs de la race humaine et Midgard leur fut donné comme résidence.

Astrild : Une déesse de l'amour. Pas d'autres traces connues.

Asyngur : Asyngur est le nom des Déeses Aesirs, Frigg étant leur représentante.

Attiba : Prêtres runiques en Suède.

Aud : Fille de Nott (la nuit) et de Naglfari.

Audumbla : (ou Audhumbla) "Riche-Vache-à-Cornes" C'est la Vache primale qui nourrit de son lait le Géant Ymir. Elle fut créée du mélange de la glace et de l'aurore du temps dans le gouffre Ginnungagap (le-Gouffre-Béant). Quatre rivières de lait coulent de ses pis, assez abondamment pour nourrir Ymir, le premier Géant de la glace et le premier être vivant.

Audhumbla survit en léchant le sel et le givre de la glace de Nifheim. Léchant toujours le même salant, elle forma petit à petit le corps entier d'un homme, Buri. Celui-ci eut un fils, Bor, qui épousa la fille d'un géant de la glace, Bestla.

Leurs fils furent les premiers Dieux, Odin, Vili et Ve qui tuèrent Ymir se répandant alors en terrible inondation de sang qui noya tous ses enfants de glace hormis Bergelmir et sa femme qui s'enfuirent.

Aurboda : Une géante qui épousa Ymir et qui fut la mère de Gerd, la femme du Dieu Frey.

Aurgelmir : Autre nom du géant Ymir.

Auri : Mélange d'eau et de boue avec lequel les Nornes frottent les racines de l'if Yggdrasil.

Aurvandil (ou Aurvandill) Il fut l'époux de Groa. L'un de ses orteils gelé fut changé en étoile lorsque Thor le lança dans le ciel. Aurvandil fut peut-être un Dieu des Marécages mais tout ce que l'on sait, est qu'il n'est pas mort et survit sous forme d'étoile. (Voir Groa).

Austri (l'une des quatre directions, ici l'Est) L'un des quatre Nains qui supportent la voûte céleste fait avec le crâne du Géant Ymir.

Balder : (dit le "Bon") Il fut le Dieu de la lumière, de la pureté, de la beauté, de

l'innocence, de la réconciliation mais aussi celui de la fertilité et du printemps ! Fils d'Odin et de Frigg, il fut aimé de tous les Dieux et hommes, considéré également comme le meilleur d'entre eux. Il a un bon caractère, est amical, sage, éloquent et de plus, a quelques pouvoirs magiques. Sa femme est Nanna, fille de Nep, et leur fils se nomme Forseti, le Dieu de la justice. Le Palais de Balder est Breidablik (Large-Eclat). La plupart des récits à son propos ne se rapportent qu'à sa mort depuis qu'il souffrait de terribles cauchemars depuis sa jeunesse, se voyant mourir.

La mort de Balder : Odin, chevauchant sur Sleipnir, se dirigea vers la terre des morts et apprit d'une prophétesse que Balder serait tué d'une branche par son propre frère, Holder. De retour, il apprit que Frigg était allée faire jurer à toutes les choses et êtres de ne jamais faire de mal au Dieu bon. Apparemment le problème était résolu et pour tester son invulnérabilité, ils employèrent de nombreuses armes, vainement. Mais les cris de joie ne furent pas partagés par Loki qui trouva la seule chose qui n'avait pas promis, le gui, trop insignifiant pour qu'on lui demande. Le Dieu du feu en arracha pour fabriquer une lance qu'il donna à Holder, le dieu aveugle, qui ne pouvait pas s'amuser à tester son frère. Loki guida son arme et Balder fut transpercé et périt immédiatement !

Frigg proposa à Hermod d'offrir une rançon à Hel pour le faire revenir. Le dieu prit donc Sleipnir pour rejoindre le royaume des morts mais là, Hel lui proposa un accord qui devait voir chaque chose des neuf mondes pleurer faute de quoi Balder ne serait pas rendu. Les Dieux se mirent alors en quête de visiter tous les lieux de l'Univers mais ils se heurtèrent à un seul être, la vieille géante de glace, Thokk, qui refusa. Cette géante n'était toutefois que Loki déguisé...

Les funérailles de Balder : A sa mort, les Dieux l'habillèrent de vêtements cramoisis et le placèrent sur son bateau, Ringhorn, qui passe pour le plus grand du monde. Derrière lui, ils étendirent le corps de sa femme Nanna, qui mourut de chagrin. Le cheval de Balder et ses trésors furent mêlés aux innombrables fleurs et épines, symboles du sommeil, recouvrant le drakkar. La dépouille fut incendiée et la géante Hyrrokin envoya le navire vers le large où il brilla de milles feux avant de disparaître à jamais...

Epilogue : Loki n'échappa pas à sa punition et Hoder fut mis à mort par Vali, fils d'Odin et Rind, né pour cette destinée. Après le Ragnarok, quand un nouveau monde apparut, Balder et Hoder ressuscitèrent.

*Autres noms : **Baldur** et **Baldr**. Note : Dans d'autres versions se serait sa mère qui aurait eu les visions de sa mort. Autre fait intéressant, il y a beaucoup d'analogies avec le Jésus chrétien qui ressuscitera le jour du jugement dernier, ce qui facilita l'implantation du catholicisme chez les nordiques, malheureusement. On peut aussi comparer Balder à Osiris (Egypte), à Tammuz (Sumérien), Adonis (Grèce) et même au Roi-Arthur...*

Balmung : Une épée magique donnée par Wayland le forgeron à Odin, ce dernier l'enfonçant dans l'arbre Branstock, un chêne dans le Palais de Volsung. Odin déclara alors que celui qui la récupérant ne connaîtrait que la victoire sur les champs de bataille. Neuf des princes de Volsung essayèrent mais seul le plus jeune y parvint. Son nom était Sigmund.

Une fois, Odin brisa Balmung au combat mais elle fut refaite et Siegfried l'utilisa contre Fafnir.

Note : Il est possible que la légende d'Excalibur ait un rapport avec celle de Balmung...

Bar : Bar est une île où séjournerait les amoureux.

Baugi : Un géant qui aida son frère Suttung à dissimuler l'hydromel de la poésie, dérobé par ce dernier.

Beowulf : Ce fut un guerrier héroïque dans le mythe germanique qui terrassa deux monstres marins. Il aurait été le neveu du Roi des Gètes (les Jutes ?). Une fois, au Danemark, une terrible créature nommée Grendel dévora un garde au Palais du Roi Hrothgar. Beowulf captura le monstre mais il parvint à s'échapper en s'arrachant un bras. Toutefois il mourut de sa blessure au fond d'un lac.

Devenu un héros, Beowulf fut couvert de cadeaux mais bientôt la mère de Grendel, une créature épouvantable, retourna au Palais tuant un autre gardien. Beowulf la traqua jusqu'au lac et attaqua le monstre dans son antre de cristal. Il perdit son épée dans le combat mais en trouva une autre dans l'eau et il acheva la mère de Grendel. Après ces combats, il repartit dans le sud de la Suède où régnait son père.

Même âgé, il traqua un Dragon avec douze compagnons qui peu à peu le laissèrent seul, trop peureux pour continuer. Il tua le dragon cracheur de feu mais l'armure fabriquée par Wayland ne résista pas et il fut mortellement blessé et périt après avoir vu les trésors du Dragon distribués à son peuple.

Note : On peut trouver quelques analogies avec Arthur, comme la scène de combat contre la mère de Grendel.

Bergelmir : C'est un géant du froid, fils de Trudgelmir et le petit-fils d'Aurgelmir (Ymir). Ce dernier en mourant par les coups d'Odin, Vili et Ve répandit tellement de sang que tous ses fils se noyèrent excepté Bergelmir et sa femme. Ils eurent le temps de grimper dans un arbre au tronc creux et survécurent. Quand le calme revint, ils devinrent les géniteurs d'une nouvelle et plus jeune race de Géants. Ces derniers auraient pour mission de venger Ymir au Ragnarok aidé par les cadavres de Hel. A noter qu'ils créèrent le royaume de Jotunheim.

Berserkers : Les Berserkers étaient une secte de guerriers louant Odin et qui sous l'effet de drogue, hydromel et champignons, étaient possédés d'une fureur incontrôlable. Ils étaient vêtus de peau d'ours pour effrayer le peuple craignant les animaux sauvages et hurlaient en mordant leurs propres boucliers. Ces féroces guerriers étaient apparemment insensibles à la douleur jusqu'à ce que leur folie s'estompe. Dans leur rage, ils attaquaient même les rochers et les arbres des forêts, d'ailleurs ils étaient fréquents qu'ils s'entretuent parfois. Ces guerriers sauvages sont certainement à l'origine des croyances aux loups-garous, les deux ayant le pouvoir de se transformer d'homme en animal.

Note : La signification du nom Berserkers est en anglais, "Bear Sark" : Poitrail d'ours. A noter également que ces farouches combattants loués Tyr, les premiers seraient même le fruit de sa création !

Bestla : Une géante, la femme de Bor et la mère d'Odin.

Beyla : (Petite-Fère) Ce fut la servante de Frey et l'épouse de Bygvir.

Bifrost : (Chemin-Tremblant) C'est le pont arc-en-ciel reliant Asgard au monde du milieu, Midgard. C'est le seul chemin pour que les Géants pénètrent à Asgard et il est donc gardé par Heimdall, le gardien des Dieux. Bifrost est composé de trois couleurs

magiques et façonné par les Aesirs l'ayant doté d'une résistance incroyable. Il serait composé de feu rouge, d'eau verte et de l'air bleu. Bifrost est régulièrement emprunté par les Dieux pour qu'ils rejoignent le puits d'Urd.

Note : Au Ragnarok, il s'écroulera tout de même. Autre nom : Asbru, en hommage à ses créateurs, les Ases.

Bil : Bil fut une fillette enlevée avec son frère Hjuki par Mani, le Dieu de la Lune pour qu'ils deviennent les phases lunaires.

Billing : Ce fut le père de Rind et sans doute le Roi des Ruthéniens ou des Russes. Sa fille, à son grand damn, ne voulait pas épouser Odin, méprisant le chef des Dieux Nordiques. Billing approuvait pourtant la requête d'Odin, ce dernier s'étant changé en Nain sous le nom de Rosterus le forgeron. Quelques splendides colifichets suffirent à tromper sa vigilance et Odin épousa Rind et ils eurent un fils, Bali qui naquit pour venger la mort de Balder en tuant Holder avec son arc.

Bilskirnir : (Lumière-Décroissante) Le Palais du Dieu Thor.

Bodu : Bodu est le nom d'une coupe, avec celle de Son, où fut recueilli le sang de Kvasir.

Bolthorn : Ce Gant fut le père de Bestla, la mère d'Odin et donc son père

Bolthur : Un Gant qui fut le père de Bor et qui eut un fils enseignant la sagesse à son neveu, Odin.

Bolverk : (Fauteur-de-Malheur) En fait, Odin lorsqu'il se rend dans la demeure des Géants Baugi et Suttung.

Bor : Bor fut le fils de Buri et le mari de la géante Bestla, fille d'un géant du froid du nom de Bolthorn, qui donna naissance à Odin, Vili et Ve. Bor était un Dieu très ancien au temps où seule la brume existait et où le gouffre Ginnungagap se réveillait. Autre nom : Borr.

Bragi : Dieu de l'éloquence et de la poésie, patron des Skalds (bardes). Il est considéré comme le fils d'Odin et de Gunnlod (de Frigg dans d'autres versions), une géante. Des runes sont gravées sur sa langue et il inspire les poésies aux hommes en les laissant boire le "breuvage poétique". Il est marié à Idun, la déesse de la jeunesse éternelle. Des serments sont portés au lever de la Bragarfull (coupe de Bragi) et ses verres sont pris en l'honneur des Rois morts mais aussi lors de l'intronisation d'un nouveau Roi qui doit boire cette coupe avant d'accéder au trône. Bragi naquit dans une grotte scintillante où sa mère fut séduite par Odin. Les Nains donnèrent une harpe à ce poète divin et le laissèrent flotter sur leur navire d'où il chantait le "chant de la Vie".

Un jour Bragi prévint Loki, de retour après la mort de Balder, que sa présence n'était pas souhaitée à Asgard. Furieux Loki menaça les Dieux de malédictions mortelles et disparut.

Note : En fait Bragi n'aurait pas fait parti au départ du panthéon des Dieux, celui ayant été un poète humain au IXIÈME siècle du nom de Bragi Boddason. Ce serait les poètes des siècles suivants qui l'auraient intronisé comme Dieu.

Autre nom : Brage. Prononciation : "bray'-gee".

Breidablik : (Large-Eclat) Demeure de Balder.

Brimir : Le Palais où résideront les "honnêtes" après le Ragnarok.

Brising : Les Brisings (ou Bristlings) étaient des Nains qui possédaient le collier *Brisingamen* fait d'or et convoité par la Déesse *Freyja*. Cette dernière d'ailleurs coucha avec les Nains *Alfrigg*, *Berling*, *Dvalin* et *Grer* pendant quatre nuits pour obtenir le bijou et ceci au grand dégoût d'*Odin*. Furieux, le Dieu déclencha une guerre à *Midgard* et les morts furent partagés entre lui et *Freyja*. Le collier devint une part importante de la Déesse et d'ailleurs elle prêta un jour à *Thor* pour que son déguisement soit plus convaincant, celui-ci se rendant chez *Thrym* pour récupérer son marteau.

Peu de récits parlent des Brisings qui devaient symboliser l'autre face de l'amour, la passion et le sexe. C'est ainsi que *Freyja* ne put résister à son envie de posséder le collier des Nains.

Brisingamen : Nom du collier appartenant à *Freyja* et conçu par les Nains Brisings. Cet artefact brillait telle une constellation d'étoiles ou une flamme liquide et il devint l'emblème des fruits du Paradis et de la Terre ainsi que le symbole des étoiles.
Note : Le collier est parfois présenté comme un ruban et sous le nom de *Brising*.

Brokk : *Brokk* est un Nain qui avec son frère, *Eit*, fabrique de nombreux objets pour les Dieux.

Brunhilde : Une héroïne Valkyrie des épopées germaniques, spécialement dans la saga "*Nibelungen*" dans laquelle elle est une princesse Islandaise. Elle fut une femme héroïque et inaccessible jusqu'à ce que *Sigurd* (ou *Siegfried*) brisa la malédiction qu'*Odin* lui avait donné. En effet, celle-ci avait défié le Dieu borgne qui la banni sur Terre et l'emprisonna dans un cercle de feu. *Sigurd* brava le feu et réveilla *Brunhilde* d'un baiser de son long sommeil et ils tombèrent amoureux (dans d'autres versions il l'aurait courtisé pour son frère, *Gunther*).

Pour sceller leur amour, il lui donna l'anneau d'*Andvari* sans en connaître la malédiction. Un jour *Grimhild* ensorcela *Sigurd* pour qu'il trahisse *Brynhild* en épousant *Gudrun* puis en aidant *Gunnar* (*Gunther* ?) à courtiser la Valkyrie.

Apprenant ses trahisons, elle prépara la mort de *Sigurd* puis se suicida de chagrin pour reposer à ses côtés.

Note : Son nom usuel est *Brynhild* mais elle est aussi appelée *Brunhilt*. Une analogie peut être faite avec la belle aux bois dormants, réveillée elle-aussi par un baiser...

Buri : *Buri* est le premier homme originel né par la vache nommée *Audhumla* en léchant le sel des rochers de *Ginnungagap*, formant sa silhouette. Le premier jour, ses cheveux se dessinèrent, le second jour libéra sa tête et enfin, le troisième jour tout son corps apparut. Cet ancêtre des Dieux eut un fils, *Bor*, père d'*Odin*, *Vili* et *Ve*.

Bygvir : (Grain-d'-Orge) *Bygvir* est le mari de *Beyla*, serviteur de *Frey*.

Bylga : (La-Houle) Une des neuf Vagues-Soeurs, fille d'*Aegir* et de *Ran*.

Byrgi : Byrgi est une source où les enfants Bil et Hjuki allaient avant d'être enlevé par Mani, le Dieu de la Lune.

Eagor : Autre nom du Dieu Aegir.

Edda : Les Eddas sont des écrits Nordiques, principales sources manuscrites du mythe germanique. Il y a deux Eddas, le plus vieux l'Elder Edda ou l'Elder poétique. C'est une collection de 34 poèmes islandais datant aux environs des IXIÈME ou XIIème siècle. L'écrit le plus jeune est le Prose Edda de Snorri Sturluson où l'on trouve le récit du Volupsa décrivant le Ragnarok. Prononciation : "ed'-uh".

Signification : Aïeule.

Note : Edda est aussi l'épouse de Aï (Aïeul) et la mère de Thral dans le Rigsthula.

Edgir : (Aigle) Edgir est donc un prédateur qui déchire les cadavres lors du Ragnarok.

Egil : Egil fut un paysan à qui Thor confia son char avant d'aller trouver le Géant Hymir.

EiKthyrnir : (Chêne-Epineux) C'est le cerf qui se trouve au-dessus du Valhalla dans les branches d'Yggdrasil. Les andouillers d'Eikthyrnir ruissellent de filets d'eau abreuvent les cours d'eau des Neuf Mondes. (Voir Yggdrasil).

Einherjar : (ou "héros morts") Les Einherjars sont les guerriers morts au combat dans de grands actes de bravoures. Ils sont recueillis sur les champs de bataille par les Valkyries qui choisissent les plus vaillants afin de renforcer l'armée fantôme d'Odin. D'ailleurs les guerriers agonisant voyaient souvent les Valkyries se pencher sur eux.

Une fois au Valhalla ils étaient réveillés tous les matins par le chant du coq Gullinkambi (Crête-d'-Or). Durant le jour, ils se battaient jusqu'à ce qu'ils s'entre-démembrent et la nuit venue ils rejoignaient le banquet d'Odin, leurs blessures se cicatrisant d'elles-mêmes.

Cet entraînement avait pour but de les préparer au Ragnarok où ils combattraient les Géants de la glace sur le champ Vigrid où le plus brave d'entre eux marchera au côté d'Odin. Autre nom : Einheriar.

Eir : (Merci) Eir est la servante de Freyja et une Déesse mineure des soins. Elle connaît le secret des herbes avec lesquelles elle peut ressusciter même les morts. Elle transmet son savoir aux seules femmes qui, en Scandinavie, sont les seuls êtres capables de soigner les personnes. C'est aussi une compagne de Frigg (Freyja ?).

Eit : (ou Eitri) Le frère de Brokk, Nain forgeron, à l'origine de la création de nombreux objets pour les Dieux.

Eldir : (Cuisinier) Eldir est le serviteur d'Aegir et il prépare souvent les banquets des Dieux.

Eldhrimnir : (Suie-de-Feu) C'est le chaudron où est cuit le porc du Valhalla.

Elivagar : Ce sont douze rivières issues de la source Hvergelmir dans le Niflheim, le Monde du brouillard.

Elli : (Vieillesse) Elli fut la nourrice du Géant Skrymir et elle personnifie le vieil âge bien qu'elle fut un jour capable de battre le Dieu Thor dans une terrible lutte !

Ellida : Le bateau-dragon de Thorstein. Ce drakkar fut le cadeau du Dieu de l'océan Aegir qui fut fabriqué avec des planches se gonflant et prenant la forme d'un dragon ailé. Ellida allait aussi vite que le vent et semé même les aigles. Il est avec le drakkar de Freyr et de Balder, l'un des plus célèbres navires du Monde.

Elvidnir : (Lieu-de-la-Tempête) La demeure de Hel, fille de Loki et la Souveraine des morts.

Embla : (Orme) C'est la première femme et avec Ask (frêne), ils forment le premier couple humain. Embla est parfois associé à un aulne et non à un orme.

Erna : La fille de Hersir et de Jarl dans le Rigsthula.

Eos : Une Déesse saxonne de l'aurore et du printemps.

Fadir : (Père) Le mari de Modir (Mère) dans le Rigsthula.

Fafner : Le géant, avec Fasolt, qui n'ayant pas reçu l'anneau Andvarinaut comme paiement de la construction du Valhalla, prit en otage Freyja.

Fafnir : C'est le fils du mage Hreidmar qui fut maudit par l'anneau d'Andvari. Avec l'aide de son frère, Regin, il tua son père pour s'emparer de cet artefact et se changea en Dragon pour garder son trésor sous le regard triste des Dieux. Beaucoup de guerriers succombèrent en tentant de récupérer les trésors de Fafnir. Bravant le repaire du monstre se trouvant au milieu d'une lande desséchée, Sigurd (ou Siegfried) parvint à tuer le Dragon avec l'aide, une nouvelle fois, de Regin.

Farbauti : (Fappeur-Cruel) C'est un Géant qui épousa Laufey ("Trois-Iles" ou la Feuille). Celle-ci, une Géante, fut frappée par un éclair lancé de Farbauti qui eut pour conséquence de lui faire donner naissance à Loki, le Dieu du feu.

Toutefois il est à noter que peu de traces apparaissent sur les parents de Loki.

Fasolt : Voir Fafner.

Fenrir : Fenrir est le plus âgé des fils de Loki et d'Angrboda. Ce loup fut enlevé à sa naissance par les Dieux et Tyr fut son maître. Il apparaît dans le Ragnarok à "un âge de la hache, un âge de l'épée, un âge du vent, un âge du loup, avant l'anéantissement du Monde". Ce sont les Nornes qui prédirent à Odin la prophétie mortelle de Fenrir et le Dieu décida de l'emprisonner.

Aucune chaîne n'étant assez solide, les Nains forgèrent la chaîne Gleipnir, fait de matériaux étranges et mystérieux. Celle-ci était aussi fine qu'un ruban de soie mais Fenrir s'en méfia et ne voulut pas qu'on la lui passe autour du cou. Seul la personne posant sa main dans sa gueule lui prouverait qu'elle était inoffensive. C'est Tyr qui

releva le défi et qui la perdit lorsque la mâchoire se referma, la colère de Fenrir étant terrible. Le loup fut alors attaché à un rocher et une épée fut placée entre ses dents pour qu'il ne puisse mordre.

Au Ragnarok, il se libérera et sa terrible mâchoire s'ouvrira de la Terre au Ciel, avalant et tuant Odin !

Note : Ses autres noms sont Fenris et Hrodvitnir (Le-Puissant-Loup). Prononciation : "fen'-rir".

Fensal : (Salle-des-Marécages) La demeure de Frigg, l'épouse d'Odin.

Fimafeng : Le serviteur d'Aegir poignardé par loki à un banquet. Autre nom : Fimafengr.

Fjalar : Avec son frère, Galar, ils furent des Nains maléfiques tuant le sage Kvasir pour s'emparer de son pouvoir. En mêlant son sang avec du miel dans un chaudron, ils conçurent de l'hydromel aux propriétés magiques. Mais Suttung, un Géant de la glace, leur subtilisa l'élixir de sagesse en vengeance du meurtre de ses parents par les Nains.

Bientôt les Dieux apprirent eux-aussi les propos vantards de Suttung et Odin se rendit à Jotheim pour récupérer la boisson. Sous l'apparence de Bolverk, il persuada le Géant Baugi de l'emmener jusqu'au trésor, ce dernier sachant où la fille de Suttung, Gunnlod le gardait. Une fois la grotte atteinte, il se changea en serpent et se faufila à l'intérieur. Dans l'ancre, il prit cette fois la forme d'un cyclope et devint l'amant de Gunnlod pendant trois jours et trois nuits.

Le laissant boire l'hydromel, il se changea une dernière fois en aigle et rejoignit Asgard. Suttung, lui-aussi en aigle fut semé et Odin recracha l'élixir dans une cruche. Note : Cette histoire symbolise certainement la fermentation (la mort de Kvasir). Pour faire la paix, les Dieux Aesirs et Vanirs crachèrent dans une cruche et Kvasir était né de ces crachats. La bave, comme la levure, peut fermenter et c'est pour cela que le sang de Kvasir put faire un breuvage inspirant les poésies et la sagesse. Breuvages que l'on retrouve dans plusieurs mythologies (le breuvage semblable slave se nomme Kvas).

Dans d'autres versions, Odin se serait déguisé en ouvrier agricole pour travailler avec Baugi et lui demander comme seul salaire de l'emmener voir le breuvage magique et subtilisa les deux jars et le chaudron où la boisson était retenue. Enfin, les récipients sont parfois présentés comme une bouilloire et deux bols...

Fjolnir : Le fils du Dieu Frey et de la Géante Gerd.

Fjorgyn : Déesse de la Terre et de l'Air, mère de la Déesse Frigg. Fjorgyn est également la mère de Thor qu'elle eut avec Odin.

Flyfot : Flyfot est le nom Anglo-saxon de la Svastika.

Folkvang : (Champ-des-Armées) La demeure de Freyja.

Forsete : C'est le Dieu de la justice et il est le fils de Balder et de Nanna qu'il perdit suite au piège tendu par Loki. Il règne dans le beau palais Glitnir, qui sert de cour de justice où tous les conflits légaux sont réglés. Glitnir a un toit d'argent qui est soutenu

par des colonnes d'or rouge. Même s'il n'était pas aussi puissant que les autres Dieux, il savait régler les plus graves conflits générés entre les hommes et les Dieux.

Note : Ils portent également d'autres noms. Forseti (Président) , Forsite pour les **Frison**s. Le peuple de Helgoland prie également un Dieu nommé Fosite. Il peut être également comparé à Salomon.

Franang : Une cascade où se terre Loki changé en saumon après avoir fait tué Balder.

Freki : (Vorace) C'est avec Geri (le Glouton), un des Deux loups d'Odin. (Voir Odin)

Frey : (Seigneur) Frey est un Dieu du Soleil et de la pluie, patron des généreuses moissons. Il est à la fois un Dieu phallique, de paix mais aussi un guerrier brave. Seigneur des Elfes, il est l'un des plus importants et des plus beaux mâles Vanir et il est appelé le "Dieu du Monde". Après l'union des Aesirs et des Vanirs il sera renommé le "Seigneur des Aesirs".

Il est prié pour garantir les mariages fertiles, étant loué pour sa fécondité.

Il est marié à la Géante de glace, Gerda (champ), et est le fils de Njord, le Dieu du vent et de la mer. Sa soeur jumelle est Freyja. Etant le seigneur de l'été, des averses mais aussi du royaume des fées d'Alfaheim, il est également appelé Skirr (Brillant).

Il monte un char tiré par Gullinbursti, un sanglier d'or, fabriqué par les Nains Brokk et Eitri. Il possède aussi le drakkar Skidbladnir (Lame-de-Bois) qui représente les nuages. Ce dernier vogue toujours sur la cible désignée et est capable de franchir les terres, les mers et les vents tout en transportant tous les Dieux et leurs armées bien qu'il soit capable de devenir si petit que Frey peut le mettre dans sa poche ! Il a également une épée qui peut sortir seule de son fourreau et se battre dans n'importe quelle mêlée. Son bouclier est également capable de lévitation.

Histoires : la très belle Gerda, la fille de Gymir, prend une grande place dans l'histoire de Frey. Celui-ci tomba amoureux

de Gerda dès qu'il la vit et tomba malade pour attirer son attention. Njord demanda alors à Skinnir, le fidèle serviteur de Frey, quoi faire. Le serviteur se proposa pour partir à Jotheim avec deux des trésors de son maître, son cheval et son épée magique. Il arriva enfin au palais de Gymir, mais Gerda refusa malgré la proposition que les Dieux lui donnent onze pommes de jeunesse. Même les menaces mortelles de Skinnir n'y firent rien, ni les cadeaux dont un des bracelets d'Odin.

Le serviteur de Frey lui jeta alors une terrible malédiction incurable faisant d'elle une paria. N'ayant plus le choix, Gerda

rencontra Frey dans une forêt neuf jours plus tard. Mais le cœur glacé de Gerda fondit et ils formèrent un couple splendide.

Skinnir récupéra comme récompense le cheval et l'épée de son maître qu'il regretta au Ragnarok, celle-ci étant capable de lutter seule contre les Géants. D'ailleurs au Ragnarok, il combattra sans arme et sera le premier à mourir par le Géant du feu, Surt.

Note : Frey est souvent représenté avec des épis de blé et son sanglier, symbole de fertilité. C'est en Suède, dans la cité d'Uppsala qu'il fut le plus prié, d'ailleurs en 1200 sa statue s'y trouve encore, celle-ci étant représentée avec un pénis de grande taille, symbole de fécondité. Il fut peut-être ainsi relié à Priape, fils de Dionysos et d'Aphrodite, par les Romains.

Autre nom : Freyr en Nordique et Fricco dans le Sud de la Suède.

Freyja : (Dame) Freyja est la Déesse de la fertilité et de l'amour. Elle a un frère jumeau, Frey, et son père est Njord. C'est la plus belle et la plus noble des Déeses et est une Vanir mais vivant avec les Aesirs. Elle est la patronne des récoltes et des naissances, le symbole de la sensualité et résout les problèmes d'amour. Elle aime la musique, le printemps et les fleurs et ont un péché mignon à l'encontre des Elfes qu'elles pardonnent de leurs malices.

Elle se maria au mystérieux Dieu Od, ou Odur (Odin ?), qui disparut et elle en fit son deuil, pleurant des larmes qui en tombant sur les rochers se transformaient en or et en ambre dans la mer. Le rapprochement de son amour perdu avec Odin est possible, Freyja représentant la Déesse du désir ce qui va avec le Dieu, père des batailles et de la destruction.

Ses possessions sont le collier de Brisingamen, qu'elle obtint en couchant avec les quatre Nains l'ayant conçu, un habit de plumes d'oiseaux qui lui permet de se changer en faucon, et un char tiré par deux chats, ces derniers symbolisant la tendresse et la chaleur charnelle. Elle possède également Hildesvini ("le sanglier de combat") qui est en fait son amour humain, Ottar, déguisé. Sa servante est Fulla qui vit avec elle dans le superbe palais de Folkvang (Champ-des-Armées), un endroit résonnant de chansons d'amours. Son autre demeure est Sessrumnir où les femmes décédées.

D'ailleurs Odin et Freyja s'intéressaient aux morts, se les partageant à la fin des guerres.

En se déplaçant sur son char, elle était accompagnée par un groupe d'esprits de l'amour ailé qui cherchaient son amour perdu parmi tous les êtres vivants la poursuivant. De ses cheveux tombaient des fleurs printanières et elle déposait la rosée matinale et la lumière du Soleil derrière son passage.

En arrivant chez les Aesirs, sa réputation de Déesse puissante de la fertilité et de la nature l'avait précédé et elle dévoila le secret du Seior, la sorcellerie. Le Seior était un art terrible et dangereux conférant le pouvoir de prédire l'avenir, de contrôler la vie et la mort, l'amour et l'intelligence. Odin assimila les leçons de Freyja et surpassa les Vanirs eux-mêmes.

Note : Les autres noms de Freyja sont, Freya, frea, Froya et Friia. Elle est parfois assimilée à Idun, la Déesse gardienne de l'arbre magique de la jeunesse, et beaucoup d'analogies existent entre Freyja et Frigg. Les noms Freyja et Friia sont des noms en Vieux Nordique.

Frigg : Frigg, la fille de Fjorgyn, est, en tant que femme d'Odin, une des plus nobles Déeses Nordiques. Elle est la patronne du mariage et de la maternité, de l'amour sexuel et de la fertilité charnelle. Elle est la mère de Balder et d'Hoder et symbolise la Terre cultivée. Elle a la réputation de connaître la destinée de chaque individu mais ne la révéler

jamais, "elle ne fera pas de prédiction, mais elle connaît le destin". Son domaine à Asgard est Fensalir (ou Fensal), "la-Salle-des-Marécages" et son coursier se nomme Gna qui chevauche à travers le ciel sur le dos de Hofvarpnir, son cheval.

En tant que mère de Balder, elle fit tout son possible pour préserver sa vie de sa destinée, c'est d'ailleurs pour cela que dans

certaines versions se serait elle qui aurait eu les visions de la mort du Dieu.

C'est une épouse et une mère dévouée mais qui nourrit une passion pour l'or et qui est capable de se transformer en faucon. Elle aurait également eu des aventures

avec Ve et Vili, les frères d'Odin.

Enfin, en tant que Déesse de l'atmosphère, elle filait les nuages sur sa quenouille ornée de gemmes qui la nuit formait l'éclatante constellation du "rouet de Frigg". Elle appréciait également sa position auprès du trône d'Odin où le couple pouvait voir les Neuf Mondes et être le témoin de la vie passée et à venir.

Note : On voit bien que Freyja et Frigg ont beaucoup de points communs, ce qui pourrait ne faire qu'une seule et même Déesse Terre-Mère. Frigg est aussi assimilée à la divinité sumérienne, Inanna, bien qu'ayant la même histoire, celle-ci put se rendre aux enfers récupérer son fils. Ses autres noms sont Frigga, Frija et Fricka.

Fulla : Fulla est la servante de Frigg et elle apporte la fertilité.

Funfeng : (Feu) Un des serviteurs d'Aegir.

Furthark : Nom Germanique de l'alphabet Runique, écriture des peuples Nordiques et symboles secret des Dieux.

Gaefa : Le Gaefa est la part de sacré inscrite dans les êtres par les Nornes à leurs naissances.

Galar : Avec son frère Fjalar, le meurtrier de Kvasir. (Voir Fjalar).

Galdr : Les Galdrs sont des chants sacrés ou des incantations magiques.

Gangleri : Une épithète d'Odin, signifiant le "Vagabond", terme usité à Midgard.

Garm : (Chien) Ce chien monstrueux veille sur Gnipahellir, l'entrée de Helheim où se trouvent les morts. Il vit dans la caverne Gnipa. Il a quatre yeux et sa poitrine est toujours baignée de sang. Seul ceux ayant donné du pain aux pauvres pendant leur vie peuvent l'apaiser avec le gâteau de Hel. Au Ragnarok, le manchot Tyr le tuera mais périra la gorge tranchée par Garm. Note : Garm est souvent comparé avec Fenrir. Il est nommé aussi "Chien de l'enfer" (Hellhound) ou "Chien ensanglanté".

Garm : L'épée merveilleuse de Sigurd, reforgée par Regin est devenue si tranchante qu'elle coupa une enclume de fer en deux. Grâce à elle, Sigurd tua le frère de Regin, Fafnir, transformé en Dragon.

Géants : Les Géants ou Jotuns (Géants) sont la personnification des montagnes escarpées, des nuages et de la tempête. Les abîmes et les rochers furent formés par des Géants marchant trop lourdement sur le sol à l'aube des temps. Vivant dans le froid, le gel et le brouillard, les géants de la glace étaient pétrifiés par le Soleil. D'ailleurs plusieurs se firent piéger et formèrent les fantastiques formations rocheuses de Krkonose ou les plus hauts pics d'Islande s'appelant Jokul, un dérivatif de Jotun.

Notes : Il existe des Géants de la mer, du feu, de la pierre, etc... (Voir Bergelmir, Ymir, Surt, etc....).

Gefjon : (La-Donatrice) C'est une déesse de la Nature et de la fertilité, spécialement des labours. Elle est la patronne des Vierges et la porteuse de chance et de

prospérité. Chaque fille qui meurt vierge devint sa servante. Elle est aussi assimilée à la fécondité et à l'agriculture. Elle serait vierge mais Loki l'accusa de s'être pervertie pour récupérer un collier.

Elle est mariée au Roi Skjold (ou Scyld au début du poème de Beowulf), un fils d'Odin, et réside à Leire, au Danemark, où elle a un sanctuaire. Elle aurait créé l'île de Zealand (Sjaelland en Danois) en labourant la terre de la région après avoir eu l'autorisation du Roi Gylfi de Suède, celle-ci s'étant déguisée en vieux mendiant. Elle s'aida de ses quatre fils surnaturels en les changeant en boeufs et en une nuit et un jour, l'île fut créée avec les terres centrales de Suède où désormais coule le grand lac de Suède ! La terre arrachée fut tirée par les boeufs à la nage jusqu'au littoral du Danemark.

Note : Gefjon est apparentée à Frigg et Freyja ayant quelques points communs. Au Danemark, à Copenhague, on peut trouver une grande fontaine montrant Gefjon labourant. D'ailleurs un rite consistait à chaque printemps de labourer une nouvelle bande de terre en son honneur. Même le Roi de Suède est supposé être l'un de ses descendants !

Ses autres noms sont Gefjunn, Gefinn ou Gefion.

Geirrod : Fils du Roi Hraudung et frère d'Agnar. Geirrod fut le fils nourricier d'Odin.

Geirroed : Géant de glace qui eut deux filles, Gjalp et Greip. Il fut l'un des pires ennemis de Thor, ce dernier ayant comme compagnon Loki qui justement fut capturé par Geirroed. Le Dieu du feu, en échange de sa liberté, promit au Géant de lui emmener Thor, sans ses armes, ni sa ceinture, jusqu'à sa demeure du nom de Geirrodheim ou Geirrodsgard.

Thor, confiant, suivi Loki mais fut heureusement prévenu par la Géante Grid pendant le sommeil du Dieu du feu. Elle prêta sa propre ceinture de force à Thor ainsi que ses gants et son bâton de pouvoir. Accroché comme toujours à sa ceinture, Loki et lui-même arrivèrent au palais de Geirroed et furent reçus par les Géants le servant. Pendant le sommeil de Thor, les deux filles du Géant de glace tentèrent de le tuer mais le bâton de Grid réussit à retourner la force des Géantes, les écrasant. Geirroed fit alors son entrée et jeta une grosse boule de feu recueilli dans l'âtre du foyer. Thor la rattrapa avec les gants de son amie et la relança, celle-ci traversant un pilier avant de s'enfoncer dans le ventre de son ennemi. Thor élimina les autres Géants ne laissant que des cadavres avant de repartir à Asgard.

Note : Le corps de Geirroed repose désormais dans la "cité-des-non-morts" recouvert de toiles d'araignées et étendu non loin d'une salle remplie de trésors. D'ailleurs Thorkill, un héros Danois, trouva le lieu quelques années plus tard sur mission Royale. Geirroed est parfois appelé Geirrod.

Geirrodheim : (ou Geirrodsgard) La demeure du Géant de glace Geirroed.

Généalogie : Voir les arbres généalogiques des Dieux formant un dossier particulier.

Gerda : Gerda est une belle géante, la femme de Freyr et la fille du Géant Gymir. Elle est une Déesse de la Terre, la personnification de la terre fertile. Elle est si belle que ses bras dénudés éclairent à la fois l'Air et la Mer.

Ne voulant pas épouser Freyr, ce dernier envoya son coursier Skinnir qui sous de nombreuses menaces, entre-autres de recouvrir le monde de glace avec l'épée de son maître ou de donner "une vision à glacer le sang" à tous les futurs prétendants

de la Géante, celle-ci accepta. Neuf nuits plus tard, symbole des neuf mois d'hiver Nordiques, Gerda devint la femme de Freyr. (Voir Frey).

Note : Il est dit que les aurores boréales sont le rayonnement de Gerda. Elle est également appelée Gerd ou Gerdhr.

Geri : (Glouton) Avec Freki, l'un des deux loups d'Odin. (Voir Odin).

Gersemi : Gersemi serait la probable fille d'Odin et de Freyja, soeur de Hnoss. (Pas de confirmation).

Gilling : Gilling était un Géant qui fut noyé par Nains maléfiques Fjalar et son frère Galar.

Gimlé : (Abri-du-Feu) Demeure des nouveaux Dieux après le Ragnarok.

Ginungagap : (Abîme-Béant) Ginungagap est la principale voie séparant Niflheim et Muspell, soit la terre des glaces éternelles et de la neige de la terre de feu et de la chaleur éternelle. Au commencement, avant le monde des hommes et des Dieux, la source Hvergelmir situé dans les profondeurs de Niflheim, donna naissance à 11 rivières connues sous le nom des Elivagar. Ces cours d'eau traversèrent tout le Niflheim et se déversèrent dans la partie nord de Ginungagap. L'eau gelée forma de larges plaques de glace dans le gouffre et l'air chaud de Muspell s'y mêla, créant une zone de glace et de neige.

Ce mélange créa alors le premier être vivant et ce fut le Géant du froid, Ymir, bientôt suivi de la vache primitive, Audhumla.

Note : Dans d'autres versions le contact du Nord glacé et du Sud ardent aurait été provoqué par 12 rivières et non 11.

Gioll : (La-Tumultueuse) Gioll ou Gjöl sont une rivière qu'il faut franchir pour entrer dans Helheim.

Gjall : (Corne-d'Appel) Gjall ou Gjallarhorn est la corne d'appel d'Heimdall, le gardien du pont Bifrost, qui se cache derrière la troisième branche d'Yggdrasil et sonne fort pour le danger ou faiblement lors du passage d'un Dieu.

Gjallar : Un pont qui passe sur Gioll (ou Gjöl) et qui mène à Helheim.

Gjalp : (Celle-qui-Hurle) Géante de glace, fille de Geirroed. Elle tenta de tuer Thor, aidé par sa soeur, Greip.

Thor, en route pour le palais de Geirroed, dû se sauver de la noyade lorsqu'elle fit déborder une rivière avec son flux menstruel. Chassé à coups de pierres, elle essaya de fracasser le crâne du Dieu endormi mais le bâton magique de son amie, Grid, la terrassa. (Voir Geirroed).

Note : Pour s'échapper de la noyade, Thor saisit une branche de sorbier connue désormais comme "le salut de Thor".

Gladshheim : (Séjour-de-la-Joie) Situé dans la plaine d'Ida, ce sanctuaire dit de citadelle intime se trouve à Asgard. C'est le lieu où se réunissent les Dieux autour d'Odin, généralement une douzaine d'entre eux.

Glasbr : Une forêt proche du Valhalla. (autre nom possible, Glaser ?).

Gleipnir : C'est une des trois chaînes emprisonnant le loup Fenrir. Fabriquée spécialement par les Nains, elle est aussi fine qu'un ruban mais indestructible. Les matériaux la composant sont des plus étranges et aux nombres de six : des bruits de pas de chat, de la barbe de femme, des racines de montagnes, des nerfs d'ours, de souffle de poisson et de la salive d'oiseau ! Celle-ci ne se brisera qu'au Ragnarok. (Voir Fenrir).

Glen : (Brillant) Glen est l'époux de Sol, Déesse du Soleil, bien qu'il ne soit qu'un homme.

Glitnir : (Resplendissante) La demeure de Forsete, le Dieu de la justice et le fils de Balder.

Gna : (ou Gnaa) Une servante de Frigg et sa coursière qui peut travers les Airs et chevaucher sur l'eau avec son cheval Hofvarpnir (Sabots-Lancés), animal très rapide. Note : Snorri Sturluson la présenterait comme une Déesse.

Gnipahellir : (Roc-Géant) C'est l'ancre de Garm où il y est enchaîné, Gnipahellir menant à Helheim.

Godhi : Les Godhis sont des prêtres Nordiques.

Goldfax : (Crinière-d'Or) Le cheval du Géant Hrungrnir.

Gotterdamnerung : Gotterdamnerung est "la ruine des Dieux" : voir le Ragnarok.

Grandel : Grandel fut un des Dragons tués par Beowulf

Grani : Le fidèle cheval de Sigurd (ou Siegfried).

Greip : Une géante, fille de Geirroed et soeur de Gjalp, tous tués par Thor. (Voir Geirroed).

Grendel : Grendel fut un monstre aquatique insensible aux armes qui dévorait les gardes du Roi Hrothgar dans son palais du Danemark. Beowulf, appelé en aide, attrapa le bras du monstre qui était "menaçant et vorace, sauvage et cruel" puis le lui arracha dans le combat titanesque qui suivit. La créature alla mourir dans sa tanière près de sa mère qui fut elle-aussi tuée par Beowulf. La tête de Grendel dû être portée par quatre hommes pour la rapporter comme trophée au Roi.

Grid : (Trêve) Grid était une Géante de la glace amicale qui aida Thor à combattre Geirroed. Son bâton incassable sauva de la mort le Dieu des griffes de la Géante Gjalp.

Note : Grid aurait été l'amante d'Odin et lui aurait donné un fils, Vidar, Dieu de la Forêt. Elle aurait fabriqué des chaussettes pour que Vidar soit capables de se tenir debout dans la gueule du loup Fenrir.

Gridarvold : Bâton magique et incassable prêté à Thor par Grid.

Grimhild : La reine des Niebelungen, crainte pour sa terrible sorcellerie. Elle était capable d'effacer la mémoire d'une personne et de la contrôler. Sigurd but l'hydromel magique qu'elle lui offrit et oublia son amour, Brynhild, pour épouser la fille de Grimhild, Gudrun.

Grimnir : (Masque) L'un des noms que se donne le Dieu Odin.

Grims : Des génies de la musique.

Grjottungard : Le lieu où se battent Thor et Hrungrnir sur la frontière du monde des Dieux et du monde des Géants, Agard et Jotuheim. (Certainement sur le pont Bifrost ou près de lui).

Groa : Groa est une prophétesse et une sorcière, épouse d'Aurvandil, damné par Thor. Sans rancune, elle tenta pourtant de soigner ce dernier après son combat contre le Géant de glace, Hrungrnir. Des fragments de pierre à aiguiser s'étaient enfoncés dans son crâne. Mais Thor révélant où était exilé le mari de Groa, ne fit que la perturber et celle-ci oublia quelques fragments de pierres. Quand Groa mourut son fils, Svipdrag, l'exhuma pour lui demander des conseils afin de séduire la belle Menglad.

Gudrun : Gudrun est une Valkyrie, fille de Grimhild, la Reine des Niebelungen. Elle tomba amoureuse d'un mortel, Helgi. A la mort de celui-ci, elle pleura tellement sur sa tombe que son cadavre lui demanda d'arrêter car ses lamentations lui rouvraient ses blessures. Peu de temps après, l'esprit d'Helgi rejoignit le Valhalla et les amants se retrouvèrent enfin. Certainement avant de connaître Helgi, elle fut aussi l'épouse de Sigurd ensorcelé par sa mère, Grimhild.

Gullinbursti : (Soies-d'or). Un ours ou plutôt un sanglier qui fut offert à Freyr par les Nains.

Gullinkambi : (Crête-d'Or) Le coq qui réveille chaque matin les Einherjars dans le Valhalla.

Gulltop : (Crins-d'Or) Le cheval de Heimdall.

Gullveig : (Puissance-de-l'Or) Gullveig est une sorcière ayant un gigantesque amour pour l'or. Elle ne parle de rien d'autre lorsqu'elle visite les Aesirs qui l'écoutent avec dégoût et finirent par la jeter dans le feu, pensant que le Monde se passerait facilement d'elle. Elle brûla mais marcha dans les flammes et trois fois les Dieux l'embrasèrent dans le feu et trois fois elle en ressortit.

Quand les Vanes apprirent comment les Ases l'avaient humilié, ils se préparèrent à la venger. Les Aesirs parvinrent à avoir vent de leurs préparatifs et décidèrent d'attaquer avant eux. Ce fut la première guerre du Monde et elle fit rage pendant longtemps sans que personne ne gagne du terrain. Alors les Dieux fatigués commencèrent à parler de paix et les deux clans clamèrent qu'ils vivraient chacun de leur côté.

Note : Gullveig est connu sous le nom de Heid (Dents-d'Or). Elle serait également

dans certaines versions la Déesse Freyja qui adore l'or, bien que cela soit peu probable.

Gungnir : (Frémissante) C'est la lance magique d'Odin, forgée par des Nains, les fils d'Ivaldi, en même temps que la perruque d'or commandé par Loki pour remplacer ceux de Sif et le Drakkar de Freyr. Cette arme ne manque jamais sa cible et lorsqu'Odin se pendit à Yggdrasil, il fut transpercé par sa propre lance. D'ailleurs la hampe de Gungnir fut taillée dans l'arbre sacré et gravée de runes magiques. C'est le Nain Dvalin qui forge la point sur laquelle était prêtée les serments.

Note : Il était fréquent qu'avant les batailles, les Vikings projetaient une lance au-dessus de l'ennemi pour invoquer l'aide d'Odin. Cette lance a pu également appartenir à Tyr, celui-ci étant plus prié par les Vikings.

Gunlad : (ou **Gunnlod**) Une géante, gardienne de l'hydromel sacré de la Poésie, soeur de Suttung.

Gunnar : Les frères Nibelung, Gunnar et Högni, furent les nouvelles victimes de l'anneau maudit Andvaranaut. Leur soif d'or les amenèrent à tuer Sigurd mais ils furent à leur tour capturés par le cupide Atli. Ne voulant pas révéler le secret de leur cache, ils furent torturés en vain. Högni mourut en riant alors qu'on lui arrachait le coeur et Gunnar, jeté les mains liées dans un trou rempli de serpents, joua de la harpe avec ses pieds jusqu'à trépasser !

Guttorm : (ou Guttomm) L'assassin de Sigurd employé par Hogni venge Brynhild.

Gymir : (Celui-qui-se-Cache). Un géant de la glace et le père de Gerd qui épousa Freyr.

H

-

Hamingjar : Les Hamingjars sont des divinités protectrices d'une famille ou d'un clan.

Har : (Trés-Haut) ou **Harbard** ("barbe grise"). Un autre nom d'Odin qui montre ici sa nature fourbe et troublante, s'étant déguisé en passeur de gué. C'est Thor qui tomba dans son piège, celui-ci désirent traverser la rivière ne reçut qu'insultes ce qui provoqua une colère aveugle du Dieu qui ne s'aperçut pas qu'Harbard était son propre père.

Harald Hiltetand : (ou Harald Wartooth) Ce Roi du Danemark se plaignit un jour de l'inconstance d'Odin au combat qui donnait la chance à un guerrier pour en maudire deux de l'autre côté. Le Dieu déclara alors : "Le loup gris observe le palais de Dieux". Cette prophétie du Ragnarok fut la seule argumentation d'Odin pour préparer son armée de fantômes, ce qui ne convainquit pas le Roi. Mais son manque de foi fut de courte durée, Odin le projetant de son char en l'achevant d'un coup d'épée !

Hati : Hati est un loup gigantesque continuellement à la poursuite de la Lune. Il serait le fils d'une Géante habitant la forêt de fer. Son frère Skoll poursuit quant à lui le Soleil pour le dévorer. (Voir Skoll).

Havamal : (Les-Dis-du-Trés-Haut) Le Havamal est un poème Nordique attribué à Odin.

Havfrue : Les Havfrues sont des créatures de l'Océan, mi-femme, mi-poisson. (Nos Sirènes).

Havmann : les havmanns sont des créatures mâles de l'Océan, mi-homme, mi-poisson.

Heidrunn : (Clair-Ruisseau) Heidrunn est la chèvre qui abreuve les convives du Valhalla avec de l'hydromel ; elle vit dans l'arbre Yggdrasil. (Voir Yggdrasil).

Heimdall : Heimdall, le gardien des Dieux, est le fils de neuf mères (elles seraient les filles du Géant Geirrendour ou du Dieu Aegir, les neuf Vagues-Soeurs) et fut à l'origine un Dieu du ciel et de la lumière. Il naquit à l'aurore du Monde et grandit par la force de la terre, l'eau de la mer et le sang d'un sanglier. Sa demeure est Himinbjorg (Les-Falaises-du-Paradis) et son cheval se nomme Gulltop. Comme gardien des Dieux, il surveille le pont Bifrost, l'unique entrée d'Asgard, prêt à donner l'alerte de sa corne Gjall.

Rien ne peut lui échapper et surtout pas les Géants de glace. Il dort moins qu'un oiseau, voit la nuit comme en plein jour à plus d'une centaines de miles aux alentours. Son acuité auditive est telle qu'aucun son ne lui échappe et il peut même entendre l'herbe pousser ou la laines des moutons se friser.

Heimdall serait assimilé à "l'arbre de l'Univers" se tenant à sa cime, au-dessus du plus haut des arc-en-ciels. Au Ragnarok, il sera le premier à avertir les Dieux et le dernier à mourir dans un duel avec Loki. De toute façon ils ne s'appréciaient pas depuis que Loki avait dérobé le collier de Freyja, le dissimulant sur un écueil dans la mer de l'Ouest. Toutefois Heimdall, transformé en phoque le retrouva et le restitua à Freyja, humiliant le cruel Loki.

Note : Heimdall prit l'apparence d'un mortel pour aller à Midgard et créa les trois hiérarchies humaines, il est depuis ce temps appelé également Rig et son histoire est celle du Rigsthula. Il fut aussi identifié comme étant le Dieu Tyr.

Ses autres noms sont Gullintani (Dents-d'Or) à cause de l'éclat brillants de ses dents en or, donc Rig et Tyr, mais aussi Heimdall ou Heimdallr en Vieux Nordique et parfois "l'Ase-Blanc". Prononciation : "haym'-dahl".

Hel : (ou Hell, "enfer en Anglais") Hel est la souveraine de Helheim, le royaume des morts. Elle est la plus jeune enfant de Loki et de sa maitresse, la géante Angrboda. Elle est habituellement décrite comme une horrible sorcière, mi-humaine, mi-cadavérique, avec des expressions sombres, sinistres et cruelles. Son visage et sa poitrine sont ceux d'une femme vivante mais ses cuisses et jambes sont celles d'un cadavre, tachetées et mouchetées.

Elle fut enlevée avec ses frères du domaine d'Angrboda par les Dieux. Odin l'envoya sous terre où elle sélectionne les morts qui lui sont envoyés : les maléfiques, ceux qui meurent de maladie, et ceux de vieillesse.

Son domaine dans Helheim est appelé Eljundnir et ses deux servants sont Ganglati

et Ganglot, leurs noms signifiant "lent".

Elle fut l'un des plus puissants être du Monde Germanique, bien plus qu'Odin et que ses frères, le loup Fenrir et le serpent Jormungand bien qu'ils soient aussi terrifiants qu'elle. Sa résidence mortuaire était l'opposé du Valhalla et tous ses morts ne faisaient que la servir ("ceux qui meurent de maladie et de vieillesse") sur son trône appelé "le-lit-du-malade". Ses sujets étaient continuellement agenouillés, bravant le froid, la faim, la douleur et la tristesse de ces enfers...

Notes : Il est possible de rapprocher Hel de Baba Yaga (ou Jezi Baba) qui était une abominable démonsse dans la mythologie Slave.

Helgi : Helgi fut l'amant d'une Valkyrie, Gudrun, qui pleura tellement qu'il demanda qu'elle s'arrête, ses plaies se rouvrant. Peu après il la retrouva au Valhalla.

Helheim : (Demeure-de-Hel) C'est l'un des Neuf Mondes Nordiques. Cette froide, noire et brumeuse demeure des morts est située au même niveau que le Niflheim, au plus bas de l'Univers.

Une fois rentrée, personne ne peut quitter cet endroit car l'infranchissable rivière Gjoll qui jaillit de la source Hvergelmir, encercle Helheim, même les Dieux ne le peuvent. L'entrée de Helheim est gardé par Garm et Modgud. Le Géant Hraesvelg (le-Mangeur-de-Cadavres) est assis sur le bord du monde, surplombant Helheim, est parfois il prend la forme d'un aigle qui, en battant des ailes, produit le souffle du vent glacial du royaume des morts.

Note : Helheim est également appelé Hell (l'enfer en Anglais). A noter aussi que la rivière Gjoll ressemble au Styx de l'enfer.

Herjafadir : (Père-des-Armées) Un autre nom du Dieu Odin.

Hermod : (Vaillant-au-Combat) Hermod était le fils d'Odin et de Frigg; son frère étant Balder. C'était un messager Divin et, s'intéressant aux morts, il partit voir Hel pour demander qu'elle libère Balder, ce qu'elle refusa. Toutefois il rentra à Asgard avec le bracelet de son frère donné par Odin.

Une autre fois Hermod failli périr lors d'une mission à Midgard confiée par son père. Il devait aller consulter Rossthiof, un Finnois, Odin étant soucieux de l'avenir. Seul la magie sauva Hermod qui rassura son père une fois de retour.

Note : Hermod est parfois comparé au Dieu grec Hermès ou au Dieu romain Mercure, des messagers divins.

Herne : (ou Herne-le-Chasseur) Herne était un héros de légende aux bois de cerfs. Il pourrait être Odin déguisé.

Hersir : (Chef-de-Guerre) Péret de Erna qu'il marie à Jarl dans le Rigsthula.

Hildisvinn : (Porc-de-Combat) Sanglier qui avec des chats blancs tirent le char de Freyja.

Himminbjorg : (Mont-du-Ciel) La demeure de Heimdal, non loin de Bifrost. (ou Himinbjorg).

Himminbrjotir : "ou Himinbrioter" (Beugleur-du-Ciel). Himminbrjotir fut un gigantesque taureau au poil sombre appartenant à Hymir. Thor tua un jour l'animal

en lui brisant les vertèbres, récupéra sa tête et s'en servit comme appât pour attirer Jormungandr. Le serpent de Midgard l'avalait mais les cornes lui restèrent dans la gorge et sous la douleur, il sortit des profondeurs ce qui eut pour effet d'effrayer Hymir et de faire perdre à Thor cette fantastique prise...

Hjuki : Un jeune garçon enlevé par Mani, le Dieu de la Lune, avec sa sœur Bil.

Hlidskjalf : Hlidskjalf est le trône d'Odin, une sorte de tour de guet (Haut-siège) d'où il peut dominer les Neuf-Mondes.

Hlora : Hlora est un esprit féminin de la foudre envoyé par la mère de Thor pour apaiser la fougue du Dieu dans sa jeunesse. Hlora est accompagné de sa semblable, Vingir.

Hlyna : Hlyna (ou Hlin) est présentée par Snorri Sturluson comme une Déesse protégeant les hommes que Frigg désirait préserver. Assimilée à une Déesse de la consolation qui "embrasser les pleurs des dépressifs", elle ne serait que la simple servante de Frigg et peut-être bien la déesse elle-même.

Hnoss : Hnoss serait le fils d'Odin et de Freyja tandis que son frère serait Gersemi.

Hoder : Hoder est le Dieu aveugle des ténèbres et de l'hiver, fils d'Odin et de Frigg. Il est l'assassin de son frère Balder son bras ayant été guidé par le malicieux Loki, ceci dans la version Islandaise (Voir Balder). Il est possible également que Balder et Hoder se soient disputés la main de Nanna. Hoder tua alors son frère avec un coup de son épée magique. Cette version Danoise décrit Balder comme un esprit maléfique ce qui est très peu vraisemblable.

Après le Ragnarok, "Balder et Hoder reviennent du monde des morts" et une nouvelle terre les accueillera, réconciliés. L'histoire de ces deux frères est très importante en Islande, Balder montrant un visage beau et doux, presque trop bon pour les autres. Il représente le côté généreux d'Odin, Dieu de la magie et de l'inspiration. Hoder, lui, contraste avec l'aspect prévoyant de son père et représente son côté sombre. La fascination d'Odin pour la mort et la guerre était réelle, d'ailleurs Hoder périt par un jeu guerrier, ce qui n'est pas un hasard.

Autres noms : Hod, Hodr ou Hodur...

Hodmimir : (Le-Bois-de-Mimir) C'est la forêt où se cache Lif (la Vie) et son époux après le Ragnarok.

Hoennir : (ou Honir) Hoennir est un Dieu Aesir connu pour son indécision et la longueur de ses jambes. Il est le frère d'Odin et fut échangé aux Vanes, après la Trêve de la guerre des Dieux. Les Vanes en firent un de leur chef mais souffrant d'un manque d'intelligence, ils l'envoyèrent au sage Mimir. Dans d'autres versions, les Vanes tuèrent le sage Mimir, Hoennir ne s'en remettant qu'à lui. Ensuite ils le décapitèrent et envoyèrent la tête de Mimir aux Ases.

Toutefois les versions s'accordent à dire qu'absent Hoennir répondait aux questions des consultants en donnant des oracles toujours très évasives.

Dans des versions différentes, il aurait avec Lodur créé le premier couple humain, Ask et Embla. Il serait également le Dieu qui attribuait les cinq sens à la race humaine.

Hofud : (Tête) Hofud fut l'épée de Heimdal.

Hogni : Hogni est le frère de Gunnar, les deux assassins ensorcelés par la valyrie Brynhild pour qu'elle se venge de Sigurd en le faisant tuer. Les frères récupérant un anneau maudit et furent tués par Atli. (Voir Gunnar).

Hraesvelg : (L'Avaleur de cadavres) C'est un Géant à plumes (un aigle) qui produit le vent glacial de Helheim.

Hrafn : (La-Spoliation) Une des neuf Vagues-Soeurs, fille d'Aegir et de Ran.

Hreidmar : (ou Reidmar) Hreidmar était un mage, fermier, et père de Regin, Fafnir et Otter. Il fut l'une des victimes de l'anneau Andvaranaut apporté par Loki en compensation du meurtre de son fils Otter, changé en loutre. Il fut tué par son propre fils, Fafnir qui fut assassiné par Sigurd envoyé par Regin qui périt à son tour...(Voir Fafnir, Andvaranaut...).

Hrim : (le-Givre). Racine du nom des Hrimthursars, les Thurses, Géants du Givres.

Hrimfaxi : (Crinière-de-Givre) Le cheval qui emmène le char de Nott, la Nuit.

Hrothgar : Hrothgar fut un Roi au Danemark qui fit appel au héros Sigurd pour le débarrasser du monstre Grendel et de sa mère. (Voir Beowulf).

Hrungnir : (Rocher-Nu) C'était le Géant de la glace le plus fort ayant jamais existé, connu comme étant "le Géant à la tête et au coeur de pierre". Il défia un jour Odin à la course de chevaux, son puissant destrier Gullaxi capable selon lui de semer Sleipnir. Odin gagna de peu et leur chevauchée s'étant arrêtée à Asgard, il offrit au Géant l'hospitalité. Ce dernier en abusa et sous l'effet de l'alcool, il menaça de transporter le Valhalla jusqu'à Jotuheim et de tuer tous les Dieux hormis Sif et Freyja. Thor fut prêt à le massacrer mais Hrungnir le surprit en le défiant pour la première fois en duel singulier sur le pont Bifrost. Apprenant le duel, les autres géants furent inquiets de perdre le plus fort d'entre eux même si son bouclier était fait de pierre. Ils décidèrent alors de fabriquer un homme d'argile si effrayant que Thor en aurait peur. Le coeur d'une jument morte l'anima et ils l'appelèrent "Veau de Brume". Hrungnir et Veau de Brume attendirent Thor qui, une fois arrivé, lança son marteau qui s'entrechoqua avec la pierre aiguisée du Géant de glace. La pierre éclata, fracassant le crâne de hrungnir bien que plusieurs éclats s'enfoncèrent dans celui de Thor, immobilisé sous une jambe de sa victime. Le Veau de Brûme n'avait fait peur à personne et Thor fut désormais connu comme "celui qui fracassa le crâne de Hrungnir".

Hrym : Hymir était un Géant qui barra le navire Naglafar avant le Ragnarok.

Hugi : (Pensée) Hugi est un jeune Géant (parfois une Géante ?) de la glace qui battit le serviteur humain de Thor à la course, Thialfi. Cette course n'est qu'une des épreuves jalonnant le parcours de Thor jusqu'à la forteresse d'Utgard. Le jeune guerrier athlétique Thialfi n'aurait d'ailleurs jamais pu gagner car Hugi était toujours un pas plus rapide, symbolisant la "Pensée qui est toujours plus rapide que

l'Acte".

Hugin : (Réflexion ou Pensée) Avec Munin (Mémoire), ils sont les deux corbeaux d'Odin qui, grâce à eux, est toujours au courant des événements des Neuf Mondes. Les volatiles se posaient sur ses épaules chuchotant discrètement.

Hunding : Mari de Sieglinde qui le trompa avec son frère Siegmung, heureuse de le retrouver ayant été séparé à leur enfance. Elle mourut en donnant naissance à leurs fils, Sigurd.

Hvergelmir : Une source qui se trouve dans le Niflheim d'où ruissellent les douze rivières Eligavar.

Hydromel : Le breuvage Nordique par excellence qui est un mélange de pommes et de miel qui fut utilisé comme narcotique pour les rites dévoués à Odin.

Hymir : ("Le Sombre") Hymir est un Géant de la mer, le mari de Hrod, qui vit à la l'orée du paradis. Il possède un énorme chaudron convoité par les Dieux pour brasser leur bière. Il serait selon certaines versions le père de Tyr, Dieu de la guerre. D'ailleurs Tyr et Thor furent envoyés par les Dieux pour récupérer le chaudron, Aegir ayant prétexté que ce seul récipient pouvait l'obliger à brasser la bière demandée. Une fois au Palais d'Hymir, la mère de celle-ci les dissimula pour mettre au courant son fils elle-même. Hymir leur offrit à contre-cœur à manger et les convives furent estomaqués de voir Thor avaler deux boeufs entiers ! Hymir, le lendemain, les invita à aller pêcher et Thor décapita le boeuf Himinrjot pour s'en servir d'appât. Il y eut un incident avec une prise, celle du serpent Jormungandr, et ils ne ramenèrent que deux baleines.

Le repas fut mouvementé et bientôt une bagarre éclata, Thor en profitant pour s'éclipser avec le chaudron. Mais Hymir et d'autres Géants de la glace le rattrapèrent, aucun ne survécut au marteau du Dieu...

Hyrrokinn : (Ratatinée-par-le-Feu) Hyrrokinn fut une Géante présente aux funérailles de Balder

Idavold : (Plaine-d'Ida) Un des lieux de réunion des Dieux situé dans Asaheim.

Idun : (ou Idun) Elle est la Déesse de la jeunesse éternelle et est mariée à Bragi, Dieu de la poésie. Elle est surtout la Gardienne des pommes éternelles poussant sur un arbre surveillé par les Nornes qu'elle donne aux Dieux pour qu'ils ne vieillissent jamais. Etant une Déesse de la fertilité, de la jeunesse, du printemps et de la mort, il est probable qu'elle fut une Vanir.

Un jour Loki fut capturé par le Géant de la glace, Thiassi (ou Thiazi), et lui promit en échange de sa liberté de lui donner les fameuses pommes de jeunesse. Une fois à Asgard, Idun accompagna Loki dans une forêt, ce dernier l'ayant convaincu qu'il avait trouvé des pommes bien plus belles que les siennes. A ce moment, Thiassi, changé en aigle, pris la Déesse et les pommes dans ses puissantes serres, s'envola à Jotunheim.

Les Dieux commencèrent alors à vieillir, leur peau se fripant et leurs yeux devenant sombres. Même la peur s'immisça à Asgard, les Dieux semblant devenir aussi faible que les humains. Seul Odin eut la force de retrouver Loki et il l'envoya sous la

menace récupérer Idun.

Le Dieu du feu, changé en faucon la retrouva et la changea en noisette la ramenant à Asgard. Le Géant Thiassi périt en les poursuivant, le feu brûlant sur l'enceinte d'Asgard lui étant fatal. Une fois retrouvée sa forme, Idun raviva les Dieux qui rajeunirent instantanément.

Note : Les pommes de jouvence qu'Idun sortait toujours d'un petit coffre se retrouve dans l'Histoire Grec ou Celtique.

Elle fut aussi assimilée à la Déesse Freyja et elle fut également appelée Iduna ou Idunnor.

Ifing : Ifing est une rivière qui ne celle jamais séparant Asgard de Jotunheim.

Ilmarinen : Un puissant mage et sorcier Finnois qui fabriqua un puissant talisman, le Sampo. Il est également appelé "L'éternel Marteleur" qui aurait, selon les Finnois, martelé le Ciel à l'aube des temps. (Voir Sampo).

Ing : Le Dieu Saxon de la fertilité, probablement Frey.

Ingeborg : Ingerborg était une femme amoureuse de Frithiof mais qui fut enfermée par ses frères, des princes vigilants, dans le temple de Balder. Frithiof parvint à s'infiltrer jusqu'à elle mais Ingerborg refusa de partir et de trahir ses frères qui ne l'autorisaient pas à épouser un homme d'une caste inférieur.

Irminsul : Le nom Germanique d'Yggdrasil.

Ivald : Ivald était un Alfe et fut le père d'Idunn, la Gardienne des pommes d'or.

Ivaldi : Un Nain, père de plusieurs fils qui forgèrent la perruque de Sif après que Loki lui ai coupé les cheveux.

Jafnhar : (Egalement-Haut). Un autre nom d'Odin qui peut signifier également "le Sublime".

Jarl : ("Chef de guerre" ou "Comte") L'histoire de Jarl est étroitement liée à celle du Dieu Rig. Ce dernier, lors de son troisième et dernier voyage à Midgard, atteignit un somptueux manoir. Les résidents étaient Fadir et Modir (Père et Mère) et ils lui offrirent un excellent repas copieux, bien arrosé et ceux sur leur plus belle table. A la nuit, Rig s'endormit entre ses hôtes et neuf mois plus tard, Modir donna naissance à un habile et intelligent fils. Il fut appelé Jarl et fut le premier de la race des Guerriers. Une fois adulte, Rig lui enseigna les runes, les mots magiques pour calmer la mer, ceux pour éteindre le feu et émousser l'épée d'un ennemi et enfin comment parler le langage des oiseaux.

Avant que Rig ne retourne à Asgard, il lui apprit également la vérité sur sa paternité. Aloes Jarl laissa le manoir de Fadir et Modir pour aller bâtire le sien et recruter un groupe de compagnons d'armes. Jarl et ses guerriers assiégèrent et vainquirent 18 demeures. Enfin, il chercha et gagna la main d'Erna (Gaie), fille d'un capitaine, Hersir. Ils eurent 11 fils au nom nobles et aux hautes vertus, certains ayant même des pouvoirs exceptionnels.

Notes : Dans certaines versions Jarl eut douze enfants au lieu de onze. (Voir Rig,

Thrall et Karl).

Jarnsaxa : *Jarnsaxa fut la maîtresse de Thor, une géante qui lui donna deux fils, Magni (Force) et Modi (Courage).*

Jarnvid : *(Bois-de-Fer) Jarnvid est le domaine de la sorcière ayant engendré les deux loups Skoll et Hati qui poursuivent le Soleil et la Lune pour les dévorer.*

Jokul : *(Géant ?) Le nom des plus hauts pics d'Islande. Jokul est un dérivatif de Jotun (Géant), les légendes insulaires présentant presque toutes les montagnes comme des Géants endormis ou pétrifiés, ...*

Jord : *Jord fut la femme d'Odin et la mère du Dieu Thor. Elle symbolise la Terre en friche ou sauvage.*

Note : Elle est également appelée Fjörgyn, Jörd ou Hlo'dyn, ...

Jormungand : *(ou Jormungandr) Jormungandr est un serpent monstrueux, fils du Dieu Loki et de la sorcière Angerboda. Il est également le frère de Fenrir et de Hel, on dit aussi qu'il entoure le monde de ses terribles anneaux.*

Capturé dès sa jeunesse par Odin, ce dernier le jeta dans les profondeurs de l'Océan et il attend désormais le Ragnarok pour se venger. D'ailleurs Thor mourra après lui avoir fracassé le crâne, noyé par un torrent de venin...

Note : Jormungandr est aussi appelé "le Serpent de Midgard" ou "Le Mystérieux Dragon du Nord", et parfois Midgard.

Jotunheim : *(Monde-des-Géants) Un des Neuf Mondes, le territoire des Géants du froid et de la pierre. Situé au même niveau que Midgard, au milieu de l'Univers, Jotunheim est séparé d'Asgard par la rivière Iving qui ne gèle jamais.*

Ce territoire s'étend des régions enneigées jusqu'au bord de l'Océan. Il est gouverné par Thrym (Le-Tumulte), le terrifiant Roi des Géants du froid. La place forte d'Utgard est la capitale de Jotunheim et la demeure de son souverain, le Géant Utgard (Loki). Les autres citadelles sont Gastropnir, demeure de la Géante Menglad; Tryheim, la "Demeure-du-Tumulte"; et la cité montagnaise du Géant Thiazi (ou Thiassi). Jotunheim est un endroit inhospitalier près du pôle Nord et ce désert de glace est continuellement balayé par des brumes, des blizzards et des vents rugissants envoyés par les géants pour brûler les bourgeons printaniers.

Jotuns : *(Géants) Nom des Géants de Jotunheim, dérivatif de Jokul (Islande). (Voir Jokul).*

Karl : *(Homme ou Hargneux) C'est le fils de Amma (Grand-Mère) et de Rig (Heimdall) dans le Rigsthula.*

Note : C'est à peu près la même histoire qu'avec Jarl, hormis que cela se déroulait au second voyage de Rig. Les hôtes étaient donc Amma et son mari Afi (Grand-Père). Karl et sa femme Snör (Belle-Fille) eurent douze fils et dix filles aux noms évocateurs tels que Barbe-forte, Bon-époux, Forgeron, Beau-visage, Vierge, Capable, etc...

Leurs descendants formèrent la caste des Paysans libres. (Voir Jarl, Rig et Thrall).

Kerlaug : *(Bain-Brûlant) Rivière double que Thor franchit par le gué.*

Hnitberg : Knitberg est la montagne où réside le Géant Gilling ayant dissimulé l'élixir de Poésie.

Kolga : (La-Mer-Déchainée). Une des neuf Vagues-Soeurs, fille d'Aegir et de Ran.

Kon : (Homme) Le cadet des fils de Jarl et de Erna dans le Rigsthula. Jarl lui légua l'enseignement des runes apporté par son grand-père, Rig.

Kormt : Une des rivières franchies à gué par le Dieu Thor.

Kreimhild : Dans la légende de Sigurd, fut une femme ayant eu un cauchemar où un joli faucon blanc fut frappé à mort par deux aigles noirs. Sa mère lui prédit qu'elle tomberait amoureux d'un prince merveilleux, le faucon blanc, et qu'il serait tué par deux assassins, les aigles noirs.

Kreimhild tomba effectivement amoureuse de Sigurd qui fut assassiné par les frères de son épouse, Gunnar et Hogni, ensorcelé par une Valkyrie (Voir Brynhild).

Kullervo : Un sorcier très puissant du monde Nordique. Malgré ses pouvoirs il fut toujours mal aimé et raillé par ses proches. D'ailleurs un jour, incapables de supporter les railleries de la méchante épouse d'Ilmarinen, se vengea. Préparant son petit déjeuner elle lui avait servi du pain sec, fourré d'une pierre, et sur lequel elle avait brisé le couteau familial. Kullervo changea alors ses vaches en terribles ours qui la dévorèrent. Ensuite, la moindre moquerie se transformait en calvaire pour ses ennemis, abusant de ses puissants pouvoirs. Ce mal-aimé partit pour son dernier voyage, pris de remords en ayant par inadvertance dépouillée sa propre soeur dans une étendue désertique. Même l'herbe pleurait de la tragédie frappant la vieille fille et, désespéré, Kullervo soufflant dans sa corne et suivi par Noiraud, le chien de sa mère, se suicida en se jetant sur son épée !

Kvasir : Kvasir était un messager divin de la sagesse, crée par la salive des Dieux Vanes. Il fut assassiné par les frères Fjalar et Galar, des Nains maléfiques. (Voir Fjalar).

Laga : Laga fut une Déesse des puits et des sources ainsi qu'une amie d'Odin.
Note : Il est possible qu'elle soit à l'origine de la rune Lagu dans le Furthark...

Landvaettir : Les Landvaettirs sont des esprits Nordiques, gardiens éternels d'un lieu ou d'une région. Ils sont assimilés à la Terre qu'ils imprègnent et protègent. Ils sont toutefois souvent serviables mais timides et effrayés par la vue d'un Drakkar Viking.

Laufey : (Feuille) Elle fut l'épouse du Géant Farbauti et ainsi la mère maudite de Loki.

Laurin : Un Seigneur et magicien Nain qui gouvernait un monde souterrain. Il fut défait par Dietrich qui lui déroba nombres de ses trésors. Le jardin de Laurin était un de ses trésors où les roses ne fanaient jamais. (Voir Dietrich).

Leding : Leding fut la première chaîne, forgée par les Dieux, à entraver le loup

Fenrir.

Lemnos : Une île volcanique ressemblant probablement à celle où fut bannie le forgeron Wayland.

Lerad : (Celui-qui-Abrite) Lerad est l'arbre dont se nourrit la chèvre Heidrunn au Valhalla. (Voir Yggdrasil).

Leshy : (Le Leshy) Le Leshy est une sorte d'esprit de la forêt à l'apparence humaine qui aime égarer les voyageurs et les chasseurs dans ses bois. Son visage semble humain mais recouvert d'une barbe verte et, plus inquiétant, aucune ombre ne le suit ! Il est de plus capable de prendre la taille d'une feuille ou d'un arbre entier. Ce gardien jaloux de son royaume boisé entrait en hibernation à la fin de l'année Nordique. Il ne réapparaissait qu'au printemps doué alors d'une sauvagerie et d'une activité débordante et incontrôlable.

Note : Leshy est un esprit Slave et porte également les noms de Lechy, Lesovik ou Lesiye.

Lif : (Vie) Lif est la seule femme survivant au Ragnarok avec son mari Lifthrasir (Ardent-a-Vivre) en se cachant dans les branches d'Yggdrasil. Ils seront les géniteurs d'une nouvelle race d'humains repeuplant une île volcanique ressurgie de l'Océan : "Le feu mugissant ne les brûlera pas; il ne les touchera même pas, et ils se nourriront de la rosée du matin. A travers les branches, ils verront un nouveau soleil briller tandis que le monde mourra et renaîtra."

Note : "le feu ne les brûlant pas" représente certainement l'épée enflammée du Géant du feu, Surt, qui ne pourra pas incendier la forêt où Lif et son mari se réfugièrent.

Lifthrasir : Le dernier homme survivant au Ragnarok. (Voir Lif).

Ljosalfaheim : Le monde des Alfes de lumière, soit aussi Alfaheim. (Voir Alfaheim).

Loddfafnir : Loddfafnir serait un homme Nordique ayant appris la sagesse des Dieux dans le puits d'Urd, lieu de réunion des Aesirs, et au Valhalla, dans le palais d'Odin. Il devait ensuite enseigner son savoir de part le monde en montrant la conduite à tenir face aux superstitions.

Lodur : C'est dans certaines versions le frère d'Odin qui va créer, avec lui et Hoenir, le premier couple humain, Ask et Embla. Note : Lodur n'est autre que Vé, voir son histoire.

Lofn : (ou Lofna) Lofna est la Déesse des amours perdus et illégitimes, elle fait s'estomper les problèmes des amants.

Note : Lofna serait également l'une des servantes de la Déesse Frigg.

Loki : Loki est une divinité majeure de la mythologie Nordique. Il est considéré comme l'un des Aesirs mais est parfois leur ennemi. Il est associé avec le feu et la sorcellerie et peut prendre beaucoup de formes telle que le cheval, le faucon, des insectes, etc... . Il est beau et d'apparence amicale mais de nature hautement maléfique, sarcastique, malveillant mais malgré tout parfois héroïque. Sa maitresse

est la socière Angrboda et sa femme est Sygin qui lui reste loyale même lorsque les Dieux le punissent pour la mort de Balder. Il est le fils des géants Farbauti et Laufey. Semeur de discordes car Loki ne supporte pas l'ennui et "il était fatigué de voir les jours se dérouler sans le moindre accroc".

Ses parents étant des Géants, ils lui ont peut-être fait hériter de cette malveillance qui le poussait à jouer des tours aux Dieux et les exposer aux dangers même s'il les sauvait souvent. Cette ambivalence se retrouve avec les histoires d'Idun et de Thor qu'il jeta dans un piège mais qu'il délivra !

Il eu deux enfants avec Sygin, Vali et Narvi. Mais c'est avec sa maîtresse Angrboda (sa femme dans d'autres versions) qu'il créa les pires enfants de l'Univers : Jormungandr, le serpent de Midgard; Hel, la gardienne des morts et Fenrir, le loup monstrueux, meurtrier d'Odin.

C'est après la mort de Balder et se moquant du pardon des Dieux au banquet d'Aegir qu'il reçut sa punition, les Aesirs étant à bout de patience. Ils l'enchaînèrent avec trois gros rochers, un sur ses épaules, un sur ses reins et un sur ses genoux. Un serpent venimeux fut placé au-dessus de sa tête et le venin vomissait sur lui à chaque fois que Sygin déversait le bol où elle le recueillait habituellement. Loki était alors traversé d'horribles douleurs causant de gigantesques tremblements de terre. C'est Odin qui l'avait retrouvé, le Dieu mauvais s'étant pourtant transformé en saumon, et l'avait jeté dans une grotte pour subir cette torture. Même son fils, Vali, fut changé en loup, ce dernier attaquant alors son propre frère, Narvi, le tuant. C'est d'ailleurs les boyaux de Narvi qui servirent à attacher son père !

C'est de ce lieu barbare et aveugle que Loki attendrait le Ragnarok pour sortir et conduire une armée maléfique à la bataille finale contre les Dieux qui le verraient périr sous les coups d'Heimdall. (Voir Ragnarok).

Notes : Loki a de nombreux noms, les plus communs étant Loke, Lopt, le Malicieux, l'Ombre changeante, le Marcheur du ciel, le Sournois, l'Ase Noir, Utgard, etc...

Prononciation : "loh'-kee". Il était le Dieu du feu et on ne lui connaît pas de culte, du moins il n'y en a pas de traces...

De nombreux récits révèlent ses méfaits, la plupart des Dieux ayant eu à se plaindre de lui jusqu'à ce qu'il déclenche le Ragnarok tellement il était devenu maléfique. Il est aussi comparé avec Syrdon, un démon caucasien, mais il pourrait être le Diable ou le maître des Démons, en fait tout être d'essence maléfique et satanique...

Lyngvi : Lyngvi est une île située au milieu du lac Amsvartnir où est gardé prisonnier le loup Fenrir.

Magni : (Force) Magni est le fils de Thor et de Jarnsaxa ainsi que le frère de Modi (Courage). Il est considéré comme le Dieu de la puissance et de la force, connu comme étant le seul être plus fort que son père. Il est le seul avec ce dernier à pouvoir soulever Mjollnir, le marteau de guerre, et ses adeptes de ses rares cultes, à la différence des autres fils de Dieux, louent la force et les tours d'adresse.

Une anecdote concerne Thor, après son duel contre Hrungrir, qui gisait blessé à terre et immobilisé par la jambe du géant. Thor de plus s'était humilié en s'urinant dessus à la vue du Veau de Brême accompagnant Hrungrir. Personne n'était capable de le dégager quand arriva Magni, âgé de trois ans, qui le libéra en déclarant : "c'est dommage que je ne sois pas venu plus tôt. Si j'avais affronté le Géant en premier, je l'aurais abattu à mains nues." !.

Odin fut contrarié par ces mots mais Thor lui donna en récompense le cheval de Hrungrir, "Crinière dorée". Magni et son frère hériteront de Mjollnir après le

Ragnarok et la mort de Thor puis ils traverseront à grandes enjambées la plaine ensoleillée d'Ida à l'aube d'un nouvel âge frais et vert...

Maitre(sse) des runes : Nom donné aux personnes pratiquant l'art divinatoire runique.

Mani : (La-Lune) Frère de Sol et fils de Muridilfari, Mani est la personnification de la lune. Il la mène sur un char, aidé par ses chevaux, à travers le ciel et détermine son éclat et sa pâleur. Il est continuellement poursuivi par le loup Hati (Haine) qui parviendra un jour à le manger, donnant naissance à une superbe éclipse. L'histoire dit qu'un jour un homme ayant deux enfants, Hjuki et Bil, les envoya chercher de l'eau au puits Byrgir. Quand Mani les vit, il les enleva avec lui sur la Lune et désormais les deux enfants peuvent être vus avec leur perche et leur tonneau sur la face lunaire. Note : Les deux tâches marrons que l'on voit sur la Lune.

Mannaheim : Le monde des hommes, en fait un autre nom de Midgard.

Megingjarder : Ceinture de force de Thor qui double sa puissance et lui ceint les reins, indispensable pour pouvoir soulever Mjollnir.

Menglad : La prétendante de Svipdrag qui exhuma le corps de sa mère, Groa, pour lui demander conseils.

Midgard : (l'Enclos-du-Milieu) A l'origine, une gigantesque forterresse défensive construite par les Dieux pour les protéger des Géants. C'est surtout la terre des Humains qui se trouve sur le même niveau que Nidavellir (terre des nains), Svartalfheim (terre des elfes noirs, Nains maléfiques) et Jotunheim (Terre des Géants).

Note : Midgard est connu aussi sous les noms de Mannaheim, Mann ou Manna, Terre-du-Milieu et en vieux Nordique : Midgardr... A noter également que Midgard est un autre nom de Jormungandr.

Miming : Un Dieu mineure Nordique de la forêt.

Mimir(1) : Mimir était un Dieu de la sagesse Aesirien et une des deux divinités envoyés en échange de la paix aux Vanirs. Mais en réalisant que les Vanes s'étaient fait floués, ils décapitèrent le Dieu et envoyèrent sa tête aux Aesirs. Toutefois Odin l'enduit d'une mixture d'herbes pour qu'elle ne pourrisse pas et il l'enchantait de sortilèges. Une fois ramenée à la vie, elle était capable de parler et de révéler des secrets occultes, "de nombreuses vérités que personne d'autre ne connaît". Odin la plaça sous les racines d'Yggdrasil près du puits du même nom que la tête momifiée.

Mimir(2) : Géant qui garde le "puits de la haute sagesse" dans Jotunheim sous les racines d'Yggdrasil. Il reste à moitié immergé dans l'eau et ses puissantes épaules soutiennent les montagnes Kjolen depuis plus d'un millénaire et en serait devenue une partie intégrante ! Le puits de Mimir qu'il garde depuis l'aube des temps est la fontaine dans laquelle Odin sacrifia un oeil pour bénéficier d'une vision bien plus grande et mystique. D'ailleurs l'oeil du Dieu flotte dans la fontaine, comme la pleine Lune, à côté du croissant de Lune formé par la corne d'Heimdall.

Notes : Il est difficile de dire qui de la tête momifiée ou du Géant est le véritable gardien de la source de sagesse et même si le Dieu de la Sagesse Mimir est bien le

même que son membre décapité. Prononciations : "mee'-mir".

A noter également que Mimir est aussi le nom d'un Nain dans la saga de Nibelungen qui aurait forgé l'épée Balmung pour Siegfried.

Mjöllnir : "Le-Concasseur" Mjöllnir est le marteau de guerre magique forgé par les Nains Brokk et Eitri. Cet artefact est capable de revenir dans la main droite du lanceur une fois projeté, toutefois un gant de fer doit être porté et une ceinture de force est nécessaire pour le soulever. Il est très redouté par les Géants du froid, nombreux en ayant subi la puissance comme le Géant Hrungrir. Après la mort de Thor, ces fils en hériteront.

Mjöllnir est le symbole de la destruction, de la fécondité et de la résurrection et assure la protection des Dieux contre leurs ennemis. D'ailleurs une grande inquiétude s'empara d'Asgard quand le Géant Thym s'en empara, demandant la Déesse Freyja en échange. Mais Loki aida Thor à se déguiser de la même façon que la Déesse et comme la cérémonie voulait que l'on pose un marteau sur les genoux de la fiancée... Thor s'en empara et détruit tous les Géants autour de lui !

Les pouvoirs de résurrection de Mjöllnir furent révélés lors du voyage de Thor jusqu'à la forteresse d'Utgard. En effet, il ressuscita deux chèvres, qui avaient été mangées la veille, juste avec leurs peaux et leurs os. Hormis les mariages, le marteau était aussi utilisé pour sanctifier les funérailles comme à celui de Balder où Thor le brandit, psalmodiant des formules occultes... Notes : Le gant de métal servait également à éviter les brûlures du marteau dont l'une des extrémités était toujours ardente et rouge. Mjöllnir était donc un puissant artefact utilisé pour la mort, les mariages et les naissances. Son nom en Vieux Nordique est Mjöllnir (sinon Mjollnir) et le mot Slave pour le décrire est : Molniya.

Modgud : Modgud est une vierge, sombre gardienne du pont surplombant la rivière Gjoll qui mène à Helheim. D'ailleurs elle fut hérité par le bruit du cheval d'Hermod qu'elle maudit, irritée qu'il soit encore en vie...

Modi : Modi (Courage) comme son frère Magni est le fils de Thor et de Jarnsaxa. Il était un Dieu de la guerre et de la colère. D'ailleurs ses violents adeptes formèrent les premiers Berserkers qui priaient également Sif pour son habileté au combat. (Voir Modi).

Modir : (Mère) Modir est l'épouse de Fadir (Père) et la mère de Jarl dans le Rigsthula.

Mokkuralfi : (ou Mokkerkalfi) "Veau de la Brûme" ou "Vilain-Veau". Mokkerkalfi était une statue géante d'argile fabriquée par les géants de la glace pour terrifier Thor lors de son duel avec Hrungrir. Il était animé par le coeur d'une jument mais n'était pas doué de raison. Il était aussi grand que les montagnes, touchant les nuages, mais bien trop lent, ses jambes étant vulnérables. Thor fut effectivement effrayé mais pas son serviteur Thialfi qui lança sa hache dans les jambes du Géant d'argile qui s'écroula. En s'écrasant la créature fit trembler le pays entier de Jotunheim, le monde des géants.

Note : Mokkerkalfi est sans doute à l'origine de la croyance aux golems...

Mundilfari : Mundilfari était un homme (ou un Géant suivant les versions) qui défia les Dieux et surtout Odin en baptisant ses enfants du nom de Mani et Sol. Leur mère

Glaur les ayant fait si beaux que pour le père, seuls des noms appartenant aux astres pouvaient leur convenir. Cependant Odin, Vili et Vé avaient de leur côté déjà résolues le problème de la lumière en utilisant les braises du soleil, de la lune et des étoiles dans la carcasse d'Ymir.

Furieux, Odin les enleva et les changea en constellations pour guider les véritables corps célestes dans leurs voyages nocturnes et diurnes à travers le ciel. Note : Ce seraient également les étincelles de Muspelle dont se seraient servis Odin et ses frères pour faire apparaître la lumière. A noter également que la Lune est tirée par le cheval "Tout-Vif" et le Soleil par deux étalons, "Voyageur-Rapide" et "Celui-qui-se-Lève-Tôt".

Munin : (Mémoire) Le corbeau frère d'Hugin (La Réflexion) qui est le rapporteur des rumeurs des Neuf Mondes jusqu'aux oreilles d'Odin. (Voir Hugin).

Muspelheim : (ou Muspell) "Terre de désolation" Muspelheim est un des Neuf Monde, une région torride, enflammée, et retirée au Sud, opposé donc au monde de Niflheim. Muspell est gouverné par le Géant du feu, Surt, et sa femme, Sinmore. Autre nom : Muspell, ou Mùspell.

Myrkvid : (Forêt-Sombre) Une forêt qui sépare le monde d'Asgard de celui de Jotunheim.

Naastrand : Le séjour des morts après le Ragnarok.

Naegling : Le nom de l'épée de Beowulf, héros Germanique.

Naglfar : Drakkar fabriqué avec les ongles des morts de Helheim et barré par le Géant Hrym.

Naglfari : L'époux de Nott (la-Nuit) et le père de Aud.

Nagrind : La grille qui ferme l'entrée du domaine des morts à Helheim.

Nains : Les Nains sont une race à part des humains, ne pas les confondre avec des hommes de petite taille. Ils sont de très remarquables forgerons et parfois des mages puissants. Ils vivent sous terre dans deux mondes qui n'en sont peut-être qu'un seul (voir les Neufs Mondes). Les bienveillants vivent généralement Nidavellir et il est dit que les maléfiques, il y en a parfois, vivaient à Svartalfaheim, le monde des Alfes noirs. Les Nains seraient cependant nés des asticots rongant le cadavre du Géant Ymir. Ce sont les Dieux qui les mirent sous terre, les trouvant trop laids et les condamnant ainsi à une vie nocturne. D'ailleurs comme les Géants, la lumière du jour les pétrifient, les pics Trolde et Tindterne étant en fait deux armées Nains s'étant fait surprendre par la lumière du jour lors d'une bataille !

Nanna : Nanna fut d'origine humaine mais accéda à Asgard après s'être unie au Dieu Balder, leur fils fut Forsete. (Voir Balder).

Narvi : Narvi était le fils de Loki et de Sigyn. Son père sera enchaîné avec ses intestins après que son frère Vali l'ait tué, transformé en loup par Odin. (Voir Loki).

Nastrond : (Rire-des-Cadavres) La citadelle des morts dans Helheim.

Necks : Des esprits inférieurs hantant les rivières.

Nep : (Bourgeon) Nep est le père de Nanna, la femme du Dieu Balder.

Nerthus : Nerthus est une Déesse-Mère Germanique décrite par Tacite, l'écrivain romain du 1er siècle de notre ère. Selon sa version, elle serait une importante divinité qui possédait une forêt secrète sur une île Frisonne. Les prêtres louant son culte attelée une de ses effigies à une charue tirée par un boeuf. Lors de ce voyage sacré, la paix devait régner car "tout fer était écarté". Le but du voyage était souvent un lac où aimait se baigner Nerthus et les esclaves ayant participé à ce rite étaient noyés en son honneur.

Lors des fêtes semestriels de la fécondité, ces deux génisses qui tiraient son char recouvert de fleurs, symboles de maternité et d'abondance. Le peuple l'honorait en déposant tout ces outils en fer et en revêtant des habits de cérémonies, d'où l'adage ci-dessus.

Notes : Il est très possible que Tacite est confondue Nerthus (nom à consonnance trop romaine) avec le culte de Freyja bien que les sacrifices aussi importants et par noyade étaient plutôt affectionné par les Slaves d'Europe de l'Est.

Des traces du nom Nerthus, signifiant "la puissante" ferait pourtant parties du panthéon germanique, celle-ci ayant été la soeur d'Odin, l'épouse de Njord et la mère de Freyja et de Freyr.

Neuf Mondes : L'Univers du monde Germanique et Nordique se découpent en Neuf Mondes et peut-être bien qu'une dizaine serait plus juste.

* Au niveau le plus haut : Asgard (Aesirs) - Vanaheim (Vanes) - Alfaheim (Alfes ou Elfes de lumière)

* Au niveau central : Midgard (Humains) - Jotunheim (Géants) - Nidavellir (Nains) - Svartalfheim (Alfes noirs ?)

* Au niveau le plus bas : Helheim (les morts) - Muspelheim (monde du feu) - Niflheim (monde de la glace)

Le monde de Nidavellir et de Svartalfheim seraient un même et unique monde...

Nidavellir : Le monde des Nains au niveau central de l'Univers. (Voir les Neuf Mondes).

Nidafell : (Montagnes-obscurées) Le lieu où se trouve le repaire du Dragon Nidhogg.

Nidhogg : (Rongeur-Amer ou Rongeur-de-Cadavres) Nidhogg est un Dragon des enfers qui vit à Niflheim et qui ronge continuellement la plus profonde des racines d'Yggdrasil. Il est toujours entrain de se chamailler avec l'aigle qui vit tout en haut de l'arbre. Il s'étend jusqu'à Nastrond dans le Niflheim où il dévore également des cadavres pour survivre. Entre deux bouchées, il envoie souvent l'écureuil Ratatosk dans Yggdrasil pour qu'il insulte l'aigle et le faucon, ses ennemis.

Nul ne peut empêcher Nidhogg de ronger Yggdrasil, même le Ragnarok ne leur sera pas fatale, pas plus que les inondations et les incendies ne peuvent le détourner des cadavres qu'il dévore.

Notes : Il n'est pas le seul être à vouloir détruire Yggdrasil, les autres Dragons s'y

attaquants sont Graback, Grafvolluth, Goin et Moin. On l'appelle également Nidhug ou Nidhog.

Nidud : Nidud fut un Roi de Suède qui contraignit Wayland à lui forger des armes et de merveilleux ornements en le retenant captif sur une île désolée.

Nibelungenlied : Une épopée teutonique du même tenant que celle de Volsung.

Niflheim : (Demeure-du-Brouillard) C'est l'endroit le plus éloigné au Nord et il est perpétuellement parcouru de brouillards givrants, de brûmes, par le froid et les ténèbres, au plan le plus bas de l'Univers. Le royaume des morts, Helheim est une des contrées de cette région glacée. Niflheim s'étend sous la troisième racine d'Yggdrasil près de la source Hvergelmir (Le-Chaudron-Hurlant). A ce même niveau se trouve Nastrond, le rivage ou la citadelle de cadavres, où le serpent Nidhogg vit. Après le Ragnarok, une demeure y sera créée pour accueillir les meurtriers, les briseurs de serments et les coupables de vices. Prononciation : "nee'-ful-hym" .
Vieux Nordique : Niflheimr.

Nixes : Les nixes sont des esprits inférieurs et des génies des eaux.

Njord : Njord est le Dieu de la mer, des vents, du rivage et du feu. Il apporte la bonne fortune en mer ainsi qu'une bonne pêche. Il est marié à la Géante Skadi mais ses enfants ont été conçus avec sa propre soeur. Ils furent d'ailleurs des Vanirs et furent échangés lors de la trêve avec les Aesirs. Ces derniers désignèrent Njord et Freyr, son fils, comme hauts prêtres pour présider les sacrifices. Freyja, sa fille, fut consacrée comme prêtresse sacrificiel. Elle enseigna la sorcellerie Vanirienne, un art commun pour les Dieux Vanes.

Sa soeur et la mère de ses enfants aurait été Nerthus qui ne les accompagna pas chez les Aesirs, ceux-ci réprimant les unions entre frères et soeurs. Skadi ne le choisit qu'en regardant ses pieds et regretta bientôt son choix, la résidence de Njord, Noatum (à Asgard), étant trop bruyante à cause des nombreux bateaux en construction autour. De toute façon Njord n'appréciait pas non plus la demeure de Skadi à Jotunheim et celle-ci y retourna sans lui.

L'ambivalence du couple est flagrante, Njord étant un symbole de fécondité, de bonne pêche et de chance tandis que Skadi venait d'une chaîne de montagnes glacées, rocailleuses et arides que des nuages bas masquaient en permanence du Soleil. Aucun homme n'aurait pu vivre dans ce pays sauvage et impitoyable où rien ne pouvait espérer pousser.

Note : Njord calmait toujours les tempêtes qu'Aegir et ses filles créaient ce qui le rendait très populaire parmi les marins et les pêcheurs. Les cygnes et les mouettes étaient sacrés pour lui et le symbole du Dieu qui aimait les criques et les anses où il venait en aide aux navires en détresse. Ce Dieu des éléments bénéfiques était également appelé Njörd et son nom en Vieux Nordique était Njöror.

Noatum : (ou Noatum) "Clos-des-Nefs" Noatum est la demeure de Njord au bord de la mer.

Nordri : (Nord) Un des quatre Nains qui supportent la voûte du ciel (le crâne d'Ymir).

Nornes : Les Nornes sont trois Déesses très puissantes qui filent le destin des hommes et reprisent le Wyrd (Destin en Nordique). La plus âgée est Urd (Passé), puis Vervandi (Présent) et Skuld (Futur) représentant ainsi la vie de tous les êtres des Neuf Mondes. La jeune femme, la femme mûre et la vieille femme décidaient également du Wyrd des Dieux, des Géants, des Nains et même parfois des lois. Elles vivent à Asgard au pied d'Yggdrasil et s'occupent de ses racines, surtout celle rongée par Nidhogg, en étalant un onguent fait de boue et de l'eau de la fontaine de sagesse, Mimir.

Notes : Les Nornes sont très puissantes et elles se retrouvent sous les traits des parques grec et romain, même dans l'oeuvre de Shakespeare, Macbeth, quand il parle de "trois soeurs sur la lande désolée". Les Moires de Grèce étaient Clotho (la Fileuse), Lachésis (la Réparatrice) et Atropos (l'Implacable). On les apelles également les Nornirs.

Norvi : Norvi était un géant, le père de Nott (la-Nuit).

Nott : (La-Nuit) Elle est la fille de Norvi et est la personnification de la nuit. Elle eut trois maris : le premier fut Naglfari avec qui elle conçue un fils, Aud; le second fut Annar, le père de Earth (Jord-"la Terre"); son troisième fut Delling, la personnification du crépuscule et le père de Dagur (jour). Nott et Dagur furent placés dans le ciel par les Dieux sur des chars tournant autour de la terre une demi-journée chacun. Le char de Nott est tiré par le cheval, Hrimfaxi (Crinière-Gelée), qui couvre, tôt le matin, le sol de rosée.

Odi : (Furieux) L'époux disparu de Freyja parti voyager au loin. Il est le père de Hnoss et de Gersemi.

Note : Il est possible qu'Odi n'ait été en fait Odin lui-même... Autre nom : Odur.

Odin : Odin est le chef du pantheon Nordique et le plus important des Ases. Il est le fils du Dieu Bor et de la Géante Bestla. Il est le "Père-de-Tout" et de la plupart des Ases. Avec Frigg, sa femme, il est le père de Balder, Hod et Hermod mais il engendra aussi Thor avec la Géante Jord et Vidar avec la Géante Grid.

Il est le Dieu de la guerre et de la mort mais aussi de la poésie et de la sagesse. Sa demeure à Asgard est Valaskjalf (Hall-des-Occis) où il trône sur le Haut-Siège Hlidskjalf duquel il surplombe et observe les Neuf Mondes. Ses deux corbeaux, Huginn et Muninn, lui rapportent en chuchotant les rumeurs du monde. Il réside également au Valhalla où les guerriers massacrés y séjournent.

Ses possessions sont la lance Gungnir, un casque à cornes, une cape bleue (symbole du ciel) et l'anneau Draupnir entre-autre. Son cheval se nomme Sleipnir et a huit pattes, de plus les loups Freki et Geri l'accompagne. Odin n'a plus qu'un oeil mais qui a l'éclat du Soleil.

Développement : Au Valhalla, il est le "Père des morts" et il préside l'assemblée des Einherjars qu'il peut entrainer dans une folie et une frénésie incontrôlable. En tant que Dieu de la guerre, il aimait les conflits et n'hésiter pas à les provoquer. Un jour il demanda à Freyja de "trouver deux rois et de les jeter à la gorge l'un de l'autre" pour que leurs vassaux finissent eux-aussi par s'entretuer. Un autre jour, lui qui avait pour habitude d'aider le Roi Danois Harold, il décida de le conduire à la mort dans une dernière bataille. Et sa seule excuse à cette ambivalence était de dire "le loup gris observe les palais des Dieux". Ces derniers mots trahissaient son inquiétude venue de la prophétie des Nornes qui lui avaient révélé sa mort par la machoire du loup Fenrir au Ragnarok. C'est d'ailleurs pour cette ultime bataille qu'il préparait les

Einherjars qui devraient combattre les Géants de glace. Il savait qu'il serait de toute façon tué par Fenrir ce qui parfois devait expliquer ses violents sautes d'humeurs. Toutefois en tant que Dieu de la sagesse et de la magie, de plus l'ainé des Dieux et de Bor, les autres divinités le traitaient comme leur père en sachant que son humeur maléfique cachait le positif de son grand savoir. D'ailleurs la preuve de cette grande sagesse avait été le sacrifice de son oeil dans le puits de Mimir afin de pouvoir y boire un peu de son "immense sagesse". Il lui fallu auparavant se pendre pendant neuf jours à l'arbre d'Yggdrasil, transpercé par sa propre lance. Il réussit cette épreuve et gagna une sagesse immense en renaissant de cette mort mystique. C'est à ce moment également qu'il apprit neuf puissants chants et les dix-huit premières runes du langage secret, le Futhark.

Désormais son oeil ouvert symbolise le Soleil omniscient tandis que son oeil perdu flottant dans le puits symbolise la pleine Lune. C'est ce sacrifice qui fit de lui un Dieu unique et respecté lui permettant même de commander les puissantes Valkyries et menant en chef la Chevauchée Sauvage.

Notes : Odin eut beaucoup de cultes parmi les Vikings et plus particulièrement au VIII et IX éme siècles. Ces marins et pirates étaient fascinés par ce chef de guerre connu pour être "le père des morts". La pendaison d'Odin était une pratique mise à jour souvent avec les prisonniers qui était même considéré comme un raccourci au Valhalla, ce qui est très invraisemblable. Le grand raid Viking en 842 à Nantes fut un massacre offert au Dieu borgne, la plupart des habitants ayant été massacrés et pendus, nus ou habillés, à des arbres. L'adage "d'un âge de la hache, un âge de l'épée" avait ici été cruellement vérifié. D'ailleurs Odin supplanta le Dieu de la guerre Tyr, du moins pour les romains ayant auparavant associé ce dernier au premier Dieu du panthéon Nordique. Mais les Vikings n'étaient pas l'unique race Nordique louant Odin et d'autres peuples demeuraient moins barbares. Et c'est certainement ce qui explique la juxtaposition du culte chrétien sur le paganisme, les missionnaires catholiques ayant confondu la pendaison d'Odin avec la crucifixion du Christ...

Divers : On attribue parfois les Berserkers à Odin mais c'est Tyr qui fut le plus loué par ces derniers. L'orage et le tonnerre associé à Thor n'est pas forcément son domaine, les Normands craignant ces grondements comme le présage d'ennuis les comparant aux sabots de la Chasse Sauvage. A noter également qu'Odin, Thor et Freyr forment souvent une sorte de trinité divine et souveraine sur la mythologie Nordique et Germanique.

Autres noms : Il y en a énormément d'autres mais les plus connus sont, Wotan, Wodan, Othinn, Woden, Alfadir, "le Vagabond", etc....

Prononciation : "oh'-din".

Odur : Voir Odi.

Oett : Les oetts sont les familles de runes du Futhark. On y trouve l'Oett de Frey, l'Oett de Hagel et l'Oett de Tyr.

Okolnir : Une région après le Ragnarok où se trouvera le Palais de Brimir

Oleg : Oleg fut un chef Viking qui pris Kiev en 882 et qui l'éleva au rang de "mère des villes russes". C'est d'ailleurs ces invasions qui mêlèrent beaucoup de personnages russes à ceux de l'Europe du Nord...

Ordroerer : Le chaudron qui aurait recueilli le sang de Kvasir et appartenant aux

frères Fjalet et Galar, des Nains maléfiques. (Voir Kvasir).

Ormt : Une rivière que Thor passa à gué.

Orthnit : Un des anneaux, avec Wolfdietrich et Dietrich, symbolisant le cercle seigneurial du pouvoir et de l'immortalité.

Orvandel : Orvandel, "le sage", fut l'époux de la sorcière Groa qui soigna Thor.

Ottar : Il fut l'amant humain de Freyja et serait un lointain descendant de Sigurd. La Déesse fut attiré par les sacrifices fantastiques qu'Ottar lui offrait, surtout lorsqu'il bâtit un autel de pierre. Il le transforma alors en verre avec la "chaleur perpétuelle" qu'il entretenait pour préparer ses sacrifices.

Il fut probablement lié aux Berserkers, et ce sang guerrier dut plaire à Freyja, ces soldats "hurlant et écumant frénétiquement de rage, laissaient derrière eux la terreur et bondissaient comme une trainée de poudre sur terre et sur mer" s'assimilant à son intérêt des morts qu'elle partageait avec Odin.

Son amour fit d'Ottar un sanglier qu'elle monte parfois et qui réside avec elle à Asgard. Elle s'assura auparavant de sa lignée royale en l'emmenant à la prophétesse Hyrdla qui le dévoila en faisant réciter l'anima après lui avoir fait boire de l'hydromel enchanté.

Otter : (Loutre) Ottar fut le fils de Hreidmar, ce dernier réclamant une fortune à Loki qui tua l'animal par accident, pensant qu'il n'était qu'un animal. Là débute la malédiction d'Andvaranaut. (Voir Loki, Andvaranaut, Hreidmar).

Ragnarök : ("La-Ruine-des-Dieux" ou "Le-Crépuscule-des-Dieux") Le Ragnarök arriva après un long hiver de trois ans et déclencha alors la guerre entre les Dieux et les Géants de la glace sur le champ de bataille, Vigrid.

Au côté d'Odin se dressait tous les Einherjars résidant au Valhalla et, leur faisant face, Loki menait les Géants avec les "morts indignes" de Hel et ses fils Fenrir et Jormungandr l'accompagne.

Odin savait que cette guerre était perdu d'avance mais l'Univers y survivrait, ce qui était le principal. Une fois le Dieu tué par Fenrir, Thor par Jormungandr et les autres Dieux s'entretuant avec les Géants, un nouveau monde devait "ressurgir de l'eau, frais et vert".

Deux humains, Lif et Lifthrasir trouveront refuge avant la bataille dans l'arbre d'Yggdrasil et pourront ensuite repeupler la terre. De plus les Dieux Vidar, Vali, Hoenir, Modi, Magni et Balder survivront au désastre, certains revenant du royaume des morts.

Notes : Cet "âge de la hache et de l'épée", finalité de "l'âge du vent et l'âge du loup avant l'anéantissement du monde", fascinait les Vikings qui éloignèrent leur peur de la mort en la croyance au Ragnarök. D'ailleurs les raids éclairs "Standogg" furent voués à culte de la mort. D'ailleurs Alcuin dit que "plus personne n'ignore la peur" en parlant des pirates et il s'indigna du massacre de moines de St Cuthbert en 793 dans le monastère de Lindisfarne, au large de l'Angleterre. Il dit d'ailleurs "Jamais l'Angleterre n'a connu de terreur aussi grande que celle que viennent de nous infliger les païens".

Le christianisme s'imposa quelques siècles plus tard mais la terreur de la fin du monde resta entier, surtout au Moyen-Age et même pendant la seconde Guerre

*Mondiale devant la résolution des Nazis à mourir pour accomplir leur tâches...
Autres noms : Ragnarök ou Ragnarok. Prononciation : "rag'-nuh-rahk".
Le Ragnarök fera l'objet d'un dossier spécial, plus développé et plus détaillé. (A voir).*

Ran : (Pillage) Ran est une Déesse de la tempête et la personnification de la mer traîtresse. Elle est l'épouse du Dieu de l'Océan, Aegir, et ils eurent neuf filles, les Vagues-Sœurs, qui portent des voiles et des robes blanches. Ran régit au-dessus du royaume des morts, situé au fond de l'Océan. Elle y coule les navires et récupère les marins noyés dans son célèbre filet (Filet de Ran) où elle les emmène dans sa demeure pour les choyer tendrement. Elle les distrait alors dans ses grottes de corail éclairées de reflets d'or où l'hydromel coulait à flots. Pour calmer ce violent esprit de l'Océan qui reflétait les changements d'humeurs de cet élément, les marins emportaient de l'or sur leurs navires pour s'assurer ses faveurs. Effectivement, Ran adorait l'or et elle eut pour nom "Flamme de la Mer" en raison de la fluorescence des vagues Nordiques...
Notes : Les marins noyés ne vont jamais au royaume de Hel ni d'ailleurs au Valhalla.

Rafnagud : (Le-Dieu-au-Corbeaux) Un autre nom célèbre d'Odin.

Ratatosk : (Dents-de-Rongeur) Ecureuil qui vit sur l'If Yggdrasil provoquant les combats incessants de l'aigle et de Nidhogg.

Rati : (Rongeur) Rati est la vrille qu'Odin utilise pour percer la caverne de Géant Suttung où il séduira sa fille Gunlad pour lui dérober le breuvage de la poésie.

Regin : Regin et son frère Fafnir furent maudits par l'anneau Andvaranaut. Ils tuèrent Hreidmar, leur père, pour lui voler leur or mais Fafnir se transforma en Dragon et s'enfuit avec le butin. Regin devint alors orfèvre à la maison royale du Danemark où en faisant l'apprentissage de Sigurd, il convainquit ce dernier d'aller tuer Fafnir, ce qu'il fit.
Regin, pervers, tenta d'assassiner Sigurd qui, prévenu par des oiseaux, ne se laissa pas surprendre et tua le dernier représentant de cette famille maudite...
Notes : C'est Regin qui forgea l'épée merveilleuse de Sigurd, Gram. Elle était si dure et tranchante qu'elle coupa une enclume en deux ! Ce fut l'arme qui mit fin aux jours de Fafnir et de son propre créateur, Regin lui-même !
Il avait ajouté à ses qualités d'orfèvrerie celle de forgeron particulier du Roi Hjalprek en Jutland.

Rig : (Heimdall dans le Rigsthula) Heimdall s'enquit un jour de partir en voyage à Midgard où il prit le nom du Dieu Rig afin de créer les trois classes d'humains, les serfs : Thrall, les paysans libres : Karl et le noble guerrier : Jarl.
Notes : Voir Jarl, Karl et Thrall pour retracer les trois voyages de Rig. Ce mythe s'associe très bien avec la société Viking mais les autres peuplades Nordiques à la différence des Celtes avaient déjà abandonné leurs classes sacerdotales, leurs rites étant personnels et discrets. Mais les Romains et victimes des Vikings ne s'attendaient pas à leur culte insatiable de la guerre qui était un honneur pour les paysans, heureux de montrer leur courage...

Rind : Rind était une princesse Scandinave, la fille du Roi Billing et la maîtresse d'Odin. Le Dieu, pour la courtiser, la fit tomber mystérieusement malade et vint à elle

lui procurer des soins déguisés en Vecha, une vieille guérisseuse. En lui donnant un bain chaud, le coeur de Rind dégela comme l'écorce terrestre après l'hiver. Ils eurent ensemble un fils, Vali qui était né pour tuer l'assassin de Balder. Rind fut alors reconnu comme le symbole de la terre retournée et en friches.
Notes : Dans d'autres versions, Odin fut déchu de son titre de Roi des Dieux pour avoir obligé Rind à lui faire un fils.

Ringhorn : Ringhorn était le merveilleux drakkar de Balder qui fut incendié pour ses funérailles.

Roskva : (Rapide) Roskva était la fille d'un fermier et devint la servante de Thor lorsque ce dernier offrit à la famille des boucs pour qu'il puisse manger décemment. Toutefois aucun de leurs os ne devaient être brisés, ce qui ne fut pas le cas, le frère de Roskva, Thialfi, fracturant la patte d'un des boucs qui une fois ressuscité, boitait. Pour apaiser la colère de Thor, le fermier lui offrit ses deux enfants comme serviteurs et depuis lors ne l'ont plus jamais quitté.

Runes : Les Runes Nordiques est un aspect très mystique de la culture Germanique. Elles étaient les symboles du Furthark mais aussi une méthode d'invocations des Divinités.

Saeger : Le tonneau de Bil et Hjuki, les deux enfants emmenés par Mani sur la Lune.

Saehrimnir : (Suie-de-Mer) Le porc immortel dont les convives du Valhalla se nourrissent chaque soir.

Saga : (l'Histoire) Elle serait la fille d'Odin et la Déesse de la poésie. Tous les jours elle boit avec son père dans des gobelets d'or à l'intérieur de sa demeure Sokkuabekk (ou Sokvabek). Elle connaît toutes les choses et est désormais la Déesse des arts poétiques mais aussi de l'Histoire.
Notes : Sa filiation avec Odin n'est pas certaine et elle serait peut-être en fait la Déesse Frigg.

Sceaf : Sceaf fut un enfant-Dieu dans la culture Nordique qui traversa la mer du Danemark en bateau, trouvant en ce lieu un royaume. D'autres versions déclarent qu'il aurait accosté sur l'île de Scani avec un drakkar rempli d'armes pour y devenir Roi. Dans tous les cas, cette histoire est similaire à celle de Syld.

Sessrymnir : (Qui-a-Beaucoup-de-Sièges) Sessrymnir est le Palais de Freyja à Folkvang.

Siegfried : Siegfried était un héros Nord-Germanique connu également sous le nom de Sigurd dans les autres peuplades Nordiques. Il était le fils adoptif de Regin, ce dernier l'envoyant tuer son frère Fafnir et tentant ensuite de l'assassiner. Siegfried tua alors Regin, perverti comme toute sa famille par Andvaranaut. C'est en tuant fafnir, transformé en Dragon, que Sigurd hérita des richesses et de la sagesse du Nain Andvari. De plus cette magie soudaine lui fit comprendre le langage des oiseaux. Ce sont ces volatiles qui le prévenirent de la trahison de son tuteur, lui évitant une mort certaine. Malheureusement Sigurd fut à son tour pris dans la malédiction de l'anneau qui brisa le coeur de sa promise, la Valkyrie Brynhild qui le

tua avant de se suicider...

Notes : Sigurd ou Siegfried voit son histoire complète relatée dans la Saga des Volsungs. Il n'y a pas beaucoup de traces de sa famille bien que l'on sache que son vrai père ait reçu de la main d'Odin, sa fameuse épée, Garm. Il fut également comparé au Roi Arthur de la mythologie Celtique (Voir Brynhild, Andvaranaut, Regin, Garm....).

Sieglinde : *Sieglinde fut la mère maudite de Sigurd, le père de ce dernier étant le propre frère de cette jeune femme, Siegmund. Hunding, le mari de Sieglinde provoqua en duel Siegmund et y laissa la vie. Pourtant Sieglinde perdit très vite Siegmund lors d'une guerre et elle mourut à son tour en donnant naissance à leur fils, le grand Sigurd.*

Siegmund : *L'amant de Sieglinde et le père de Sigurd. (Voir Sieglinde).*

Sif : *Sif fut l'épouse de Thor et à l'origine une Déesse de la fertilité bien qu'il n'y ait que peu de traces de son histoire. Les Sagas en parlent peu sauf quand Loki s'introduisit dans sa chambre et lui coupa les cheveux. Furieux, Thor menaça de massacrer le Dieu du feu qui promit alors de réparer sa faute au plus vite. Ce dernier alla jusqu'à une large grotte, la demeure des fils d'Ivaldi et leur narra la raison de son voyage. Il leur demanda de filer de l'or aussi fin que les cheveux de Sif et de les enchanter pour qu'ils poussent comme des vrais. Les Nains acceptèrent et créèrent une longue onde de mèches que Loki donna alors à Sif.*

Depuis lors sa chevelure est de la couleur de l'or et elle est devenue le symbole des moissons et la personnification de la beauté et de la paix.

Notes : Les fils d'Ivaldi, profitant de leurs forges encore chaudes, créèrent également en même temps Gungnir, la lance d'Odin, et Skidblanir, le drakkar de Freyr. Mais ces objets hâtèrent la jalousie des frères Nains Brokk et Eiri qui, sous les railleries de Loki, relevèrent le défi de faire mieux. Le Dieu du feu leur promit sa tête s'il s'y parvenait et s'enfuit après que les jumeaux forgèrent le fabuleux artefact Mjöllnir, le concasseur de Géants et l'arme de Thor.

Thor rejeta pourtant la requête de Brokk quand à décapiter Loki mais fut autorisé cependant à lui coudre les lèvres, ce qui incita le Dieu du feu à préparer sa vengeance à l'encontre de Thor.

A noter que Sif fut mariée précédemment et eut un fils, Ull, le Dieu de l'hiver, de l'archerie et du Ski. D'ailleurs lorsque Sif eut les cheveux coupés, le symbole hivernal de Ull prit son ascendant comme à l'époque des chaumes...

Sigmund : *Sigmund fut le plus jeune des frères princiers des Volsungs et fut le seul capable d'enlever une épée plantée par Odin dans un arbre. Siggeir tua toute sa famille mais n'échappa pas à la vengeance de Sigmund. (Voir Signy).*

Signy : *Signy était la fille d'un des princes de Volsung, des descendants présumés d'Odin. Elle fut mariée contre son gré au Roi Goth Siggeir qui préparait d'ailleurs l'assassinat de sa famille ! Elle rejoignit alors ses dix frères et son père pour s'enfuir mais ils tombèrent dans une embuscade et furent attachés à des arbres. Chaque nuit un loup venait en dévorer un jusqu'à ce que Sigmund, le plus jeune frère de Signy, soit le dernier. Cette dernière demanda alors à un esclave de recouvrir le corps de son frère de miel pour que le loup le léche. Sigmund put alors arracher la langue du loup qui mourut.*

Une fois libre Sigmund prépara avec sa soeur leur revanche, cette dernière profitant qu'il couche dans sa demeure pour qu'il l'enfante en étant déguisée sous les traits d'une autre femme.

Peu après la naissance de son fils, Sinfiotli, elle en confia la garde à son frère. Peu après Signy et Sigmund échouèrent dans leur complot et furent capturés par Sieggeir et ses fils qui brûlèrent Signy dans le chateau Goth juste après qu'elle eut révélée à Sigmund la vérité sur sa paternité.

Mais la Reine du Götaland fut vengée à son tour, l'épée de Sigmund le libérant toute seule tout en massacrant Siggeir et ses fils...

Sieggeir : Le mari de Signy, contre son gré, qui tua la famille de cette dernière sauf le cadet qui fut vengé par sa propre épée tuant le Roi Goth et ses nombreux fils. (Voir Signy).

Sigyn : Sigyn était la fidèle femme du Dieu du feu, Loki, lui donnant deux fils, Narvi et Vali. Lors de la punition divine infligée par les Dieux à son mari, elle lui resta loyale, atténuant ses souffrances en vidant un bol où tombait le venin d'un serpent brûlant le visage de son mari. (Voir Loki). Autres noms : Sigryn ou Sigunn.

Sindri : Sindri est présenté comme le frère de Brokk forgeant l'anneau Draupnir. Il pourrait probablement s'agir d'un autre nom décrivant son frère Eit ou Eitri.

Sinfiotli : Sinfiotli est le fils de Signy qu'elle conçut avec son frère Sigmund en se déguisant pour qu'il ne le sache pas. Il ne sut la vérité qu'à la mort de Signy. (Voir Signy).

Sigrdifa : Sigrdifa fut une Valkyrie qui se chargea d'enseigner à Sigurd le "Code de l'Honneur".

Sigurd : Sigurd est l'autre nom de Siegfried. (Voir Siegfried).

Simul : La perche des enfants Bil et Hjúki qui furent emmenés par Mani sur la Lune.

Sjofn : Sjofn est la Déesse inspiratrice de la passion humaine. Elle fut également l'instigatrice des pulsions amoureuses entre les hommes et les femmes, sa tâche étant entre-autre d'apaiser les disputes des couples mariés.

Skadi : (Destruction) Skadi était une géante appelée la "Déesse-aux-pas-de-neige" et qui fut la personnification de l'hiver. Son père, Thiazi (Thiassi ou Thjazi), fut tué par Loki après avoir volé les Pommes d'Idun et les Dieux s'attendant à une vengeance destructrice de Skadi préférèrent l'apaiser en lui offrant de s'unir avec l'un d'eux, après qu'elle ait refusé de l'or. Elle exigea également qu'on la fasse rire, ce que Loki parvint à faire en s'attachant les testicules à une chèvre ! Libre de choisir qui elle voulait, elle ne pouvait cependant que désigner l' élu quand regardant ses pieds et seulement eux.

Convaincu que les plus beaux étaient ceux de Balder, elle opta pour eux.

Malheureusement pour elle ce fut ceux du Dieu Njord. La cérémonie du mariage fut morne et les deux amants vinrent vite à se quereller, Skadi préférant vivre à la demeure de son père, Thrymheim, dans les montagnes de Jotunheim. Njord, quand à lui, voulait rejoindre Noatun, sa demeure Océanique. Ils décidèrent alors d'un

commun accord de vivre chacun chez l'autre pendant neuf jours et vice-versa. Cela n'eut aucun résultat et ils finirent par se séparer, Skadi rentrant à Jotunheim pour s'unir à Ull.

La Géante resta toutefois en bon terme avec les Dieux qui la désignèrent pour placer le serpent venimeux au-dessus de la tête de Loki quant il reçut son châtement.

Autres noms : Skaoi ou Skade. Bien plus heureuse sur les pics glacés de Jotunheim, elle fut également la Déesse des montagnards et des chasseurs, guidant avec succès leur traineau dans les pistes recouvertes de neige.

Skald : Le nom Skald désignait un poète Nordique, ou un barde.

Skidbladnir : Skidbladnir était le drakkar de Freyr qui fut fabriqué par les Nains. Il représente la personnification des nuages et est capable de glisser à travers eux ainsi que de voguer sur terre ou sur mer. De plus il était assez grand pour contenir toute l'armée des Dieux, et eux avec, tout en étant capable de se rétrécir magiquement et de tenir dans une poche !

Skinfaxi : (Crinière-Brillante) C'est le cheval qui tire le char de Dag (Le-Jour).

Skirnir : (Rayonnant) Skirnir était le serviteur du Dieu Freyr et le messager de la plupart des autres Divinités. Il gagna un jour l'épée et le cheval de son maître après avoir réussi, non sans mal, à le faire unir à la Géante Gerda. Il assura également une autre mission, mandatée par Odin, afin qu'il demande aux Nains de fabriquer un des liens magique enchainant le loup Fenrir. Notes : Il est intéressant de voir que des portails dimensionnels semblaient exister, Skirnir en traversant un, en fait un long couloir de feu, pour se rendre à Jotunheim. (Voir Gerda).

Skoll : (Alarme) Skoll est un gigantesque loup et le frère de Hati, les deux créatures étant nés semble-t'il d'une obscure Géante de la forêt de fer. Skoll poursuivait inlassablement le Soleil pour le dévorer à l'instar de son frère poursuivant la Lune. Skoll y parviendra d'ailleurs au Ragnarok et avalerait le Soleil qui mourrait dans une splendide éclipse. Toutefois la fille de Sol donnera naissance à un nouvel astre, sa fille, plus jeune et plus brillant qui réchauffera la terre du renouveau.

Notes : Skoll est également le symbole de la répulsion. A noter que dans les mythologies Nordiques ou Asiatiques, l'idée d'un chien ou d'un loup poursuivant les astres était très répandue. D'ailleurs encore de nos jours, les chinois frappent des ustensiles de cuisine lors des éclipses pour effrayer "le chien du ciel".

Skrymir : (Immense) Skrymir était un Géant d'une taille exceptionnelle, d'ailleurs lors d'un voyage à Jotunheim, les Dieux Thor, Odin et leurs serviteurs Thialfi et Roskva, s'endormirent dans l'un de ses gants, croyant se reposer dans une grotte ! Thor lui asséna un coup de son marteau de guerre, réveillant Skrymir qui pensait avoir reçu un gland sur le crâne. Il leur indiqua alors comment rejoindre Utgard, la cité des géants. Toutefois les voyageurs s'enfoncèrent dans les congères et eurent beaucoup de difficultés comprenant alors que Skrymir n'était qu'une illusion créée par les Géants pour les égarer...

Skuld : ("Ce-qui-Sera" ou "Avenir") Skuld est une des trois Nornes, la plus jeune et le symbole du futur. (Voir Nornes).

Sleipnir : (Planeur) Sleipnir est le célèbre et fantastique cheval à huit pattes d'Odin. Cet animal fabuleux fut le fruit de l'union entre Svadilfari, un cheval, et une jument, en fait Loki déguisé ! Sleipnir est capable de se déplacer sur terre, sur la mer et dans les airs avec la Chasse Sauvage. Il est connu comme étant le cheval le plus rapide de tous et il porta Odin sur son dos lors du Ragnarok.

Slidrugtanni : (Dents-Menaçantes) Un autre nom du sanglier de Freyr, appelé également Gullinbursti (Soies-d'Or).

Snor : (Bru) Snor fut l'épouse de Karl dans le Rigsthula. (Voir Karl et Rig).

Snotra : Une sage et douce Déesse qui fut connue pour ses vertues et sa maîtrise des connaissances, du contrôle de soi et de l'introspection. Notes : Dans d'autres versions, elle est également présentée comme la servante de Frigg qui apporte la brise et le beau temps...

Sokvabek : Sokvabek est la demeure de la Déesse Saga (Histoire) où elle rencontre quotidiennement Odin.

Sog : L'autre nom, avec Saeger, désignant le tonneau ou d'autres récipients suivant les versions des enfants Bil et Hjulj enlevés par Mani et placés sur la Lune.

Sol : Sol est la Déesse du Soleil, la fille de Mundilfari mariée à Glen. Elle mène à travers les cieux un char tiré par les chevaux Alsvid et Arvak. Sous les omoplates de ces derniers, les Dieux leur ont introduit des plaques de fer gelé leur assurant une fraîcheur éternelle.

Sol est perpétuellement poursuivie par le loup Skoll, le frère de ce dernier, Hati, poursuivant Mani, la Lune. Ces deux loups sont la progéniture de la Géante Hrodvitnir qui vit dans un "Arbre-en-Fer".

Les Dieux craignant la chaleur cruelle du Soleil placèrent Svalin (Qui-Refroidit) entre la Terre et Sol comme bouclier.

Notes : L'époux de Sol, Glen, était un humain et sa soeur fut Mani, la Lune. Le char de Sol est connu également comme la représentation d'une vierge solaire emmenée par deux étalons blancs. Enfin, dans d'autres versions ce serait le Géant Jour qui ferait le tour de la Terre en 24 heures emmené par son cheval, "Crinière brillante, cet animal éclairant les cieux et le monde. A noter que ce Géant est certainement affilié à Dag (Jour).

Son : Son serait la coupe, avec celle de Bodu, où le sang de Kvasir aurait été recueilli. (Voir Kvasir).

Sudri : (Sud) Sudri est un des quatre nains soutenant la voûte céleste, en fait le crâne d'Ymir.

Surt : (Noir) Surt est un Géant du feu qui porte une épée à la lame ardente qui incendiera le monde lors du Ragnarok. A cette ultime bataille, il sortira de Muspell, le monde du feu, et réduira en cendres les Dieux; les Géants, les Nains, les monstres, les elfes et les animaux, seul Lif et son mari s'en réchappant.

Notes : Evidemment Surt symbolise les volcans, sa lame brillante comme le Soleil représentant la lave. Son mythe est issu de l'Islande où les éruptions volcaniques

sont nombreuses, d'ailleurs entre 1963 et 1967, une île apparue au large de l'Islande et elle fut nommée Surtsey, d'après le Géant Surt. A noter que Surt est parfois assimilé au Dieu du feu, Loki.

Suttung : Suttung était un Géant de la glace qui s'empara de l'elixir de poésie en échange de la vie des Nains Fjalar et Galar qui avaient assassiné sa famille. Mais Suttung, trop bavard, attira l'attention d'Odin qui mis au point un stratagème pour lui dérober le breuvage poétique. (Voir Fjalar).

Svadilfari : (Entrepreneur-de-Pénibles-Voyages) Svadilfari fut l'étalon magique employé par un Géant pour bâtir la demeure des Dieux, Asgard. Pour l'empêcher de terminer son travail, Loki se déguisa en jument et perturba le cheval qui abandonna son travail. De l'union de Loki et de Svadilfari naquit Sleipnir, le cheval d'Odin.
Autre nom : Suadilfari.

Svalin : ("Qui-Refroidit" ou "Glacial") Svalin est une Déesse qui fut placée par les Dieux entre Sol et la terre, ceux-ci craignant la trop forte chaleur du Soleil. Elle suit donc la chevauchée de Sol en brandissant son bouclier pour préserver les mondes de la désolation. Autre nom : Svalinn.

Svartalfaheim : C'est l'un des Neuf-Mondes et la résidence des Alfes Noirs et des Nains maléfiques.

Svasud : (Charmant) Le père de l'Eté. (Pas d'autres traces...).

Svastika : La Svastika est une étoile à quatre branches symbolisant la Croix Solaire. Les quatre pointes symbolisent le Lever, le Zénith, le Couchant et la Nuit mais aussi le Printemps, l'Eté, l'Automne et l'Hiver, et enfin les étoiles d'Aldébaran, de Régulus, d'Antarés et de Fomalhaut assimilées aux quatre saisons.

Notes : On trouve ces croix surtout dans l'île de Ikley dans le Yorkshire. Evidemment la Svastika est également la croix gamée reprise comme symbole du Nazisme, à ne pas confondre....

Sviagriss : Le Sviagriss, en Suède, était un anneau servant de cadeau ou de monnaie et souvent d'héritage royal.

Sygna : Sygna était une servante de Figg qui présidait lors des procès.

Syn : Syn est la fille de Sif et est une Déesse Nordique du droit et de la justice. La vigilance de Syn est souvent invoquée par les prévenus lors des procès et était également une servante de Frigg qui gardait la porte de son Palais.

Notes : Elle ferait partie des "13 Déeses déifiques" ????. Il est possible que Sygna et Syn soit la même Déesse...

Tacite : Tacite fut un scribe Romain qui écrivit le fameux "Germania" où il décrit les rites Nordiques. (A lire).

Tanngnost : (Dents-Grinçantes) C'est l'un des deux boucs tirant le char de Thor, l'autre se nommant Tanngrisnir.
D'ailleurs les grondements du tonnerre ne provenaient pas de Thor mais de son char

et du martèlement des sabots de ces boucs. A l'instar du sanglier du Valhalla, ils pouvaient être mangés tous les jours à condition que leurs os et leur peau demeurent intacts, alors une incantation de Mjölnir suffisait à les ressusciter.
Notes : Dans d'autres versions le char de Thor seraient tirés par des chèvres. Autre nom : Tanngrjost.

Tanngrisnir : (Dents-Étincelantes) La seconde chèvre ou bouc tirant le char de Thor. (Voir Tanngrjost).

Thidi : (Troisième) Un autre nom d'Odin lorsqu'il forme la trinité divine avec ses deux autres noms, Har (Très-Haut) et Jafnhar (Également-Haut).

Thialfi : (Affairé) Thialfi fut donné comme serviteur à Thor ainsi que sa soeur, Roskva, par un fermier pauvre qui cassa la patte d'un des boucs de Thor en le mangeant. Furieux que l'homme n'est pas respecté ses consignes, le Dieu de la foudre consentit à prendre ses enfants pour ne pas détruire sa ferme. Thialfi perdit une course à pied contre Hugi lors d'une visite de Thor Utgard à l'instar de son maître, plusieurs fois battu par magie. Mais Thialfi eut la reconnaissance de Thor lorsqu'il fit trébucher le Veau-de-Brûme qui terrorisait son maître.
Autre nom : Thjalfi. Voir également Hugi, en fait une illusion que Thialfi n'aurait jamais pu battre....

Thiassi : Le Géant Thiassi est le fils du Géant Olvadi mais aussi le père de la Géante Skadi, la femme du Dieu Vane Njord puis de Ull. Thiassi réside à Jotunheim dans les montagnes, sa place forte se nommant Thrymheim. De plus c'est un excellent mage comme la plupart des membres de sa race, ses pouvoirs lui permettant de changer de forme.

C'est avec la peau d'un aigle qu'il se transforma, volant jusqu'à Midgard où Hoenir, Odin et Loki étaient entrain de cuisiner un boeuf. Le rapace leur demanda l'hospitalité mais dévora le festin à lui seule puis se prépara à partir.

Toutefois Loki l'empala brutalement avec un bâton de bois, ce qui n'empêcha pas Thiassi de décoller avec le Dieu du feu toujours accroché à sa perche. C'est ici que débute l'histoire de Loki et d'Idun qui vit Thiassi périr sous le feu des enceintes d'Asgard et se faire achever par les Dieux.

Ses yeux furent arrachés par Odin et il les envoya dans les cieux pour qu'ils deviennent deux brillantes étoiles...

Notes : Voir Idun et son histoire. Autres noms : Thjazi ou Thiazi.

Thing : Le Thing était une assemblée réunissant les clans Nordiques pour rendre justice ou pour discuter.

Thokk : (ou Thok) Thokk était une Géante de la glace au coeur de pierre. Ce fut le seul être après la mort de Balder à ne pas pleurer alors que Hel avait prévenu que "toute chose dans les Neuf Mondes, morte ou vive, pleure pour lui".

Les messagers divins en trouvant Thokk dans une grotte eurent pour toute réponse, "Laissez Hel garder ce qu'elle possède". Note : Il est convenu dans la plupart des versions que Thokk n'est autre que Loki...

Thor : Thor est l'un des plus puissants des Dieux, le Dieu de l'orage et le fils d'Odin et de Jord. Également Dieu de la colère, il lui fallait dans sa jeunesse être surveillé

par deux esprits de la foudre, Vingir et Hlora, pour l'apaiser. Il est marié à Sif, Déesse de la fertilité, et sa maîtresse est Jarnsaxa, leurs fils étant Magni, Modi et leur fille, Thrud. Le Dieu est aidé par Thialfi qui est son servent et le messager de la plupart des Dieux.

Thor est décrit comme un homme imposant et puissant doté d'une barbe rouge et de deux yeux ardents. Malgré son apparence féroce, il est reconnu comme le protecteur des Aesirs et des Humains contre le mal.

Les croyances à son sujet indiquaient que pendant les orages, il traversait les cieux avec son char tiré par les chèvres (ou les boucs) Tanngrisni et Tanngnost. Les éclairs se produisaient à chaque fois qu'il faisait tournoyer son marteau de guerre Mjöllnir. Il porte également la ceinture Mengingjard qui lui double sa force déjà exceptionnelle. Il réside dans sa demeure Bilskirnir qui se trouve dans la région de Trudheim (La-Place-de-la-puissance).

Développement : Ses ennemis les Géants étaient en fait semblable à lui, sa taille étant importante, autant que son appétit car il était capable d'avalier un boeuf entier à chaque repas ! Mjöllnir, son marteau de guerre, nécessite bien sûr la ceinture de force pour pouvoir le soulever mais aussi des gants pour ne pas se brûler avec l'un de ses côtés porté continuellement au fer rouge. Doté d'un manche court et d'une énorme tête, il ne ratait jamais sa cible et revenait dans la main droite de son lanceur, ce qui explique également le port des gants. Il fut un symbole de fécondité mais aussi de destruction, de renouveau et de chance.

Son principal compagnon est Loki, bien qu'ils furent souvent fâchés. Les épisodes avec le Géant Geirroed sont le plus révélateur de leurs rapports. Thor, bourreau des Géants, tua plusieurs de leurs chefs, comme Hrungrnir, Thrym, Geirroed et ses filles, et des dizaines d'autres. C'est lors de son voyage à Utgard qu'il rencontra à Midgard ses deux serviteurs Thialfi et sa soeur Roskva. L'épisode d'Utgard est le plus symbolique de la force de Thor mais de son manque de discernement.

Les Géants lui préparèrent en effet une série de test où Thialfi échoua quand à dépasser en vitesse le Géant Hugi et où Thor, piètre buveur, ne parvint pas à décoller un char du sol ni à battre une "vieille, vieille femme"...même Loki fut honteusement battu par son manque d'appétit.

En fait, le chef des Géants de la glace leur admit avoir joué de sorcellerie, Loki s'étant mesuré à un baril de poudre, Thialfi ayant couru contre sa propre pensée et Thor ayant tenté d'avalier l'Océan et de soulever le gigantesque serpent Jormungandr et enfin de combattre la vieillesse. Pour terminer Utgard disparut à son tour prouvant que l'immense Géant Skrymir, leur ayant indiqué le chemin pour s'y rendre, n'était lui-aussi qu'une illusion destinée à les égarer.

Synthèse : A travers toutes les aventures de Thor, on s'aperçoit de la symbolique de ses pouvoirs destructeurs et de pourfendeur des ennemis des Dieux, son but étant "de leur casser les jambes, de leur fracasser le crâne et de leur briser leur dos". Il était donc le pourfendeur du mal et néanmoins le compagnon de route de Loki, leurs caractères se complétant et ils "appréciaient beaucoup la compagnie l'un de l'autre"...

Notes : Thor est l'égal de Zeus (Grec) et Indra (Hindou) et même Jupiter, les calendriers portant respectivement leurs nom pour Thursday. D'ailleurs Thor fut plus aimé et populaire qu'Odin, le Dieu ne demandant aucun sacrifices et sa nature bonne ne laissait aucune ambiguïté à l'instar de son père. En fait beaucoup d'Islandais et de Norvégiens ont des noms de familles proches de lui, tels Thorsten... Thor déclenchait les orages et les tempêtes pour faire rappeler sa puissance, les grondements de son char lui valant le surnom de "Marchand de bouilloires" dû au bruit métallique des

roues.

En fait son nom même signifierait "Tonnerre" et son marteau "Eclair". Ce dernier fut d'ailleurs porté comme amulette et malheureusement transformé en croix chrétienne après leur conquête sanguinaire.

Enfin, Thor avait un ennemi redoutable, le serpent Jormungandr, qu'il essaya de pêcher avec Hymir qui le laissa partir tant il était terrifié. Au Ragnarök, Thor lui brisera le crâne avec son marteau mais sera noyé sous un torrent de venin qui jaillira des mâchoires béantes du monstre. Se sont ses fils qui récupéreront son marteau dans le monde du Renouveau...

Autres noms : Donar (Teutonic), Thoketill "Chaudron-de-Thor" (Français).

Prononciations : "thohr".

Remarque : Un des ses temples se trouve en Uppsala où il siège à la droite d'Odin mais ce lieu de culte fut bien évidemment remplacé par une église chrétienne en 1080...

Thorkill : Thorkill fut un héros Danois qui trouva la cité des "Non-morts" où Geirroed fut tué par Thor.

Thorstein : Thorstein était le propriétaire d'un fabuleux présent donné par le Dieu Aegir, le drakkar Ellida. Ce navire appelé également "le bateau-dragon" était fabriqué avec des planches qui prenaient la forme d'un dragon ailé en se gonflant d'air. Il allait à la vitesse du vent et il était pour dépasser même l'aigle...

Thrall : (Serf ou esclave) Il est le fils de Rig dans le Rigsthula lors de son premier voyage à Midgard. Sa mère est Edda (Grand-Mère) et son père adoptif Ai (Grand-Père). Cette étape était la plus misérable de Rig et d'ailleurs Thrall naquit très laid et repoussant bien que fort travailleur. Il fut marié à Thir (Esclave) et eurent 12 fils et 9 filles. Sa femme était aussi laide que lui et surnommée "la bête de somme", même leurs enfants s'appelaient Bruyant, Voyou, Taon, Fainéante, Grosse, Perche, etc... Leur couple symbolisait les Serfs et leurs vies misérables et mornes (Voir Rig, Karl et Jarl).

Thrud : Thrud est la fille de Thor et de la Déesse Sif, ces demi-frères étant Magni et Modi. Les Dieux la promise au Nain Alvis si celui-ci leur trouvait des armes et équipements dignes de leur divinités, ce qu'il fit au grand désarroi de Thor. Mais le Dieu du tonnerre fut malin et sachant qu'Alvis ne vivait que la nuit dans une grotte profonde, il le fit amener à son palais pour lui poser des questions quand à prouver qu'il mériter sa fille. Malheureusement les questions étaient interminables et le Nain se fit surprendre par le Soleil qui le mua en statue de pierre ! (Voir Alvis).

Thrudgelmir : Thrudgelmir était le père de Bergelmir, son propre père étant le Géant Ymir.

Thrudheim : (ou Thrudvang) "Domaine-de-la-force" (ou de la puissance). La demeure de Thor flottant dans un sombre nuage d'orage.

Thule : Le domaine des Dieux Vanes au Nord du Monde, en Hyperborée.

Thuls : (Réciteurs-d'Incantations) Les Thuls étaient des Prêtres Nordiques au Danemark.

Thrym : Thrym était un Géant de la glace qui se rendit célèbre en volant le marteau de Thor ce qui glaça d'effroi les Dieux d'Asgard. Il proposa alors d'échanger l'arme contre la main de Freyja ce que Loki accepta tout en déguisant Thor en jeune mariée, sous ses railleries. Loki se déguisa en servante et accompagna son compagnon à la forteresse de Thrym où selon la coutume la promesse était voilée. Et comme l'un des autres rites était de présenter un marteau pour sceller l'union des époux, Thor s'en saisit et massacra tous les Géants de la glace conviés à cette cérémonie, funébre...

Notes : Loki proposa cette solution lorsqu'il abandonna sa surveillance, sous la forme d'un faucon, de Thrym et de son territoire désertique et glacé où il avait enfoui le marteau huit brasses sous terre.

Thrymheim : (Monde-du-Vacarme) La demeure de la Géante Skadi à Jotunheim, du moins de son père Thiassi tué par Loki. (Voir Skadi et Thiassi).

Thurse : Thurse fut un Géant du froid et du givre. Autre nom : Hrimthruse.

Thyr : (Serve ou esclave) L'épouse de Thrall dans le Rigsthula. Autre nom : Thir.

Tindterne : Trindterne avec Troid sont des pics montagneux formés par la pétrification d'armées de Nains surpris par la lumière du jour !

Tyr : Tyr est le Dieu originel de la Guerre et le Chef Divin de la justice, en fait le précurseur d'Odin. Au temps des Vikings, Tyr montra le chemin à Odin pour qu'il devienne lui-même un Dieu de la guerre. Il fut pourtant présenté comme l'un des fils d'Odin mais plus probablement son père était le Géant Hymir. Il est le plus hardi des Dieux, inspirant le courage et l'héroïsme dans les batailles. Il sera ensuite présenté comme un manchot lorsqu'il perdit sa main droite dans la mâchoire de Fenrir qu'il avait élevé étant jeune, pour parvenir à l'enchaîner. Les autres Dieux d'ailleurs se moquèrent de lui le dévalorisant, peut-être pour asseoir la suprématie d'Odin...

Notes : On voit bien qu'Odin est peut-être un imposteur, Tyr ayant été l'un des tous premiers Dieux du ciel, bien avant Odin ou Thor. De plus son arme était la lance, les vikings en lançant toujours une au-dessus des lignes ennemies pour invoquer ses faveurs. D'ailleurs de nombreuses lances à son effigies ont été retrouvées par les archéologues ces dernières années. Et un autre fait vient jeter le trouble sur Odin, des sacrifices par pendants ayant été fait à l'adresse de Tyr !

Ce mythe reste ambigu à l'instar du Dieu Celtique, Nuada qui connu à peu près les mêmes méfaits.

Tyr combattra tout de même au Ragnarök où il tuera le chien Garm et succombera à ses blessures, la gorge déchirée...

Autres noms : Tiwaz, Tir, Tiv, Tiw, Ziu. Vieil Anglais : Tiw pour Tiewesdaeg (Mardi en anglo-saxons). Vieux Nordique : Ty'r.

Remarque : "Tyr" se substitua au mot "Dieu" dans des textes de mythologie réécrits. Le mot "poignet" quand à lui, se traduit en Vieux Nordique comme l'"Articulation-du-Loup" !

Ull : (Gloire) Ull est le Dieu de la justice et des duels ainsi que le patron divin de l'agriculture. Il excelle en archerie et en ski qu'il pratique près de sa demeure Ydalir (Vallée-de-l'If). Il est considéré comme le fils de Sif et le beau-fils de Thor. Il est enfin également le Dieu de l'hiver, ce qui plut à Skadi qui l'épousa après sa rupture avec

Njord.

Notes : Ull fut loué comme l'un des Ases les plus importants du Nord. D'ailleurs les autres Dieux le choisirent lors de l'absence d'Odin comme nouveau chef. Mais au retour du Dieu, Ull fut chassé par Odin et il se réfugia en Suède.

Nom en Vieux Nordique : Ullr.

Urd : *(Ce-qui-Fut ou "le Passé") Urd est une des trois Parques Germaniques, une Norne portant également le nom de Wyrd (Destin). Ses deux soeurs sont Vervande et Skuld qui filent le destin de tous les êtres. Elle donna également son nom au puits de Urd sous les racines d'Yggdrasil où les Dieux se rencontrent. (Voir Nornes).*

Notes : A noter que Urd est souvent accompagné de deux cygnes, les ancêtres de tous les cygnes du monde.

Utgard : *(Le-Lieu-Extérieur) Utgard est une gigantesque forteresse située à Jotunheim. Elle était faite de flocons de neige et de glaçons scintillants traversée de terribles vents glacials.*

Notes : Loki, Thor et ses serviteurs échouèrent à trouver Utgard étant floués par une illusion des Géants de la glace, ce qui laisse tout son mystère à cette place forte décrites selon les facéties des poètes Scandinaves....

Utgard : Utgard était aussi un Roi, Géant de la glace, résidant à Utgard.

Note : Ce Géant est souvent présenté comme Utgard-Loki, ce qui pourrait bien révélé une autre forme de Loki.

Vafthrudnir : *Vafthrudnir était un Géant de la glace doté d'une immense sagesse qu'il aurait acquise en consultant le royaume des morts ayant été ressuscité. Odin, curieux, voulu se comparer à lui et le recontra déguisé. Il défia alors le légendaire "Maitre des Enigmes" sur les temps passés, présents et futurs. Après avoir échangé un répertoire surnaturelle de connaissances, le Géant fut vaincu par Odin, ce dernier lui posant une question insoluble.*

En effet, il demanda à Vafthrudnir ce qu'Odin avait murmuré à l'oreille de son fils Balder, assassiné. Le Géant ne put répondre à la question dont la réponse était sans nul doute que le père de Balder lui assura qu'il ressusciterait après le Ragnarök.

Reconnaissant sa défaite Vafthrudnir dit ces mots : "Ainsi, je me suis mesuré à Odin, qui demeure le plus sage"...

Vala : *Vala était une prophétesse hystérique et délirant récitant le Volupsa, le premier chant de l'Edda.*

Valaskjalf : *(Hall-des-Occis) Le Palais où Odin reçoit les guerriers apportés par les Valkyries au Valhalla.*

Valfadir : *(Père-des-Occis) Un autre nom du Dieu Odin.*

Valhalla : *(Hall-des-Occis) Le Valhalla est le Palais des Morts où les Einherjars ("les héros morts") résident après avoir été choisis par Odin et les Valkyries. Ce palais bâti par Odin est composé de 540 portes ! Les chevrons sont des lances, les murs sont recouverts de boucliers et les bancs d'armures de plates.*

Les nouveaux Einherjars passent d'abord par la porte Valgrind ("la porte à barreaux des morts") si du moins ils arrivent à en franchir le chemin y accédant bourré d'obstacles dont une puissante rivière d'air et de vents. Une fois pénétré au Valhalla,

les "hommes tués à la guerre" s'y entraînaient sans relâche, ressuscitant le soir pour le banquet et recommençant inlassablement le lendemain. Les servantes de leurs repas étaient les Valkyries qui chaque jour amenaient d'autres guerriers. Parfois les fils d'Odin, Hermod et Bragi escortaient les plus braves guerriers jusqu'à Odin pour qu'ils les saluent.

Ce palais n'avait été construit qu'en vue du Ragnarök pour qu'Odin y dresse une armée même s'il savait qu'il était vain d'espérer vaincre les Géants, au moins beaucoup périraient quand même....

Cette demeure est située à Gladsheim dans l'étincelante crique de Glesir et est entourée de puissants murs d'enceinte recouvert de métaux précieux. Un loup en gardait l'entrée Ouest et un aigle rôdait sur les autres issues.

Enfin, au Ragnarök, les portes s'ouvriraient chacune sur 800 guerriers les franchissant épaules contre épaules, ce qui laisse imaginer l'effectif impressionnant de cet armée !

Notes : Ce paradis guerrier explique pourquoi le culte d'Odin fut aimé par les soldats du Danemark et du Sud de la Norvège ainsi que de la Suède où vivaient les plus puissants et violents combattants. Autres noms : Walhalla, Valholl.

Vieux Nordique : Valhöll. Prononciation : "val-hal'-uh".

Vali : Peu de traces de l'histoire de Vali subsistes. On sait qu'il fut le fils d'Odin et de sa maîtresse, la Géante Rind. Il ne lui fallut qu'une seule journée pour prendre une taille adulte et accomplie sa destinée ! Cette dernière était de tué Hod, l'assassin de son frère Balder comme le prédisait la prophétie : "A l'Ouest, Rind donnera naissance à Vali. Et une nuit, il vengera le fils d'Odin. Il ne se lavera pas les mains, ni ne peignera ses cheveux jusqu'à ce que le meurtrier de Balder brûle au bûcher"....

Notes : Il survivra avec son demi-frère Vidar au Ragnarök et parcourera l'herbe verte du monde du Renouveau.

Vali : Vali est également le fils de Loki qui lors du châtement de son père sera transformé en loup par Odin et qui ira dévorer immédiatement son propre frère, Nari. (Voir Loki).

Valkyries : (Désignant-Ceux-Qui-Doivent-Mourir) Les Valkyries, dites de filles d'Odin, étaient des vierges accompagnant Odin dans la Chasse Sauvage à la quête de héros morts au combat. Leur mission était de sélectionner les Einherjars pour les emporter au Valhalla en vue du Ragnarök. Elles chevauchaient de superbes étalons nacrés qui étaient la personnification des nuages. Leur crinière mouillée répandait une rosée fertile sur la terre mais leurs ailes emmenés même leurs maîtresses sur les mers où elles appelaient les marins pour les rejoindre.

Cependant cette version idyllique des Valkyries ne doit pas cacher leurs origines sanguinaires qui les présentent comme des créatures redoutables ivres de tueries et de carnages telles des amazones sauvages ou des Déesses sanguinaires ayant plaisir à s'enivrer de la vision des membres arrachées et des blessures gorgées de sang. Et ces funestes esprits démoniaques tuaient les guerriers parfois elles-mêmes pour les choyer au Valhalla ! Là, elles se présentaient comme des gracieuses vierges aux longs cheveux blonds coiffés en chignon. Elles étaient vêtues de larges et amples robes de cérémonies pour servir la viande et l'hydromel aux guerriers fatigués.

Outre leur quête de guerriers, elles étaient aussi les messagers d'Odin et elles parcouraient les cieux armés de lances et de casques sur leur chevaux ailés (ou parfois des cygnes, voir des dragons ailés), leurs armures formant parfois d'étranges

lueurs, les "lueurs Nordiques", en fait, les aurores boréales.

Notes : C'est plus tard, dans les mythes Scandinaves que les Valkyries furent présentées comme des femmes à la peau blanche estompant leurs cruautés ancestrales. La Saga des Volsung et du Niebelungenlied renchérirent leurs traits attirants, les Valkyries Brynhilde ou Gudrun étant même amoureuses bien que maudites. Beaucoup d'autre s'éprirent des hommes et certaines furent même capturées, mais ces mythes ne font qu'adoucir les véritables démons de la mort qu'elles étaient...

Même leurs noms est significatifs : Hurlante, Criante ou Furieuse. Autre nom : Walkyrie. Vieux Nordique : Valkyrja. Prononciation : "val-keer'-eez".

Vanaheim : (Terre-des-Vanirs) Vanaheim est le monde des Dieux Vanes situé au plus haut niveau des Neuf Mondes à côté d'Asgard.

Vanes : (ou **Vanirs**) Les Vanes étaient originellement un groupe de Dieux et Déeses de la fertilité et de la nature sauvage, les ennemis d'armes des Dieux guerriers Aesiriens. Ils sont considérés comme les porteurs de jeunesse, de la santé, de la fertilité, de la chance et des richesses, ainsi que des maîtres de sorcellerie. Ils vivent à Vanaheim.

Ils s'affrontèrent avec les Aesirs pour asseoir une suprématie Divine mais cette unique guerre entre les Dieux tourna court, les Ases et les Vanes ne pouvant se départager. Ils décidèrent alors d'une trêve et pour sceller ce pacte de paix, ils décidèrent d'échanger certains d'entre-eux. Ils envoyèrent Njord, Freyr et Freyja chez les Ases et ces derniers leurs donnèrent le simplet Honir et Mimir à la place de Kvasir également cédé aux Aesirs. Cet échange provoqua alors leur colère et ils décapitèrent Mimir et envoyèrent la tête à Asgard. Toutefois le conflit en resta là et la guerre fut terminée.

Peu à peu leurs influences s'estompa et leurs histoire se perdit à jamais, masquée par celle des Ases.

Notes : La distinction entre ces deux branches divines a toujours été ambigu même du temps où ils étaient priés. Les théories des textes du XII^{ème} siècle rassemblaient par Snorri Sturluson soulèvent l'hypothèse que les Ases proviendraient en fait d'Asie. Thor aurait été le petit-fils du roi de Priam de Troie et Odin son descendant de la XII^{ème} génération !

Enfin, les Vanes auraient été les géniteurs des hommes vivant sur les bords du fleuve Don, appelé également Vanaquisl, mais ces hypothèses ont été abandonnés étant fort peu probables. Les Vanes résideraient également à Thule.

Remarque : Les vanes furent toutefois loués par les fermiers appréciant la fécondité de Freyr, Freyja et Njord. D'ailleurs le mot "Vanir" pourrait dériver du Vieux Nordique "Vinr", signifiant "amis".

Var : Var est la déesse des mariages et des pactes d'unions. Elle écoute les serments faits et promis entre les hommes et les femmes, ces déclarations étant appelés "Varar". Elle fut craint comme une Déesse capable de provoquer de terribles vengeances à qui osait usurper les Varars.

Varar : Les Varars étaient les pactes d'union placés sous le sceau de la Déesse Var.

Vartari : Ce sont les lacets dont les Nains se servirent pour coudre les lèvres de Loki. (Voir Loki).

Ve : Un Ve était un lieu saint ou sacré voué au culte Germanique.

Vé : Vé, ancien Dieu loué en Scandinavie, était le frère d'Odin et de Vili, les enfants de Bor et de la Géante Bestla. Son grand-père est le Géant Buri qui naquit d'Audhumla. Les trois frères bien qu'ayant du sang de la race des Géants ne supportaient pas le vil Ymir et finirent par le tuer, façonnant alors les Neuf Mondes à partir de son corps. Ils furent également à l'origine du premier couple d'humains en insufflant la vie dans deux rondins de bois échoués sur une plage, Vé leur offrant les sens.

Notes : Certaines versions le présentent sous le nom de Lodur ou Lothur et avec ses frères, il aurait créé 12 Mondes...

Veau de la Brûme : Voir **Mokkerkalfi**.

Vecha : Une guérisseuse qui soigna Rind tombé malade, en fait Odin déguisé. (Voir Rind).

Vedfolnir : (Couvert-de-Cendres-par-le-Vent) Vedfolnir est le nom du faucon qui se trouve entre les yeux de l'aigle niché à la cime de l'If Yggdrasil.

Vegtam : (Familiier-des-Chemins) Un autre nom d'Odin qu'il se donna lorsqu'il interrogea la voyante Vala avant la mort de Balder.

Vervandi : ("Ce-Qui-Est" ou "le-Présent") L'une Nornes symbolisant le présent sous les traits d'une femme mature. Autre nom : Vervande. (Voir Nornes).

Vestri : (Ouest) Un des quatre nains qui soutient la voute céleste, en fait le crâne d'Ymir.

Vidar : Il est le fils d'Odin et de la Géante Grid (ou Gridr) et fut le Dieu du silence et de la revanche, le second Dieu le plus fort de tous. Sa demeure à Asgard est Vidi, un lieu de calme et de paix.

Lors du Ragnarök, son père fut tué par Fenrir, déclenchant sa colère. Il se mesura au monstre à mains nues et il coinça son pied dans la mâchoire inférieure du loup grâce à sa chaussure magique. Il saisit alors la mâchoire supérieure d'une main et lui arracha les entrailles de l'autre.

Notes : Son nom aurait été choisi par rapport au fait qu'il déchira le mal en deux. A noter également qu'il sera l'un des Dieux majeurs dans le Monde du Renouveau, une fois créé...

Vidfinn : Vidfinn était le nom du père des enfants Bil et Hjuli enlevés par Mani et emportés sur la Lune.

Vidi : La demeure de Vidar à Asgard, un lieu de calme et de tranquillité.

Vidofnir : Le coq perché sur les branches de l'arbre Yggdrasil. (Voir Yggdrasil).

Vierges du Rhin : Les Vierges du Rhin étaient des sortes de fées éthérées habitant les lacs et les rivières en hiver, peuplant les forêts en été. Les couleurs des eaux

reflétaient l'humeur de ces nymphes, devenant noir lorsque le facétieux Loki s'empara de leur or...

Vighugr : (Esprit-de-Lutte) Le Vighugr était la fureur de vivre et l'esprit de corps symbolisant la psychologie Nordique du Wyrd où l'être se fait l'agent volontaire et lucide de l'inévitable. Ce n'est pas un esprit de fatalité mais au contraire un respect du sacré et de la vie.

Vigrid : (Lieu-de-Combat) C'est la plaine où devait se tenir le Ragnarök et ces 120 lieues de côté furent entièrement recouverts de combattants lors de l'ultime bataille !

Vili : Vili est le fils de Bor et Bestla, ses frères étant Vé et Odin. Il les aida à tuer Ymir et apporta l'intelligence et l'émotion au premier couple humain. Note : Vili est loué en Scandinavie et il porte le nom d'Hoenir dans un poème Islandais. (Voir Odin, Vé).

Vindsval : (Fraicheur-du-Vent) Vindsval est le Père de l'Hiver.

Vingir : Vingir était un esprit de la foudre apaisant le jeune Thor à la demande de sa mère. La seconde nurse étant Hlora. (Voir Hlora et Thor).

Visnir : La rivière que traverse Thor pour rejoindre le Géant Geirrod où il faillit se noyer. (Voir Geirrod).

Vra : Vra était une servante de Frigg qui écoutait les serments et punissait les parjures.

Volsung : Volsung est un des plus jeunes personnages de la mythologie Germanique et aurait été un descendant d'Odin.
C'est au mariage de Signy, la fille unique de Volsung, unie de force avec le Roi Goth Siggeir qu'un étranger borgne se méla aux convives. En fait cet homme n'était autre qu'Odin qui s'enquit d'enfoncer, dans un chêne, une épée jusqu'à la garde en clamant que celui qui parviendrait à l'ôter deviendrait invulnérable au combat. Le Palais de Volsung était effectivement bâti autour d'un chêne sacré montant jusqu'au plafond, confondant ses branches aux poutres.
Volsung demanda alors à Seigger de tenter ce défi, il échoua. Les enfants de Volsung, les dix princes, échouèrent sauf le cadet d'entre-eux qui parvint à le retirer. Son nom était Sigmund et il refusa de se séparer d'un tel artefact lorsque Seigger lui demanda. Ce dernier partit, ivre de colère, et malgré les avertissements de sa femme qui s'enfuit un jour de l'emprise de son époux, les princes de Volsung tombèrent dans une embuscade. Neuf fils et Volsung lui-même tombèrent sous les crocs d'un loup qui venait chaque nuit dans la forêt où ils avaient été attachés aux arbres. Signy sauva toutefois Sigmund en le recouvrant de miel et que le loup lécha avant que le cadet des princes de Volsung ne lui arrache la langue avec ses dents ! Sigmund et sa soeur préparèrent alors pendant des années leur vengeance. Cette dernière trompa même la vigilance de son frère en couchant avec lui pour concevoir un fils au seul sang royal qui fut nommé Sinfiotli et confié à Sigmund. Ils décidèrent alors de tuer l'époux de Signy mais échouèrent et furent capturés. Pourtant l'épée d'Odin les libéra et ils incendièrent le palais du Roi Goth. Quand ils trouvèrent Signy, celle-ci ne pouvait être sauvée et avant de mourir dans les flammes de son donjon, elle révéla la paternité de Sigmund...

Notes : Sigmund eut un autre fils, le légendaire Sigurd. A noter que Garm, l'épée d'Odin planté dans le chêne n'est pas sans rappeler dans le mythe d'Arthur, la fameuse épée Excalibur.

Volund : Un autre nom de Wayland dans l'Edda. (Voir Wayland).

Volupsa : Le premier chant de l'Edda.

Volva : Le nom donné aux voyantes. (Origine ?).

Vor : Vor fut une déesse du mariage et des contrats où nul ne pouvait mentir sur les clauses tant était grande la sagesse de Vor. Elle fut également la Déesse de la fidélité entre les femmes et les hommes.

Note : Il est possible que Var et Vor soit la même Déesse...

Walhalla : (Hall-des-Occis) Un autre nom du Valhalla. (Voir Valhalla).

Walkyries : Une autre écriture de Valkyries. (Voir Valkyrie).

Wayland : Wayland était le célèbre forgeron des Dieux et était le fils d'un marin et d'une sirène. L'histoire de Wayland est celle d'une vengeance. En effet le Roi de Suède, Nidud, lui fit couper les tendons et l'exila dans une île lointaine pour qu'il lui fabrique des armes, des cottes de mailles et des ornements.

Mais un jour, il tua les deux fils du Roi venus pour prendre les oeuvres de Wayland. Ce dernier renvoya les têtes à Nidud, celles-ci étant empalées sur des pics, leur visage incrustés de pierres précieuses et d'argent.

Il vola alors jusqu'au Valhalla avec des ailes qu'il s'était confectionné et demanda l'hospitalité au Dieu Odin...

Notes : Beaucoup de versions différentes sur Wayland. Dans certaines il aurait tué les fils de Nidud et violé sa fille, ce qui reste controversé. Il est également noté que Wayland et ses frères firent prisonniers trois Valkyries se baignant dans un lac et les gardèrent captives pendant neuf ans, et qu'avec leurs ailes de cygne, le forgeron s'en fabriqua et partit rejoindre sa femme Alvit à Alfheim (Les autres versions de son départ au Valhalla écarte l'hypothèse qu'il ait fait prisonnier des Valkyries). Il serait également à l'origine du fabuleux labyrinthe Islandais connu sous le nom de "maison de Volund".

Autres noms : Wayland était appelé Volund ou Volundr en Scandinavie, Weilund en German, et Wieland. Son histoire peut bien sûr être comparée à celle de Dédale (pour le labyrinthe et les ailes) mais aussi d'Héphaïtos, le Dieu forgeron Grec. A noter que l'île de Lemnos est une île volcanique à l'instar de celle où fut banni Wayland. Enfin, le long tumulus connu sous le nom de smithy (Forge) près d'Uffington, dans le Wiltshire en Grande-Bretagne est associé à Wayland...

Wicca : Le Wicca est le nom Anglo-Saxon de la sorcellerie.

Wizard : (Homme-Sage) Un sorcier ou mage au Moyen-Age.

Woden : Un autre nom d'Odin. (Voir Odin).

Wolfdietrich : Le nom d'un anneau ayant appartenu à l'Empereur Wolfdietrich. Cet

anneau de pouvoir représentant la puissance Seigneurial fut volé par le Nain Laurin mais récupéré par l'arrière petit-fils de l'Empereur, Dietrich.

Worm : (Dragon) "La terreur originelle qui hante la poussière". Worm était donc un dragon qui était le gardien des trésors anciens et des tertres funéraires. Il fut d'ailleurs tué par Beowulf, le tueur de Dragons.

Autres noms : "Celui-Qui-Vole-Loin" , le Sinueux,....

Wotan : Encore un autre nom d'Odin. (Voir Odin).

Wyrd : (Destin) Wyrd symbolise le Destin et la philosophie des Nordiques. C'est aussi un autre nom donné à la Norne Urd (Passé) qui connaît l'histoire des êtres et file leur destin avec Vervande et Skuld.

Notes : Le Wyrd est aussi la rune la plus mystérieuse du Futhark mais ce sujet sera développé...

Ydalir : (Vallon-des-Ifs) Ydalir est la demeure d'Ull, le fils de Sif et le beau-fils de Thor. Il sera également le second époux de Skadi.

Yggdrasil : (L'Atroce-Mont) Yggdrasil est l'arbre cosmique, le pilier de l'Univers. Ces énormes branches soutenaient les Neuf Mondes Scandinaves avec sous son pont Bifrost, les trois royaumes des Dieux et des Elfes, les Mondes des humains, des Nains et des Alfes Noirs surgissant de l'Océan le bordant avec sur la rive le monde des Géants. Et sous les eaux sombres s'étendent les royaumes de Hel, du Froid et du Feu où les plus basses racines d'Yggdrasil luttent contre le mal.

Yggdrasil est décrit comme le plus majestueux des arbres soutenu par trois racines, la première se trouvant à côté du puits de Mimir rejoignant Jotunheim. La seconde aboutissait à Niflheim, près des nombreuses sources de Hvergelmir où le Dragon Nidhogg la rongait lorsqu'il était repu de cadavres. La dernière se trouvait à Asgard, près du puits d'Urd où les Dieux venaient s'entretenir avec les Nornes. Ces dernières d'ailleurs mélaient de la boue à l'eau du puits pour soigner la racine perpétuellement rongé par Nidhogg.

On trouve dans ses branches, un écureuil, Ratatosk, qui se chamaille toujours avec un aigle en haut de l'arbre lui rapportant les moqueries de Nidhogg. Un coq appelé "Vidofnir, le serpent de l'arbre" y niche également avec un faucon. On y trouve enfin quatre cerfs qui courent à travers les branches en mangeant les bourgeons et qui symbolisent les quatre vents....

Notes : Yggdrasil est souvent présenté comme un If mais il aurait aussi pu être un frêne. Son nom fait référence à la potence ou au cheval d'Odin lors de son sacrifice. D'ailleurs les Vikings le représentait avec des entrelacs capturant la force et l'énergie en émanant. Souvent un cerf était sculpté avec un serpent lui pinçant le cou, symbole de la vie et de la mort.

C'est pourquoi les adorateurs d'Odin sacrifiaient des prisonniers en les pendant aux arbres comme l'homme de Tollund conservé dans une tourbière et découvert en 1950, le démontre. Le mythe de l'arbre créateur était très répandue en Europe, et spécialement en Asie et en Irlande avec quelques variantes.

Les missionnaires chrétiens calquèrent leur idéologie totalitaire d'un seul dieu en mêlant le sacrifice du christ avec celui d'Odin. Ils coupèrent d'ailleurs des arbres devant les Germains effrayés par un tel manque de respect. Mais souvent loin de les convertir, ces missionnaires étaient tués comme Boniface qui au VIII^{ème} siècle coupa

les arbres rituels des Frisons qui finirent par le mettre à mort.....

Autres noms : "L'arbre d'Hoddmimir", "Laeraed", "Le Cheval d'Odin", "Ygdrasil", et...

Vieux Nordique : Mimameidr.

Remarque : Un dossier sur Yggdrasil est à voir.

Ymir : Ymir est le premier être de l'univers Germanique, né du gouffre Ginnungagap et du mélange du froid de Niflheim et de la chaleur de Muspell. Cet être était maléfique et fut le géniteur des Géants qui naquirent à partir de la sueur coulant de ses aisselles. Sa seule nourriture provenait de la vache primitive Audhumla qui en léchant la glace fit apparaître le père d'Odin, de Vili et Vé. Ces derniers furent les premiers Dieux et l'un de leur premier acte fut de tuer Ymir et de noyer tous les autres Géants dans son propre sang, seuls Bergelmir et son épouse en réchappant à l'abri dans un arbre creux.

Ils jetèrent alors la dépouille dans Ginnungagap et sa chair devint la Terre, ses os non brisés se muèrent en montagnes, ses mâchoires et ses dents se transformèrent en pierres et rochers, son sang devint les rivières, les lacs et les mers. Des étincelles provenant de Muspell et de son cadavre brûlant devinrent les astres et les étoiles.

Enfin, son crâne devint la voûte céleste soutenu par quatre Nains : Austri (Est), Vestri (Ouest), Nordri (Nord) et Sudri (Sud).

Notes : Cette violente création de l'Univers n'est pas unique, le champion Babylonien qui tua Tiamat connu à peu près le même sort. A noter que les Nains naquirent des asticots qui rongeaient le cadavre de Ymir !

Autre nom : Aurgelmir. Prononciation : "ee'-mair".

Ynglingar : Une saga relatant l'histoire d'Odin représenté comme un Dieu Asiatique voyageant jusqu'à Asgardr.