

walhalla

vu sur : <http://www.imperia-europa.org> (extraits)



+

+

« Au centre de l'univers trône le frêne universel, Yggdrasil. Il est le plus majestueux et le plus resplendissant des arbres dont la ramure s'étend par dessus les neuf mondes qu'il structure. Au nombre de trois, ses racines plongent dans le sol à l'endroit où se situent des puits aux vertus prodigieuses, dont celui de Mime.

La première racine s'enfonce aux abords de la source glacée de Hvergelmir, à Nibelheim, le pays des brumes. Ce fut de cet endroit précis que surgirent autrefois les Élivagar, les fleuves empoisonnés qui comblèrent le vide originel de Ginnungagap. Mais cette racine souffre en permanence du supplice que lui inflige Nidhogg, le serpent qui, dès qu'il a une indigestion des cadavres des morts qu'il a ingurgités ronge la racine par le dessous pour se remettre l'estomac.

La deuxième se situe près du puits de Mime, à Jotunheim, le pays des géants. Le puits est réputé pour être une source inépuisable de science et de sagesse gardée par la tête de Mime qui se délectait autrefois de son eau à l'aide de la corne de Gjalar, acquérant ainsi ses connaissances. Un jour que Wotan voulut lui aussi en boire une gorgée afin d'obtenir le savoir nécessaire au chef des Dieux qu'il était, Mime lui imposa en contrepartie qu'il donnât son œil gauche en gage. Depuis ce temps, le Père des armées est aussi devenu le dieu borgne, son œil flottant comme la lune à la surface de l'onde. Ensuite, afin de parfaire son initiation à la connaissance, Wotan se pendit à une branche d'Yggdrasil durant neuf jours et neuf nuits. Transpercé au flanc par une lance, privé de toute nourriture, Wotan hurlant, livré à lui par lui-même, étudia les runes originelles qu'il avait gravées dans le sol avant de retomber, instruit par son épreuve initiatique du savoir infini.

Finalement, la troisième racine d'Yggdrasil est plantée près du puits d'Urd, à Idavoll, dans le domaine des Ases où les Dieux chaque jour se réunissent pour tenir conseil et se divertir. Dans l'eau de cette source vivent deux êtres nommés Cygne et dont sont issus les oiseaux sacrés du même nom. À ce puits se tiennent également les Nornes Urd, Verdande et Skuld qui filent inlassablement la tresse du destin de

l'univers, la première connaissant le passé, la suivante observant le présent et la dernière distinguant l'avenir. Conscientes des périls qui menacent le monde et de l'importance du frêne qui seul assure sa stabilité, les Nornes sans trêve prennent de l'eau de la source et, l'ayant mélangée à de la terre, en appliquent la boue là où Nidhogg laisse les traces de sa morsure dans l'écorce. De cette eau qui est apportée sur le tronc et en retombe est issue la rosée du matin dont se nourrissent les abeilles dont le miel permet la confection de l'hydromel, boisson prisée des Dieux et de leurs servants. Rien pourtant ne peut arrêter les dommages causés par le serpent de Nibelheim, ni empêcher plus haut les quatre cerfs Dain, Dvalin, Duneyr et Durathror de brouter l'écorce de l'arbre sacré parmi les branches duquel ils courent.

Toujours plus haut, la ramure d'Yggdrasil est animée du va-et-vient perpétuel de l'écureuil Ratatosk qui voyage du pied aux frondaisons de l'arbre où vit l'être le plus élevé de l'univers, le suprême aigle entre les yeux duquel se tient le faucon Vedrfolnir. Amusé, l'écureuil sert de messenger, colportant entre Nidhogg et l'aigle les invectives qu'ils s'échangent. Dans le feuillage du frêne universel vivent en outre deux humains discrets, Lif et Lifthrasir qui, quand se déchaîneront les forces cosmiques du Crépuscule des Dieux, échapperont à la destruction et peupleront un monde régénéré. Ainsi sont les neuf mondes que soutient le grand frêne universel Yggdrasil : Muspellheim, pays du feu, Nibelheim, pays des brumes, Gottheit ou Asgard, pays des Ases, Vanaheim, pays des Vanes, Jotunheim, pays des géants, Svartalfheim, pays des elfes noirs, Alfheim, pays des elfes blancs, Helheim, pays des morts et Mannheim, pays des hommes.

À l'origine des temps n'existaient que deux entités. L'une s'appelait Muspellheim, région enflammée et brûlante que défendait un être gigantesque nommé Surt, vigilant et terrible gardien à l'épée ardente qui, à la fin des temps, quand devront disparaître les mondes des Dieux et des hommes, mettra le feu à l'univers qui se consumera en un incendie tel que nul ne peut l'imaginer. Vers le Nord s'étendait l'autre contrée, Nibelheim, le froid pays des brumes et entre les deux se situait Ginnungagap, abîme inconcevable, car il était constitué du néant originel.

Rien ne pouvait surgir de bien hors de Nibelheim et ainsi en fut-il des Élivagar, les nombreux fleuves empoisonnés qui émanèrent de Hvergelmir, la source située en son centre. Le froid intense qui régnait en ces lieux fit geler le poison des rivières et se condenser la vapeur qui en émanait en une accumulation sans cesse croissante de glace qui envahit progressivement Ginnungagap.

Dans ce néant où tout était calme et doux, la glace de Nibelheim et le souffle brûlant de Muspellheim se rencontrèrent, entraînant la fonte de la première en des gouttes ruisselantes d'où apparut la vie sous la forme d'un être appelé Ymir ou encore Aurgelmir ainsi que disent les géants. C'est de lui que descendit toute la race néfaste des géants du givre. Durant son sommeil, Ymir se mit à transpirer et de son aisselle gauche apparurent deux êtres, mâle et femelle, tandis que sa jambe droite engendrait un fils avec celle de gauche.

En même temps qu'Ymir naquit Audhumla, vache originelle dont les pis laissaient s'écouler quatre fleuves de lait dont le géant se nourrissait. Pour survivre, Audhumla lécha tant et si bien les blocs de glace salée qu'au premier jour apparut une chevelure d'homme, au deuxième, une tête et qu'au troisième, un corps tout entier fut dégagé de sa gangue. Cet être grand et vigoureux était Buri qui eut un fils nommé Bor. Ayant rencontré Bestla, la fille du géant Balthur, Bor conçut avec elle trois fils et avec eux débuta la race des Dieux de l'Antique Germanie. Ils portaient pour nom Wotan, Hönir et Lothur. Wotan, chef des Dieux, dès lors régna sur toutes choses.

Mais lassés par l'engeance des géants rustres et vulgaires, les trois frères projetèrent la mort d'Ymir et noyèrent dans son propre sang toute sa progéniture. Néanmoins, Bergelmir, fils de Thrudgelmir et petit-fils d'Ymir, échappa à la mort et, en compagnie de son épouse, surnagea grâce à un esquif de fortune fait d'un tronc d'arbre qui devint plus tard son cercueil.

Ensuite, les Dieux prirent le corps d'Ymir, le placèrent au cœur de Ginnungagap et le dépecèrent pour créer le monde. De sa chair, ils firent la terre, de son sang, les fleuves et les lacs, de ses ossements, les montagnes et de ses dents, les pierres et les rochers tandis que des plaies du corps continuait de sourdre le sang qui bientôt entourait les terres en une mer infranchissable au-delà de laquelle trouvèrent refuge Bergelmir et sa femme dans un pays de glace nommé Jotunheim, le pays des géants. Regardant le monde, les Dieux remarquèrent les vers qui vivaient dans la chair d'Ymir et prirent la décision de leur conférer une apparence similaire à celle qui allait devenir celle des hommes, tout en les contraignant à demeurer sous la terre qui était leur demeure. Ainsi fut créée la race des nains. Puis les Dieux se saisirent du crâne d'Ymir et en conçurent la voûte céleste qu'ils firent maintenir par quatre nains nommés Nordri, Sudri, Vestri et Austri, donnant leur nom aux points cardinaux. Des flammèches qui s'échappaient du pays de Muspell, les Dieux firent les astres qui illuminèrent par en haut et par en bas le firmament. Puis ils arrêtaient le mouvement désordonné des astres pour leur donner soit une place fixe, soit un chemin à parcourir, définissant ainsi la longueur du temps si bien que depuis cet instant existent le jour et la nuit qui se succèdent l'un à l'autre. Pour achever leur œuvre, les Dieux prirent le cerveau d'Ymir et le lancèrent dans le ciel pour former les nuages.

Bien que les géants eussent été refoulés au-delà de la mer, les Dieux prirent la précaution de se protéger de la haine de leurs ennemis héréditaires au moyen d'un rempart qu'ils édifièrent à l'aide des cils du cadavre du géant terrassé, donnant ses limites à un domaine sur lequel ils régnaient sans partage, Midgard, qu'ils couvrirent de verdure et d'arbres issus de la chevelure d'Ymir.

Un jour que les Dieux se promenaient sur la grève, ils aperçurent deux troncs d'arbres morts qu'ils sculptèrent sous une forme humaine. Wotan leur donna le souffle de la vie, Hönir, l'intelligence et Lothur, les sens. Ainsi en la personne d'Ask, le frêne, et d'Embla, l'orme, fut conçue la race des humains installée sur les terres de Mannheim auxquelles le domaine céleste des Dieux de Gotheim était relié par un pont très léger d'apparence et pourtant si ferme sous les pieds des Éternels. Les gens de peu de savoir l'appelleraient un arc-en-ciel, mais il est en réalité Bifrost, ouvrage sur lequel Heimdall, gardien des Dieux capable d'entendre pousser un brin d'herbe, se tient attentif, demeurant perpétuellement à l'écoute pour donner l'alerte dès que les géants tenteront de se lancer à l'assaut du monde des hommes et des Dieux, quand surviendra le Crépuscule des Dieux.

Ainsi apparut le monde et toute chose à sa surface.

La mort de Balder

Balder, le gracieux dieu de la beauté fit en son sommeil un rêve étrange dont la signification ne laissait planer aucun doute quant à la menace pesant sur sa vie. Le lendemain, il s'en ouvrit auprès des autres dieux qui prirent la décision de prémunir Balder contre tout danger. Sa mère, Fricka, recueillit ainsi partout à la surface de la terre, dans ses entrailles et dans les airs la promesse de toute chose ou être de ne jamais porter atteinte au corps du jeune dieu. Et tout et tous prêtèrent le serment solennel, métaux comme oiseaux, maladies comme serpents, bois, eaux et pierres comme animaux

et humains. De fait, Balder était devenu invulnérable et nul projectile ne pouvait le blesser. Aussi se prêta-t-il de bonne grâce au jeu des Dieux qui tentaient de lui donner des coups et de lui lancer des objets afin d'éprouver la réussite de leur stratagème.

Loge, toujours animé des plus noirs dessins, en conçut un grand agacement, mais ne pouvait imaginer qu'il n'existât nulle parade à l'immortalité définitive de Balder. Prenant l'apparence d'une vieille femme, il se rendit à Fensalir, la halle de Fricka toute proche du lieu où les autres dieux se livraient à leur petit jeu. La déesse demanda à la femme si elle savait de quoi il retournait là-bas et cette dernière répondit que les Dieux éprouvaient avec succès la protection dont jouissait Balder. La déesse fut ainsi rassurée de voir préservée à jamais la vie de son fils. Puis la vieille femme interrogea Fricka sur le moyen qu'elle avait employé pour qu'un tel prodige se produisît et demanda si, en effet, toute chose avait prêté le serment. Fricka avoua bien qu'elle n'avait pas cru utile de l'exiger d'une petite plante, du gui, qui poussait sur le flanc ouest du Walhalla et dont l'apparence était si fragile qu'elle lui parut insignifiante. Ayant appris ce qu'elle voulait, la femme s'éclipsa. Reprenant son apparence, Loge se dirigea vers l'endroit où Fricka avait dit avoir vu le gui et là, arracha le plant avant de rejoindre l'assemblée des Ases.

Quand il y parvint, il interpella Hoder, dieu aveugle qui, ne pouvant se livrer au jeu, demeurait à l'écart et lui demanda pourquoi il n'éprouvait pas lui-même l'invulnérabilité de Balder. L'infirmité de Hoder valait toutes les justifications, mais Loge lui répliqua qu'il le guiderait pour lancer le rameau qu'il lui tendit. Saisissant la branche de gui et suivant les instructions de Loge, Hoder la lança sur Balder. Mais au lieu de rebondir, le trait tel une flèche transperça le corps du dieu, lui ôtant du coup sa si chère vie.

Après les premiers moments d'abattement et de sanglots, les Dieux conçurent tout le mal possible à l'endroit du véritable instigateur de la mort de Balder qu'il ne pouvaient pourtant châtier en ces lieux, l'Asgard étant un enclos sacré. Prenant le corps de Balder, les Ases se dirigèrent vers la mer et préparèrent ses funérailles, s'apprêtant à placer son corps sur Hringhorni, le plus grand des navires qui eût jamais existé. Mais quand ils tentèrent de le pousser vers le large, ils durent admettre qu'ils manquaient de force physique et firent dès lors mander Hyrrokin, puissante géante vivante à Jotunheim. Chevauchant un loup qu'elle menait à l'aide de serpents venimeux qui faisaient office de rênes, elle arriva sur le rivage et poussa le navire avec une telle vigueur que les billes de bois placées sous le navire prirent feu et que la terre toute entière trembla. Donner se mit en colère et voulut tuer la géante, mais les autres dieux le prièrent de n'en rien faire en cet instant de recueillement. Puis les Ases déposèrent le corps de Balder sur le bateau. Emplie de douleur, Nanna, l'épouse du regretté jeune dieu, s'effondra sans vie et son propre corps fut alors placé aux côtés de celui de son bien-aimé tandis que le feu était bouté à l'embarcation funéraire.

Pendant son marteau Mjollnir, Donner sanctifia le bûcher quand surgit devant lui un nain, Lit, qu'il expédia dans le feu d'un coup de pied. Ensuite fut amené devant les Dieux le cheval de Balder richement harnaché afin qu'il accompagnât son maître dans le monde des morts. Finalement, Wotan ôta de son doigt l'anneau d'or Draupnir et le posa sur la dépouille de son fils qui disparut dans les flammes du bûcher funéraire que le navire emmenait doucement sur les flots.

[Cliquez ici pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe.](#)

a mission de Hermod - 1/2

Fricka ayant perdu son fils, elle eut l'idée de proposer une rançon à Hel qui régnait sur le royaume des morts afin que Balder fût autorisé à revenir parmi les Ases. Hermod,

autre fils de Wotan et de Fricka s'offrit d'accomplir la mission et se vit prêter le propre cheval de son père, le coursier à huit jambes Sleipnir. Hermod prit ainsi le chemin de Helheim et atteignit finalement le pont enjambant le fleuve Gjoll que gardait une jeune fille nommée Modgud. Ayant remarqué immédiatement que Hermod n'avait rien de commun avec les trépassés qui empruntaient ce chemin, elle s'enquit des intentions du dieu et quand ce dernier lui demanda si elle avait vu Balder, elle répondit par l'affirmative. Hermod poursuivit donc son chemin pour parvenir aux grilles de Helheim. S'étant assuré des sangles de son cheval, le dieu éperonna vivement et passa par-dessus.

Arrivé à la halle de Hel à l'entrée de laquelle il se présenta, Hermod constata que Balder siégeait avec tous les honneurs dus à son rang. Après avoir passé une nuit dans le royaume des morts, Hermod raconta à Hel la grande déploration qu'avaient les Dieux de la disparition de Balder. Nullement touchée, mais tentée par les épreuves, Hel proposa un marché ainsi qu'il en était d'usage : si Balder était tant aimé, il fallait qu'on lui en apportât la preuve et si le dieu défunt était si pleuré, elle exigea que toutes choses sur terre, vivantes ou inanimées, animales ou végétales en attestassent.

Comme Hermod s'apprêtait à s'en retourner vers Asgard, Balder et Nanna vinrent à lui pour lui demander de transmettre leur pensée aux Dieux. Pour Wotan, Balder remit l'anneau Draupnir. Quant à Nanna, elle donna pour Fricka une étoffe de lin. Arrivé à Asgard, Hermod fit le récit de son voyage et des exigences de Hel et aussitôt, les Ases envoyèrent des messagers dans toutes les directions pour recueillir les larmes de tous ceux qui regrettaient le beau Balder. Aucun être, aucune chose ne refusa de s'émouvoir avec sincérité et de déplorer la perte du dieu. Aussi tout sembla-t-il en ordre pour permettre le retour du fils de Wotan et de Fricka. Chemin faisant, les messagers passèrent à proximité de la grotte dans laquelle vivait une vieille sorcière, une géante qui disait s'appeler Thokk. N'ayant pas encore recueilli son témoignage de tristesse, ils lui racontèrent l'objet de leur mission et l'invitèrent à verser quelques larmes pour attester de son affliction. Mais Thokk argua de ce que, mort ou vif, Balder n'avait jamais eu la moindre importance pour elle et suggéra donc que Hel gardât son bien. Le refus d'un seul être suffit dès lors à empêcher que Balder ne fût ramené à la vie, le contraignant à demeurer à Helheim jusqu'au Crépuscule des Dieux.

Mais celui qui connaissait bien l'art de la ruse et l'esprit des malfaisants savait deviner que Thokk n'était ni plus ni moins qu'une nouvelle incarnation de Loge qui parachevait ainsi sa diabolique machination..

Les lieux

Alfheim ("le domaine des elfes [lumineux]) : L'un des neuf mondes. Région située à proximité du monde des Dieux et dans laquelle résident les elfes lumineux, par opposition aux elfes noirs qui vivent tels les nains sous la terre. → lire "Yggdrasil")

Amsvartnir ("celui qui est entièrement noir") : Lac au milieu duquel se trouve la petite île de Lyngvi où les Dieux attirèrent le loup Fenrir pour l'y enchaîner à l'aide du lien Gleipnir. → lire "Les enfants de Loge")

Andlang ("celui qui est très étendu") : Nom du deuxième ciel qui se situe entre le ciel perceptible et celui appelé Vidblain. Andlang comme Vidblain semblent relever de la transposition d'un thème chrétien. → lire "Les halles")

Asgard ("l'enceinte des Ases") : (également Gottheim) Domaine de la plus jeune lignée

des Dieux, les Ases. Asgard placé par-dessus Mannheim, le monde des hommes, est l'un des neuf mondes où se concentrent les lieux de réunion des Dieux et les halles divines dont la plus fameuse est le Walhalla. Les fortifications qui protègent le domaine divin de la convoitise de leurs ennemis furent en réalité l'œuvre d'un géant. Aussi puissant qu'il puisse paraître, Asgard ne pourra résister à l'assaut des ennemis des Dieux quand surviendra leur Crépuscule.

Dans l'œuvre wagnérienne, le concept d'Asgard est gommé au profit de son élément le plus symbolique, le Walhalla, émanation du pouvoir de Wotan qui jaillira des brumes dans L'or du Rhin pour disparaître dans les flammes du Crépuscule des Dieux. → lire "Yggdrasil", "La construction de la forteresse des Dieux", "Les halles", "Le Crépuscule des Dieux", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, Le Crépuscule des Dieux)"; nombreux autres récits)

Bifrost ("l'arc-en-ciel qu'on n'aperçoit que brièvement", "le chemin incertain" ou "le chemin trompeur", également Asbru "le pont des Ases") : Devenu pont entre le monde des hommes, Mannheim, et celui des Dieux, Gottheit, Bifrost est le pont que surveille le dieu Heimdall chargé de prévenir les lignées divines quand débutera le Crépuscule des Dieux au cours duquel Bifrost s'effondrera pour protéger la citadelle des Ases. Bifrost, bien que n'étant pas nommé à cette occasion, fournit à Richard Wagner un élément scénique magistral dans le cadre du final de L'or du Rhin, alors que les Dieux prennent possession de leur forteresse, entamant ainsi leur course vers leur perte. → lire "Les halles", "Le Crépuscule des Dieux", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)")

Bilskirnir ("celui qui brille"; étymologie sujette à caution) : Halle de Donner située dans le domaine de Thrudvangar, elle comporte le même nombre de portes que le Walhalla. → lire "Les halles")

Breidablik ("large éclat") : Halle du dieu Balder et de son épouse Nanna. Elle est un havre de paix épargné de tout temps. → lire "Les halles")

Brimir : Halle située sur les terres d'Okolnir qui reçoit avec celles de Sindri et de Gimlé les morts qui ont été bons et justes. Le terme de Brimir a également servi à désigner un géant, tandis qu'Okolnir était sa halle dans laquelle se déroulaient des beuveries. La halle de Brimir semble être une création médiévale. → lire "Les halles")

Byrgir ("celui qui abrite")

Source d'eau à laquelle s'étaient rendus les enfants Bil et Hjuken et où ces derniers furent enlevés par Mani, l'aurige du char lunaire qui souffrait de solitude. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Élivagar ("les flots tumultueux") : Nom générique des fleuves empoisonnés issus de la source de Hvergelmir, au cœur de Nibelheim. Les flux gelés des fleuves comblèrent progressivement Ginnungagap, le vide originel d'où naquit la vie après la rencontre des masses froides du nord et du souffle chaud du sud, provoquant la fonte des glaces. → lire "L'Ur-Welt")

Éljudnir ("celle qui est humide") : Halle de Hel, souveraine du monde des morts. → lire "Les halles")

Fensalir ("la halle des marais") : Halle dans laquelle réside Fricka, épouse de Wotan. → lire "Les halles", "La mort de Balder")

Folkvang ("le champ de l'armée") : Région du domaine des Dieux qui appartient à Freia et dans laquelle est bâtie sa halle Sessrumnir. → lire "Les halles")

Franang ("la baie scintillante") : Cascade dans laquelle Loge métamorphosé en saumon tenta vainement d'échapper à la justice des Dieux qui le châtièrent pour avoir été l'instigateur de la mort de Balder. → lire "Le châtement de Loge")

Gimlé ("l'endroit protégé du feu") : Halle située dans le troisième ciel nommé Vidblain et qui reçoit avec celles de Brimir et de Sindri les morts qui ont été bons et justes. Protégée par les divers cieux, elle sera la seule à résister lors du Crépuscule des Dieux, alors que même le Walhalla aura disparu dans les flammes. La halle de Gimlé semble être une création médiévale. → lire "Les halles")

Ginnungagap ("l'espace primitif empli de puissance créatrice" ou "le gouffre béant") : Abîme inconcevable fait du néant originel où tout était calme et doux. Il se situait entre le pays de brumes, Nibelheim, et celui du feu, Muspellheim. Les souffles des deux entités se rencontrant, ils comblèrent progressivement Ginnungagap où la glace issue de Nibelheim fondit, permettant à la vie d'émerger sous la forme du géant Ymir, de la vache Audhumla et du père de la lignée des Dieux, Buri. → lire "L'Ur-Welt")

Gjoll ("le vacarme") : Rivière marquant la limite de Helheim, le pays des morts, que seuls sont sensés franchir les trépassés. Elle est l'une des rivières relevant des Élivagar. → lire "La mission de Hermod")

Gladshheim ("le domaine éclatant") : Partie du domaine des Dieux où réside Wotan et dans laquelle se situe le Walhalla

Gleitnir ("le brillant") également **Glitnir** : Halle du dieu de la justice Forsete où l'on expose ses griefs et dont tous partent réconciliés. → lire "Les halles")

Gnipahellir ("le trou dans une falaise") : Grotte située en surplomb du palais de Hel, divinité de la mort et maîtresse de Helheim. Elle abrite le terrible chien Garm qui défend l'entrée de la halle. → lire "Le Crépuscule des Dieux")

Gnitaheid ("le plateau des éboulis") : Plateau de Westphalie où Fafner, métamorphosé en dragon, veillait sur son trésor avant que Siegfried ne vînt le tuer. → lire "Les Nibelungen, version eddique : Le tribut de la loutre, Le jeune Siegfried")

Gothie : Région apparaissant dans de nombreux manuscrits. Il est difficile de la situer avec exactitude, et ce d'autant plus que le terme pourrait désigner des contrées diverses. D'après Snorri, la Gothie correspondrait à la péninsule du Jutland, mais elle pourrait aussi être identifiée à l'île de Gotland, en mer Baltique, ou encore à une région méridionale de la Suède dont des provinces actuelles se nomment Austrogothie et Vestrogothie. Dans d'autres textes, la Gothie est à envisager comme le pays des Goths, peuple germanique qui, parti du sud de la Suède, s'est installé en Prusse et a poursuivi son chemin jusqu'à la mer Noire où il s'est scindé en Ostrogoths à l'est et Wisigoths à l'ouest. Le royaume des Goths fondé par Ermanaric, premier souverain officiellement

attesté, fut détruit lors des invasions huniques. → lire "Peuples antiques", "La farine de Frodi", "Les Nibelungen, version eddique : La fin des Nibelungen")

Grotti : Lieu où se trouvait un moulin qui fut offert au roi de Gothie Frodi. Ses meules qui avaient la particularité de moudre tout ce qu'on leur fournissait étaient si lourdes à manœuvrer que Frodi acquit deux géantes, Fenja et Menja afin qu'elles moulassent l'or et les vertus. Néanmoins, les meules furent volées par Mysing qui tua le roi.
→ lire "La farine de Frodi")

Helheim ("le domaine caché") - également **Niflhel** : "le dissimulé dans la brume")
L'un des neuf mondes. Situé profondément dans la terre, Helheim est le séjour des trépassés morts de vieillesse et de maladie. Domaine sur lequel règne la repoussante Hel, fille de Loge et d'Angerboda, gardé par le chien Garm, Helheim est un lieu sombre, sinistre et humide auquel on parvient en franchissant la rivière nommée Gjoll.
→ lire "Yggdrasil", "Les halles", "Les enfants de Loge", "La mission de Hermod")

Helwegen ("le chemin de Hel") : Chemin qui conduit au domaine de Hel, royaume des morts. Prendre ce chemin tout comme dire que l'on passe le pont de Gjoll sont des métaphores sur la mort. → lire "La mission de Hermod")

Himinbjorg ("la montagne du ciel" ou "le château dans le ciel") : Halle située dans le monde des Dieux, face à Valaskjalf et à l'extrémité de Bifrost, le pont-arc-en-ciel conduisant jusqu'au domaine des humains. Elle est la halle de Heimdall. → lire "Les halles")

Hindafels ("le rocher des biches") : Rocher sur lequel la Walkyrie Brünnhilde fut endormie pour avoir désobéi à Wotan. Il fut entouré du Waberlohe, muraille de flammes, afin que seul le héros qui ne connaîtrait nulle peur pût rejoindre la vierge. Siegfried fut l'unique à y parvenir. Le rocher de Brünnhilde apparaît à plusieurs reprises comme cadre de divers actes de L'anneau du Nibelung de Richard Wagner, à commencer par l'émouvant et grandiose final de La Walkyrie au cours duquel Wotan endort Brünnhilde avant de faire entourer le rocher de flammes. → lire "Les Nibelungen, version eddique : La mort de Siegfried"; "Les Nibelungen, version wagnérienne : La Walkyrie, Siegfried, Le Crépuscule des Dieux")

Hoddmime ("le refuge du trésor") : Bois qui sera l'un des rares endroits épargnés lors du grand incendie qui consumera le monde quand surviendra le Ragnarök. Quittant le feuillage du frêne universel quand celui-ci disparaîtra dans les flammes, les humains Lif et Lifthrasir y trouveront refuge, donnant naissance à une nouvelle race humaine. → lire "Le Crépuscule des Dieux")

Hvergelmir ("la source qui gronde") : Source, au cœur de Nibelheim, des Élivagar, fleuves empoisonnés dont le flux combla l'abîme de Ginnungagap. L'une des trois racines principales du frêne universel Yggdrasil plonge dans le sol à cet endroit précis. → lire "L'Ur-Welt", "Yggdrasil")

Idavoll ("le champ constamment régénéré") : Lieu central de l'univers et plaine située au cœur d'Asgard. Idavoll est le lieu de réunion quotidien des Dieux qui s'y réunissent pour tenir conseil et débattre. Quand le monde aura été détruit et régénéré, Idavoll verra se réunir les dieux qui auront survécu au Ragnarök et qui, se rappelant les faits

anciens régiront une nouvelle ère dont nul ne connaît de détail. → lire "Les premiers actes des Dieux", "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Jarnvid ("la forêt de fer") : dans laquelle vivent des géantes qui donnèrent naissance à Skoll et à Hati, les deux loups qui pourchassent le soleil et la lune. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Jotunheim ("le domaine des géants") : L'un des neuf mondes. Situé sur le pourtour de l'univers et séparé de Midgard, la terre des hommes et des Dieux, par une mer réputée infranchissable, Jotunheim fut le refuge de Bergelmir et de son épouse quand les Dieux tuèrent les géants. Cette race s'y étant multipliée, elle constitue un danger permanent pour les Dieux et les hommes dont elle envahira les domaines quand surviendra le Crépuscule des Dieux. → lire "L'Ur-Welt", "Yggdrasil"; nombreux autres récits)

Lyngvi ("la bruyère") : Petite île située au milieu du lac d'Amsvartnir et où les Dieux* attirèrent le loup Fenrir pour l'y enchaîner à l'aide du lien Gleipnir. Ne pas confondre avec son homonyme humain. → lire "Les enfants de Loge")

Mannheim ("le domaine des hommes") : L'un des neuf mondes. Situé à proximité du domaine des Dieux, il fut créé à partir des restes du corps du géant Ymir et correspond au monde actuel où les humains furent placés. Séparé du pays des géants, Jotunheim, par une vaste mer, il verra à terme l'arrivée des armées destructrices menées par Surt, Loge et Hel. Proie des flammes, Mannheim s'enfoncera dans les flots pour renaître, fraîche et verte, offerte à l'aube d'un monde nouveau et régénéré. → lire "L'Ur-Welt", "Les premiers actes des Dieux", "Yggdrasil"; nombreux autres récits)

Mime (puits de) : L'une des trois sources près desquelles plongent les racines du frêne universel Yggdrasil. Situé à Jotunheim, le puits de Mime est une source de connaissance. Wotan lui-même afin de s'y abreuver et d'y être instruit d'un savoir infini dut lui sacrifier son œil gauche, qui depuis flotte sur l'onde pour figurer le reflet de la lune. Le puits tire son nom de celui qui le garde et dont la tête tranchée au terme de la guerre des Ases et des Vanes fut posée à proximité, conservée dans la saumure afin qu'elle continuât de dispenser ses conseils avisés. → lire "La guerre de fondation* des Ases et des Vanes", "Yggdrasil")

Midgard ("l'enceinte du milieu") : Par opposition à Utgard, ensemble des terres du milieu sur lesquelles sont établis Gottheim et Mannheim et que les Dieux ont entouré d'un rempart fait des cils de géant Ymir dont le dépeçage avait permis la création de l'univers. Midgard est séparé de Jotunheim, le pays des géants, par une profonde mer dans laquelle vit le serpent Jormungand. → lire "L'Ur-Welt", "Les enfants de Loge")

Muspellheim ("le domaine du feu ravageur détruisant le monde") : L'un des neuf mondes. Situé loin au sud, Muspellheim était l'une des toutes premières entités avec Nibelheim. Pays incandescent, il est gardé par le géant Surt qui brandit son épée flamboyante. La chaleur émanant de Muspellheim ayant rencontré à Ginnungagap la glace de Nibelheim, la fonte de l'eau gelée permit d'exhumer les premiers êtres qu'étaient Ymir le géant, Audhumla la vache originelle, et Buri, ancêtre des Dieux. Quand surviendra le Crépuscule des Dieux, Surt et les fils de Muspell se mettront en marche, boutant le feu à l'univers et, avec l'aide des géants, massacrant les Dieux. → lire "L'Ur-Welt", "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Nastrand ("le rivage des morts", également Nastrond) : Terrible halle dont les portes sont orientées au nord et dont le plafond est constitué de serpents entrelacés. C'est à Nastrand que sont menés les lâches, les meurtriers et les parjures après leur trépas. → lire "Les halles")

Nibelheim ("le domaine des brumes", également Niflheim) : L'un des neuf mondes. Situé loin dans le nord, Nibelheim est une contrée glacée et brumeuse où se trouve un puits aux eaux empoisonnées, Hvergelmir, dont sont issus divers fleuves nommés Élivagar. L'une des racines d'Yggdrasil, le frêne universel, plonge dans le sol à cet endroit. Quand le froid de Nibelheim rencontra la chaleur de Muspellheim à Ginnungagap, la fonte des glaces permit l'exhumation des premiers êtres qu'étaient Ymir le géant, Audhumla la vache originelle, et Buri, ancêtre des Dieux. Chez Wagner, Nibelheim est associé aux Nibelungen considérés ici comme le peuple de la brume et de l'obscurité, à savoir les nains qui vivent sous la terre et sont dirigés par Alberich. → lire "L'Ur-Welt", "Yggdrasil", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)")

Nidafjol ("les montagnes sombres") : Montagne sur laquelle a été érigée la halle de Sindri qui reçoit les morts qui ont été bons et justes. Cette interprétation de Snorri Sturluson est vraisemblablement erronée et Nidafjol pourrait plutôt désigner la montagne dont est originaire le serpent Nidhogg. → lire "Les halles")

Nidavell ("les champs sombres") : Lieu où après le Ragnarök ira se réfugier le serpent Nidhogg.

Noatun ("le débarcadère") : Halle du dieu Njord située à proximité des flots marins. Jamais la seconde épouse du dieu, Skade, ne put s'habituer à cet environnement auquel elle préférerait son domaine des montagnes. → lire "Les halles")

Okolnir ("ce qui ne refroidit jamais") : Région dans laquelle a été érigée la halle de Brimir qui reçoit les morts qui ont été bons et justes. D'après d'autres sources, Okolnir serait une halle appartenant au géant Brimir dans laquelle se dérouleraient des beuveries. → lire "Les halles")

Sessrumnir ("celle qui contient beaucoup de sièges") : Halle de Freia qui accueille la moitié des guerriers morts au combat, l'autre contingent partant pour le Valhalla. → lire "Les halles")

Sindri : Halle située sur les montagnes de Nidafjol qui reçoit avec celles de Brimir et de Gimlé les morts qui ont été bons et justes. Néanmoins, cette appellation provient vraisemblablement d'une erreur de Snorri Sturluson, Sindri désignant également un nain assimilable à Eitri. La halle de Sindri semble être une création médiévale. → lire "Les halles")

Sökkvabek ("le banc affaissé" ou "le banc du trésor") : Halle de la déesse Saga [l'histoire] au sujet de laquelle on ne dispose pas d'information.

Svartalfheim ("le domaine des elfes noirs") : L'un des neuf mondes. Domaine souterrain où vivent des elfes noirs très versés en orfèvrerie, on y confectionna de nombreux objets comme la chevelure de Sif, la lance de Wotan, Gungnir, le bateau de Froh,

Skidbladnir, ou encore le lien Gleipnir ayant permis d'enchaîner le terrible loup Fenrir. → lire "Yggdrasil", "Les attributs des Dieux", "Les enfants de Loge")

Thrudvangar ("la plaine de la force", également Thrudheim "le domaine de la force") Région du domaine des Dieux qui appartient à Donner et où est construite sa halle Bilskirnir. → lire "Les halles")

Thrymheim ("le domaine de Thrym") : Halle de Skade qui contracta un mariage malheureux avec Njord. Elle est située sur de hautes montagnes et tire son nom du père de celle qui y vit, le géant Thrym.

Urd (puits d') : L'une des trois sources près desquelles plongent les racines du frêne universel Yggdrasil. Situé dans le domaine des Dieux, il est également un lieu de réunion et de délibération et abrite à ses abords les Nornes Urd, Verdande et Skuld filant le destin de l'univers, à l'image des Parques grecques. → lire "Yggdrasil")

Utgard ("l'enceinte de l'extérieur") : Par opposition à Midgard, ensemble des régions situées à l'extérieur de la muraille édiflée par les Dieux à l'aide des cils d'Ymir lors du dépeçage du géant et dans lesquelles se trouve Jotunheim. Utgard est également le nom de l'imposante citadelle qui sert de cadre aux mystérieuses épreuves initiatiques qu'eurent à subir Donner et ses compagnons de voyage quand ils furent confrontés à Utgardaloki, maître des lieux qui n'était autre que Skrymir et qui usa de sortilèges pour enseigner au dieu quelques éléments de sagesse. → lire "Donner et Skrymir", "Donner et Utgardaloki")

Valaskjalf ("le trône des guerriers morts" ou "le trône de Vali") : Halle située dans le monde des Dieux à l'extrémité de Bifrost, le pont-arc-en-ciel conduisant jusqu'au domaine des humains. Valaskjalf suivant les écrits de Snorri Sturluson appartiendrait à Wotan, encore que l'étymologie puisse également laisser supposer qu'elle soit également le bien de Vali. Au cœur de Valaskjalf se trouve le trône de Wotan, Hlidskjalf. → lire "Les halles")

Vanaheim ("le domaine des Vanes") : L'un des neuf mondes. Domaine de la lignée divine des Vanes, il est l'alter ego d'Asgard ou Gottheim, domaine des Ases. → lire "Yggdrasil", "La guerre des Ases et des Vanes")

Vidarsland ("le pays de Vidar", également Vidi) : Endroit retiré où se tient silencieux le dieu Vidar qui, quand son père Wotan aura été tué par le terrible loup Fenrir, se lèvera et vengera la mort du chef des Dieux.

Vidblain ("celui qui est tout bleu") : Nom du troisième ciel qui existe par-dessus le ciel perceptible et le deuxième ciel appelé Andlang. Lieu protégé pour l'éternité, il abrite la halle de Gimlé qui reçoit les morts qui ont été bons et justes. Vidblain comme Andlang *semblent* relever de la transposition d'un thème chrétien. → lire "Les halles")

Vigrid (champ) "la plaine où le combat fait rage" (également Oskopnir) : Vaste plaine de cent vingt lieues de côté située non loin d'Asgard et où, quand surviendra le Ragnarök, s'affronteront les Dieux et leurs ennemis héréditaires après que les géants auront échoué à prendre la citadelle des Ases. Le champ Vigrid est l'équivalent de l'Armageddon de l'Apocalypse. → lire "Le Crépuscule des Dieux")

Vingolf ("la demeure amicale"; étymologie sujette à caution) : Halle dans laquelle se réunissent les déesses Ases pouvant également n'être qu'un synonyme de Walhalla.

Von ("le dégoût", également Van "l'espoir") : Rivière née de l'écume rageuse qui dégoutte de la mâchoire du terrible loup Fenrir depuis que les Dieux l'ont rendu captif. Cette salive est un poison violent. → lire "Les enfants de Loge")

Walglauum ("le bruyant devant de Walhalla"; étymologie sujette à caution, également Thund "la mugissante") : Rivière s'écoulant devant le Walhalla.

Walhalla ("halle des guerriers morts au combat", également Valhöll, Valhalla, Valhalle ou Walhall) : Gigantesque halle au cœur du domaine des Dieux, symbole magnifique de leur monde. Elle appartient à Wotan qui envoie les Walkyries sur terre pour en ramener les plus valeureux guerriers morts au combat afin qu'ils s'y entraînent et y festoient dans l'attente du Crépuscule des Dieux, quand tous les soldats de l'armée du Père des batailles quitteront la halle pour rallier le champ Vigrid où se déroulera le grand combat dont nul ne reviendra. Sous la forme qui lui est connue, le terme Walhalla date du XVIII^e siècle. Le Walhalla dans l'œuvre de Wagner est identifiée à l'Asgard entier, et ce à la fois pour simplifier la géographie divine vis-à-vis du public, mais également pour insister sur la signification tout à fait spécifique de cette halle. Apparaissant dans L'or du Rhin pour symboliser la soif de pouvoir de Wotan, il disparaît dans les flammes du bûcher de Siegfried qui clôt Le crépuscule des Dieux. → lire "Les halles", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, Le Crépuscule des Dieux)"; nombreux autres récits)

Ydalir ("la vallée des ifs") : Halle du dieu Ull.

Yggdrasil ("l'arbre de la terreur", "la potence", "la colonne d'if" ou "le cheval d'Ygg [Wotan]") : Majestueux frêne sacré dont le tronc et la ramure structurent l'univers, ce qui fait de lui le centre de toute chose. Yggdrasil dispose entre autres de trois racines principales qui plongent dans le sol à des endroits précis, l'un sur les terres de Nibelheim, près de la source de Hvergelmir, l'autre à Jotunheim au puits de Mime et le dernier à Gottheit aux abords du puits d'Urd où se tiennent les Nornes et où se réunissent les Dieux. Rongé par en bas par le serpent Nidhogg, attaqué sur son flanc par des cerfs, les Nornes tentent d'éviter qu'il ne pourrisse. La ramure d'Yggdrasil abrite également l'animal le plus élevé de l'univers, le grand aigle entre les yeux duquel se trouve de faucon Vedrfolnir, tandis que l'écureuil Ratatosk parcourt l'arbre des racines à la cime pour transmettre à Nidhogg et à l'aigle les invectives qu'ils s'échangent. Quand mourra Yggdrasil disparaîtra le monde, mais de son feuillage surgiront Lif et Lifthrasir qui repeupleront l'univers régénéré. → lire "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Les halles

Là où ils résidaient, les Dieux établirent leurs demeures respectives, lesquelles sont de grandes halles, si vastes qu'il est difficile à l'homme de les appréhender.

La plus importante est celle de Wotan, le Walhalla, où les Walkyries, farouches vierges-guerrières amènent depuis la nuit des temps les hommes morts au combat choisis pour jouir du privilège de côtoyer les Dieux. Quand ces héros tombent, les

Walkyries les emportent sur leurs destriers à travers divers obstacles comme une puissante rivière d'air pour parvenir à une entrée de la halle du Père des batailles, Walgrind, la porte à barreaux des morts. Ces héros se nomment les einherjar et constituent l'armée divine de Wotan.

Pour nourrir ces guerriers qui quittent le Walhalla à l'aube pour un champ proche, s'entraînent au maniement des armes, se battent à mort et, réconciliés, regagnent à cheval la halle à l'heure du repas pour y faire bonne chair la nuit durant, le cuisinier Andhrimnir fait cuire dans son grand chaudron Eldhrimnir un porc merveilleux, Sährhimnir dont la chair se reconstitue chaque matin, offrant de la viande à satiété aux héros. Pour ce qui est de la boisson, elle est fournie par la chèvre Heidrun des pis de laquelle jaillit de l'hydromel, breuvage divin dont elle remplit chaque jour une pleine et gigantesque cuve qui seule peut contenter les héros qui ne sauraient se satisfaire de simple eau. Pour se sustenter elle-même, Heidrun broute les feuilles d'un arbre, Lerad, situé dans le Walhalla lui-même, perçant sa toiture. Plus haut, sur le toit de la halle, le cerf Eikthyrnir se nourrit de manière identique et de ses bois s'écoulent les gouttes qui, en contrebas, forment les rivières qui arrosent Asgard. Quant à Wotan qui préside l'assemblée, il se contente d'un frugal repas, le donnant pour l'essentiel à ses deux loups Geri et Freki alors qu'il avale un gobelet de vin. Ce faisant, le Père des batailles envoie à travers le monde ses deux corbeaux Hugin et Munin qui, écoutant et observant toutes choses dans l'univers, les rapportent à leur maître au moment du repas.

Pour tout esprit, il est difficile d'imaginer la grandeur du Walhalla, car sur son pourtour sont placées cinq centaines de portes plus quarante, soit six cent quarante, par chacune desquelles peuvent simultanément sortir huit centaines d'einherjar, soit neuf cent soixante hommes. C'est là le nombre de guerriers qui surgiront, soit six cent quatorze mille quatre cents hommes, quand Wotan fera appel à son armée pour combattre les ennemis des Dieux lors de leur crépuscule.

Ceci étant, tous les guerriers morts ne partent pas au Walhalla et lors des batailles, Wotan et Freia, déesse de l'amour, se répartissent à parts égales les trépassés. Wotan dispose encore de bien d'autres halles, comme celle de Valaskjalf située à l'extrémité de Bifrost, le pont-arc-en-ciel qui relie Mannheim à Asgard et l'univers des Dieux. Au cœur de Valaskjalf se situe de trône de Wotan, Hlidskjalf, depuis lequel le dieu borgne peut embrasser du regard toute la surface du monde et même au-delà. En outre, chaque autre dieu dispose de sa propre demeure et de son propre domaine.

Juste à côté de Valaskjalf est bâtie la halle Himinbjorg appartenant à Heimdall, gardien de Bifrost qui de sa position guette tout ce qui approche du domaine des Dieux. Fricka, l'épouse de Wotan, demeure à Fensalir. Donner, le plus fort des Dieux, vit sur les terres de Thrudvangar et sa halle Bilskirnir compte cinq centaines plus quarante travées, soit six cent quarante. Njord réside à Noatun tandis que sa femme Skadi à Thrymheim, la halle de son père, le géant de la glace Thrym. Issus de la première union de Njord, Froh et Freia, cette dernière vivant à Folkvang dans la halle Sessrumnir. Quant à Balder, il vit en compagnie de son épouse Nanna à Breidablik, lieu épargné de tout temps par les maléfices. Leur fils Forsete, dieu de la justice, a établi son siège en Gleitnir, halle aux piliers d'or et à la toiture d'argent dans laquelle est invoqué le jugement divin et dont chacun part réconcilié avec son adversaire.

Tous les morts ne vont pas au Walhalla ou à Sessrumnir, la halle de Freia. Ceux qui ont été bons et justes de leur vivant vont vers diverses halles comme celle de Brimir, sur les terres d'Okolnir, ou vers celle en cuivre de Sindri dans les montagnes de Nidafjol. Pourtant, la plus belle des halles, avec sa toiture d'or est celle de Gimlé. Et si les einherjar du Walhalla existent dans l'attente du combat du Crépuscule des Dieux, les habitants de Gimlé n'ont nulle crainte à nourrir, car par-dessus le ciel existe un au-

tre ciel, Andlang, et par-dessus lui un troisième nommé Vidblain dans lequel, à l'abri, est situé Gimlé.

Mais à côté de ces merveilles existe également la terrible halle de Nastrand, au bord du rivage désolé des cadavres. Elle appartient aux morts sans gloire et les meurtriers comme les parjures y sont envoyés pour être tourmentés. Ses portes sont orientées au Nord et donnent sur une salle dont le plafond est fait de serpents tressés qui crachent leur venin vers les maudits.

Quant aux malades ou aux vieillards, ils se dirigent vers les profondeurs de la terre, passent un pont sur la rivière nommée Gjoll que garde Modgud, une jeune femme, et atteignent les grilles du royaume des morts défendues par le chien Garm. Là règne la déesse Hel. Ce sont les halles qui demeureront jusqu'au Crépuscule des Dieux. Cliquez ici (sur l'original www pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe.

Les géants

Ägir ("la mer", également Hlér) : Divinité de la mer, époux de Ran et père de neuf filles nommées "les vagues". Ägir est un géant dominant la mer plutôt qu'un dieu à part entière. Ayant l'apparence d'un vieillard, il surgit des flots pour se saisir des navires, d'où la tradition parfois attestée du sacrifice de prisonniers afin de s'attirer sa clémence.

Angerboda ("celle qui annonce les malheurs", également Angrboda) : Géante de la glace connue pour s'être unie à Loge, symbole de la ruse et du mal, et avoir avec lui engendré trois enfants monstrueux : le serpent cosmique Jormungand, le loup Fenrir et la maîtresse du monde des morts Hel. → lire "Les enfants de Loge")

Balthur/ Bolthorn ("l'épine du malheur") : Père de Bestla ayant donné sa fille en mariage à Bor, fils de Buri, union dont naquirent Wotan, Hönir et Lothur. → lire "L'Ur-Welt")

Baugi ("celui qui est tordu") : Fils de Gilling et frère de Suttung, il fut manipulé par Wotan qui cherchait à récupérer l'hydromel poétique issu du sang de Kvasir. Ayant provoqué la mort des esclaves de Baugi, Wotan incognito lui proposa ses services en échange d'une aide pour convaincre Suttung de céder de son plein gré la merveilleuse boisson. Après son échec, Baugi aida Wotan à creuser une galerie afin que ce dernier rejoignît et séduisît Gunnlod, fille de Suttung instituée gardienne de l'hydromel. → lire "Wotan et Gunnlod")

Beli ("le braillard") : Géant affrontant Froh lors du Ragnarök. Étant sans épée depuis qu'il l'a offerte à son serviteur Skirnir, Froh vaincra son adversaire en lui assénant un coup de bois de cerf.

Bergelmir ("celui qui hurle comme l'ours" ou "celui qui hurle dans les montagnes") : Petit-fils d'Ymir et fils de Thrudgelmir. Il fut le seul avec son épouse à échapper à l'élimination de la race des géants projetée par les Dieux. Ayant utilisé un tronc d'arbre comme radeau, il parvint aux confins du monde et engendra une nombreuse descendance établie sur l'un des neuf mondes, Jotunheim, le pays des géants. → lire "L'Ur-Welt")

Bestla ("l'épouse") : Fille de Balthur unie à Bor, fils de Buri, dont elle eut trois fils,

Wotan, Hönir et Lothur qui inaugurèrent la race des Dieux de l'Antique Germanie. → lire "L'Ur-Welt")

Elli ("la vieillesse") : Être présenté par Utgardaloki comme sa vieille nourrice choisie pour s'opposer à Donner lui-même quand ce dernier vint dans le pays des géants et s'y vit proposer de multiples épreuves. Croyant avoir la partie facile, le dieu fut cependant terrassé. Elli était en fait le produit d'un sortilège d'Utgardaloki puisqu'elle était la personnification de la vieillesse que rien n'arrête et qui tôt ou tard fait plier chacun sous le poids des ans. → lire "Donner et Utgardaloki")

Farbauti ("celui qui frappe dangereusement") Père de Loge ayant frappé d'un éclair Laufey, son épouse, qui donna ainsi naissance à leur enfant.

Fasolt : Géant* invoqué pour obtenir l'orage. Il n'est que rarement mentionné et relève exclusivement de mythes allemands.

Fasolt a été réutilisé par Richard Wagner dans un rôle tout à fait inhabituel, puisqu'il devient le frère de Fafner, rôle habituellement dévolu à Regin. Il s'agit donc ici d'une invention que renforce encore l'assassinat de Fasolt par Fafner, ce sort étant normalement celui de Hreidmar. (voir "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)")

Fenja ("celle qui habite les marais") : Géante qui, en compagnie de Menja, fut vendue par Fjornir d'Uppsala au roi de Gothie Frodi afin de moudre l'or et les vertus. → lire "La farine de Frodi")

Fenrir ("celui qui habite les marais", également Fenris et Vanargand "le monstre de la rivière Van") : Fils monstrueux de Loge et d'Angerboda, frère de Jormungand et de Hel. Fenrir a l'apparence d'un loup d'une puissance phénoménale. Ayant eu vent de la prophétie qui affirmait que le loup tuerait Wotan lui-même, les Dieux lui tendirent un piège et l'entravèrent pour l'empêcher de nuire. Néanmoins, quand surviendra le Crépuscule des Dieux, Fenrir parviendra à se dégager de ses liens et à accomplir sa terrible destinée avant de périr de la main de Vidar. → lire "Les enfants de Loge", "Le Crépuscule des Dieux")

Geirröd ("celui qui protège contre les lances") : Géant qui, s'étant emparé de Loge, lui fit jurer de mettre Donner à sa merci en le conduisant désarmé jusqu'à son domaine. Après que les filles de Geirröd, Gjalp et Greip, eurent sans succès tenté d'assassiner le dieu du tonnerre, le géant lança un bloc de métal brûlant pour le tuer, mais Donner avait entre temps été armé par Grid dont le gant de fer lui permit de saisir la masse incandescente et de la projeter à son tour sur Geirröd qui fut transpercé de part en part. Ne pas confondre Geirröd avec l'humain homonyme. → lire "Le combat de Donner et de Geirröd")

Gilling ("les cris") : Géant qui, en compagnie de son épouse, fut attiré dans un traquenard par les nains Fjalar et Galar qui le noyèrent près de récifs marins. Gilling fut vengé par son fils Suttung qui obtint comme compensation de la mort de ses parents les chaudrons emplis de l'hydromel poétique réalisé à partir du sang de Kvasir. → lire "Le sang de Kvasir")

Gjalp ("celle qui hurle") : Fille de Geirröd qui tenta de tuer Donner en le noyant au moyen du flux menstruel qu'elle déversait dans la rivière que franchissait le dieu. Celui-

ci lança sur la géante une pierre qui la fit hurler de douleur et fuir jusque chez son père où elle tenta à nouveau d'assassiner le dieu du tonnerre. Gjalp mourut écrasée par Donner qu'elle espérait broyer contre le plafond d'une salle et qui tomba lourdement sur elle. → lire "Le combat de Donner et de Geirröd")

Greip ("celle qui saisit" ou "celle qui a un tour de main") : Fille de Geirröd et sœur de Gjalp qui mourut dans les mêmes circonstances que cette dernière. → lire "Le combat de Donner et de Geirröd")

Grid ("celle qui est avide") : Géante présentant la curiosité d'être bonne, chose unique dans l'univers mythologique. Aimée de Wotan, elle lui donna pour fils le dieu silencieux Vidar. Lorsque Donner lui annonça qu'il se rendait désarmé chez le géant Geirröd à l'instigation de Loge, elle le mit en garde et lui offrit tout un équipement qui s'avéra des plus utiles pour permettre au dieu du tonnerre d'échapper au traquenard qu'on lui tendait. → lire "Le combat de Donner et de Geirröd")

Gunnlod ("l'invitation au combat") : Fille du géant Suttung qui lui confia la garde de l'hydromel poétique. Wotan qui ne souhaitait pas que les géants demeurent en possession d'un tel bien entreprit de séduire la jeune géante à laquelle il fit l'amour trois nuits durant, obtenant à chaque fois la possibilité de boire de cet hydromel qu'il régurgita par la suite dans le domaine des Dieux. Voyant sa fille abandonnée par son amant et surtout dépouillé de la boisson divine, Suttung se lança sans succès à la poursuite du Père des batailles. → lire "Wotan et Gunnlod")

Hati ("le haineux") : Fils d'une géante vivant dans la forêt de fer Jarnvid et frère de Skoll. Ayant l'apparence d'un loup, il fut projeté dans les cieux afin de poursuivre inlassablement la lune pour la faire disparaître à jamais, ce à quoi il parviendra quand surviendra le Crépuscule des Dieux. Il lui arrive parfois de s'approcher de l'astre nocturne et de manquer de l'engloutir, ce qui se manifeste par des éclipses, d'où la nécessité pour les hommes de faire du bruit dans de telles circonstances afin de le faire fuir. → lire "Les premiers actes des Dieux", "Le Crépuscule des Dieux")

Hel ("celle qui cache") : Fille de Loge et d'Angerboda, sœur de Jormungand et de Fenrir. Elle fut bannie sous terre par les Dieux pour régner sur le monde des morts, car la prophétie révélait que ces trois enfants monstrueux causeraient la perte de l'univers. L'une des caractéristiques les plus repoussantes de Hel tient au fait qu'une moitié de son corps est sain et que l'autre est en putréfaction. Elle réside en sa halle de Éljudnir. → lire "Les enfants de Loge", "La mission de Hermod")

Hrym : Géant qui barrera le navire Naglfar et mènera en compagnie de Surt et de Loge l'ensemble des forces qui convergeront pour détruire le monde des Dieux et des hommes quand surviendra le Ragnarök. → lire "Le Crépuscule des Dieux")

Hugi ("la pensée") : Personnification de la pensée créée par les sortilèges du géant Utgardaloki. Ce dernier en fit son champion lors de l'épreuve de course qui fut proposée à Thjalfi quand Donner et ses compagnons voyagèrent à Utgard. La pensée étant toujours plus prompte que l'acte, Hugi n'eut aucune difficulté à remporter la compétition. → lire "Donner et Utgardaloki")

Hyrrokin ("celle qui est ridée par le feu") : Géante se déplaçant sur un loup mené à

l'aide de serpents faisant office de rênes. Elle fut appelée par les Dieux qui, lors des obsèques de Balder, n'eurent pas assez de force pour pousser le navire funéraire sur l'onde. → lire "La mort de Balder")

Jarnsaxa ("celle qui a un couteau de fer") : Mère de Modi et de Magni, enfants qu'elle engendra avec Donner.

Jormungand ("l'immense serpent") : Fils de Loge et d'Angerboda, frère de Fenrir et de Hel. Il fut précipité dans la mer entre Mannheim et Jotunheim en raison de la prédiction que les trois enfants du terrible couple causeraient la perte des Dieux. Néanmoins, une fois dans l'eau, le serpent grandit tant et si bien que sa tête rejoignit sa queue, son corps faisant le tour de Mannheim, d'où son surnom de "serpent cosmique" ou encore de "serpent de Midgard". Lors du Crépuscule des Dieux, il s'entre-tuera avec Donner.

→ lire "Les enfants de Loge", "Le Crépuscule des Dieux")

Laufey ("les trois îles") : Épouse de Farbauti ayant donné naissance à Loge quand elle fut frappée d'un éclair lancé par son mari.

Loge ("le feu", également Loke, Loki ou Lopt) : Fils des géants Farbauti et Laufey ayant rejoint les Ases bien qu'il fût un géant tant par sa naissance que par ses attitudes. Il préside à tout ce qui a trait à la ruse et à la sournoiserie dans ce qu'elle a de gratuit ou de négatif. Mauvais conseiller des Dieux, il fut l'instigateur de la mort de Balder, ce pour quoi il fut puni en étant entravé sur un rocher, un serpent dégouttant son venin sur son visage. Libéré de ses liens à l'approche du Crépuscule des Dieux, il marchera aux côtés des géants et de ses enfants monstrueux Fenrir, Jormungand et Hel pour détruire le monde des Dieux. Loge s'unit également à Sigunn dont il eut deux fils, Vali et Narfi.

Loke devenu Loge tient une place de choix dans L'or du Rhin de Richard Wagner qui a trouvé en ce dieu le matériau idéal et sans retouche d'un personnage d'opéra dont l'humour et la vivacité ne sauraient dissimuler la sournoiserie et l'instinct destructeur. L'emploi de Loge est au demeurant une réinterprétation ayant pour origine la confusion entre le terme d'origine Loke et le mot Loge qui se réfère au feu. Il en résulte que Loge, entre autres dans l'univers wagnérien, a également été associé à une divinité du feu, abus qui n'est pas si absurde si l'on considère qu'il est issu d'un éclair et que l'étymologie du mot rencontre cette interprétation.

→ lire "Les attributs des Dieux", "La mort de Balder", "Le châtement de Loge", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)"; nombreux récits, tant relatifs à la cosmogonie et à l'eschatologie qu'à des aventures diverses)

Logi ("le feu") : Personnification du feu créée par les sortilèges du géant Utgardaloki. Ce dernier en fit son champion lors de l'épreuve qui fut proposée à Loge quand Donner et ses compagnons voyagèrent à Utgard. Placés aux deux extrémités d'une auge de bois emplie de nourriture, Logi et Loge durent ingurgiter le plus possible en un minimum de temps. Les deux compétiteurs mangèrent la même quantité de viande, mais Logi, parce qu'il était le feu qui ravage tout sur son passage, avait englouti jusqu'à l'auge, ce qui lui assura la victoire.

Cet épisode montre comme la confusion pouvait être rapidement réalisée entre les noms de Loke et de Logi, d'autant plus que l'étymologie des termes était identique et se référait au concept du feu. Il en résulte que dans l'œuvre wagnérienne et plus parti-

culièrement dans L'or du Rhin, "Loke" devint "Loge", permettant en allemand un jeu de mots supplémentaire par rapprochement avec "Lüge" qui signifie "mensonge", substantif qui s'applique admirablement au rusé et surnois compagnon des Dieux. → lire "Donner et Utgardaloki")

Menja ("l'esclave") : Géante qui, en compagnie de Fenja, fut vendue par Fjornir d'Uppsala au roi de Gothie Frodi afin de moulinier l'or et les vertus. → lire "La farine de Frodi")

Narfi ("l'inquiétude" ou "le cadavre") : Fils de Loge et de Sigunn, objet du châtement imposé par les Dieux pour punir le dieu de la ruse du meurtre de Balder. Quand les Dieux eurent capturé Loge, ils changèrent Vali en loup afin que celui-ci dévorât son frère Narfi. Les entrailles de ce dernier se durcissant jusqu'à atteindre la rigidité du fer servirent alors à attacher Loge au rocher sur lequel il fut banni. → lire "Le châtement de Loge")

Ran ("la ravisseuse") : Épouse d'Ägir régnant sur les fonds marins. Disposant d'un immense filet, il lui arrive de prendre les navires pour les entraîner au fond des flots et distraire les marins défunts dans des grottes tapissées de corail, d'où le fait que ce soient les aspects néfastes et dangereux de l'océan qui lui soient associés. Ce même filet permit la capture de Loge. → lire "Le châtement de Loge")

Sigunn ("l'amie de la victoire", également **Sigyn** ou **Sigryn**) : Épouse de Loge et mère de leurs enfants Vali et Narfi. Elle ne joua qu'un rôle tout à fait périphérique et apparut comme la seule personne encore fidèle au dieu de la ruse châtié pour avoir prémédité la mort de Balder. Depuis, elle recueille dans une coupelle le venin qui dégoutte de la gueule du serpent perché au-dessus du visage de Loge enchaîné. → lire "Le châtement de Loge")

Skade ("la déesse du ski" ou "la femme qui se déplace avec des ski", également **Ska-di**) : Fille du géant Thjassi au sujet duquel elle vint demander dédommagement aux Dieux pour sa mort alors qu'il tentait de priver les Ases des pommes de la déesse Idunn. Skade exigea comme réparation de prendre époux parmi les Dieux et d'obtenir qu'on la fît rire. Devant choisir son conjoint en ne pouvant voir que ses pieds, elle dut s'unir avec Njord, ce mariage se révélant vite un échec en raison de leurs différences incompatibles. De retour dans les montagnes, Skade eut plusieurs fils de Wotan dont certains, d'après les légendes évhéméristes, fondèrent des lignées royales scandinaves. On notera également que si Loge provoqua indirectement la mort de Thjassi, Skade prit sa revanche en posant elle-même au-dessus du dieu châtié pour le meurtre de Balder le serpent dont le venin lui dégouttait sur le visage. → lire "Le châtement de Loge", "Njord et Skade")

Skoll ("le bruyant" ou "le railleur") : Fils d'une géante vivant dans la forêt de fer Jarnvid et frère de Hati. Ayant l'apparence d'un loup, il fut projeté dans les cieux afin de poursuivre inlassablement le soleil pour le faire disparaître à jamais, ce à quoi il parviendra quand surviendra le Crépuscule des Dieux. Il lui arrive parfois de s'approcher de l'astre diurne et de manquer de l'engloutir, ce qui se manifeste par des éclipses, d'où la nécessité pour les hommes de faire du bruit dans de telles circonstances afin de le faire fuir. → lire "Les premiers actes des Dieux", "Le Crépuscule des Dieux")

Skrymir ("celui qui paraît très grand" ou "le vantard") : Autre nom d'**Utgardaloki**. Géant d'une incroyable dimension que rencontrèrent Donner et ses compagnons en route pour la citadelle des géants d'Utgardaloki. Sans s'en rendre compte, ils pénétrèrent dans un des gants du géant dont les ronflements agaçaient le dieu qui demeura cependant bien impuissant face à ce surprenant adversaire. En réalité, Skrymir tout comme ce qui relevait du mythe d'Utgardaloki n'était qu'une illusion produite par les géants. → lire "Donner et Skrymir", "Donner et Utgardaloki")

Surt ("le noir") : Terrible géant flamboyant et l'un des premiers être à exister, bien avant l'apparition des Dieux et du monde. Vivant dans le pays incandescent de Muspell sur lequel il règne, il brandit son épée pour en défendre l'entrée. Quand surviendra le Crépuscule des Dieux, il quittera son domaine en compagnie de ses enfants et bouterà le feu, Surtalogi, à l'univers entier. Surt a donné son nom à l'île volcanique islandaise de Surtsey qui est apparue lors d'une catastrophe naturelle en 1963. → lire "L'Ur-Welt", "Le Crépuscule des Dieux")

Suttung ("celui qu'alourdit la boisson") : Fils de Gilling qui, ayant appris l'assassinat de ses parents par les nains Galar et Fjalar, exigea de ces derniers qu'ils leur remissent l'hydromel poétique qu'ils avaient confectionné à l'aide du sang de Kvasir. Afin de récupérer ce breuvage, Wotan manipula Baugi, le propre frère de Suttung, et séduisit Gunnlod, fille de ce dernier. Malgré ses tentatives, Suttung ne put empêcher le dieu d'atteindre son but. → lire "Le sang de Kvasir", "Wotan et Gunnlod")

Thjassi (également **Thjazi**) : Géant qui contraignit Loge à faire sortir la déesse Idunn de l'Asgard afin de l'enlever et de priver les Dieux des pommes que celle-ci cultivait et qui donnaient force, vigueur et jeunesse. Sur l'injonction des Ases menacés de mort, Loge parvint néanmoins à réparer sa faute en ramenant la captive tandis que Thjassi métamorphosé en aigle pour rattraper sa prisonnière se brûla les ailes dans les feux allumés autour de la citadelle divine. Sa fille Skade voulut le venger. → lire "Thjassi et les pommes d'Idunn")

Thokk ("les remerciements") : Géante versée dans la magie* et vivant dans une grotte sombre. Quand mourut Balder, elle refusa de pleurer le défunt, le condamnant à demeurer dans le royaume des morts. Thokk n'était en réalité qu'une des formes prises par Loge pour s'assurer de la réussite de son plan afin de faire disparaître le dieu de la beauté. → lire "La mission de Hermod")

Thrud : Fille que Donner eut d'une géante et qui fut promise à Alvis par les Dieux. Opposé à cette union, Donner usa de ruse pour briser ces fiançailles et faire périr le prétendant. → lire "Donner et Alvis")

Thrudgelmir ("celui qui crie avec force") : Fils à six têtes d'Ymir qui périt dans le sang versé lors du démembrement de son père par les Dieux. Son fils Bergelmir et sa bru échappèrent au massacre et, ayant atteint les rivages de Jotunheim, y perpétuèrent la race des géants. → lire "L'Ur-Welt")

Utgardaloki ("le feu de la citadelle de l'extérieur") : Autre nom de Skrymir. Utgardaloki était le maître d'Utgard, citadelle des géants issue d'une illusion créée afin de mettre à l'épreuve Donner et ses compagnons qui voyageaient dans ces contrées. Ayant accueilli le dieu du tonnerre, Utgardaloki proposa à ses hôtes de relever divers défis,

s'assurant systématiquement la victoire grâce à des sortilèges qui furent autant d'enseignements. → lire "Donner et Utgardaloki")

Vafthrudnir ("celui qui est fort aux énigmes") : Géant qui, tout comme Wotan, avait acquis une grande sagesse auprès des morts et s'était pendu aux branches du frêne universel Yggdrasil. Quand Wotan sous le pseudonyme de Gagnrad proposa au géant de mesurer leurs sagesse respectives, le chef des Dieux l'invita à répondre à une question si particulière que Vafthrudnir comprit à qui il se mesurait. → lire "Wotan et Vafthrudnir")

Vali : Fils de Loge et de Sigunn, objet du châtement imposé par les Dieux pour punir le dieu de la ruse du meurtre de Balder. Quand les Dieux eurent capturé Loge, ils changèrent Vali en loup afin que celui-ci dévorât son frère Narfi, les entrailles de ce dernier servant alors à attacher Loge au rocher sur lequel il fut banni. Ne pas confondre avec le dieu homonyme, fils de Wotan. → lire "Le châtement de Loge")

Ymir ("le jumeau hermaphrodite^o", également Aurgelmir "la boue qui bruit") ; Premier géant de la glace et premier être à s'extirper de sa gangue en liquéfaction quand au cœur de Ginnungagap se rencontrèrent le froid de Nibelheim et le feu de Muspellheim. Ymir engendra de nombreux descendants, tous tués exception faite de Bergelmir et de sa femme qui s'échappèrent quand les Dieux démembrèrent le géant primitif pour constituer la Terre. → lire "L'Ur-Welt")

Les humains

Afi ("le grand-père") : Paysan, époux d'Amma, qui reçut la visite de Heimdall qui avait pris le nom de Rig lors du voyage qu'il effectua dans le monde des hommes afin d'y constituer les castes. Afi et Amma eurent un fils courageux nommé Karl dont sont issus les hommes libres. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Agner (également **Agnar**)

Jeune prince, fils de Hraudung, qui en compagnie de son frère Geirröd se perdit au large puis fut recueilli par un paysan. Geirröd ayant reçu de ce dernier le conseil d'écarter son aîné du chemin du trône, Agner fut à nouveau rejeté à la mer par son frère avant de vivre de manière dissolue chez les géants. → lire "Wotan et les princes Agner et Geirröd")

Agner (également **Agnar**) : Fils de Geirröd et neveu du précédent. Son père ayant malmené Wotan qui s'était rendu incognito en son palais, Agner encore tout enfant fut le seul à s'émouvoir des tourments infligés au dieu auquel il apporta un peu d'eau. Pour le récompenser de sa bonté et châtier Geirröd de ses fautes, Wotan fit périr le second tandis que le premier accédait au trône pour inaugurer une longue période de prospérité. → lire "Wotan et les princes Agner et Geirröd")

Ai ("l'arrière-grand-père") : Vieil homme, époux d'Edda, qui reçut la visite de Heimdall qui avait pris le nom de Rig lors du voyage qu'il effectua dans le monde des hommes afin d'y constituer les castes. Ai et Edda eurent un fils disgracieux nommé Thrall dont sont issus les esclaves.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Amma ("la grand-mère") : Épouse d'Afi qui reçut la visite de Heimdall qui avait pris le nom de Rig lors du voyage qu'il effectua dans le monde des hommes afin d'y constituer les castes. Afi et Amma eurent un fils courageux nommé Karl dont sont issus les hommes libres. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Andhrimnir ("celui qui est exposé à la suie") : Cuisinier d'une nature mal définie et non divine qui officie au Walhalla, la halle de Wotan, où il prépare les repas des einherjar en faisant cuire le porc Sährimnir dans le grand chaudron nommé Eldhrimnir. → lire "Les halles")

Ask ("le chêne") : Premier homme qui naquit d'un tronc d'arbre auquel les Dieux insufflèrent la vie. Installé par eux sur les terres de Mannheim, il s'unit à Embla pour avoir, de générations en générations, une nombreuse descendance. → lire "L'Ur-Welt")

Attila (également Atli ou Etzel) : Roi des Huns qui épousa la veuve de Siegfried qui, suivant les versions, est soit Guttrune, soit Kriemhilde. Devenu sans s'en rendre compte l'instrument des desseins de vengeance de sa femme, il invita ses beaux-frères et leurs suites en son royaume du moyen Danube où ils trouvèrent la mort au terme de combats héroïques et meurtriers. Dans la version eddique des Nibelungen, Attila périt lors d'un banquet au terme duquel son épouse Guttrune met le feu au palais tandis que pour les textes rhénans, le roi des Huns constatant l'étendue de l'horreur suscitée par la Vengeance de Kriemhilde met celle-ci à mort. → lire "Rois barbares", "Les Nibelungen (version eddique - La détresse des Nibelungen)")

Bersekers ("les peaux d'ours") : Chez les Germains, soldats ayant vraisemblablement absorbé des substances psychotropes et étant animés d'une telle fureur qu'ils en mordaient le bord de leur bouclier et se lançaient dans la bataille l'écume aux lèvres. Cette rage guerrière étant attribuée à l'intervention de Wotan, les bersekers comme les ulfhednar sont assimilables chez les humains aux einherjar, armée divine qui réside au Walhalla.

Bikki : Duc et membre de la Cour du roi Ermanaric. Il suggéra au prince Randver que la jeune Svanhilde dont ce dernier était venu demander la main pour son père serait une compagne bien mieux assortie à l'héritier qu'au souverain. Randver ayant trouvé ce projet fort à son goût, il fut dénoncé à Ermanaric par ce même Bikki. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)")

Bil ("la femme" ou "l'instant") : Fillette qui, s'étant rendue en compagnie de son frère Hjukin à la source de Byrgir, fut enlevée par Mani, l'aurige du char lunaire qui souffrait de solitude. Bil préside à la phase décroissante de la lune. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Billing ("le jumeau") : Roi des Ruthènes ou Russes qui donna son aval pour que Wotan fît la cour à sa fille Rind qui le dédaignait mais dont elle eut un fils, Vali. Borghild Épouse de Siegmund qui eut de lui deux fils dont Helgi. Son frère ayant été assassiné dans le cadre d'une rivalité amoureuse par Sinfjotli, elle projeta la mort de l'assassin qu'elle empoisonna. Elle fut dès lors répudiée. → lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)")

Chilpéric (également Hjalprek ou Helfprich, Chilpéric étant la forme francisée) : Roi de Ty au Danemark pour lequel Regin exerça ses talents de forgeron et près duquel Hjordis trouva refuge pour enfanter de Siegfried, d'après la version eddique des Nibelungen. → lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre, Le jeune Siegfried)"

Dag ("le jour") : Fils de Hoddbrodd qui vengea son père en tuant son assassin Helgi. → lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)"

Daug : Nom donné aux morts-vivants qui continuent à "vivre" dans les tertres funéraires et dont l'influence est essentiellement perçue de manière négative.

Edda ("l'arrière-grand-mère") : Vieille femme et épouse d'As qui reçut la visite de Heimdall qui avait pris le nom de Rig lors du voyage qu'il effectua dans le monde des hommes afin d'y constituer les castes. As et Edda eurent un fils disgracieux nommé Thrall dont sont issus les esclaves. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Einherjar ("ceux qui combattent seuls") : Légion de Wotan vivant au Walhalla et constituée par les soldats valeureux morts au combat. Au Walhalla, ils festoient et s'entraînent au maniement des armes, se préparant au grand combat devant se tenir lors du Crépuscule des Dieux au cours duquel tous mourront. Les einherjar sont les inspireurs des berserkers. → lire "Les halles", "Le Crépuscule des Dieux")

Embla ("l'orme") : Première femme qui naquit d'un tronc d'arbre auquel les Dieux insufflèrent la vie. Installée par eux sur les terres de Mannheim, elle s'unit à Ask pour, de générations en générations, avoir une nombreuse descendance. → lire "L'Ur-Welt")

Erma : Épouse de Jarl, premier représentant de la caste supérieure des humains. Elle eut entre autres fils Kon dont le nom servit à désigner les rois dans les langues germaniques. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Ermanaric (également **Jormunrek** ou **Ermrich**; **Ermanaric** étant la version francisée) : Roi des Goths et père de Randver. D'après la version eddique des Nibelungen, il épousa dans son grand âge la jeune Svanhilde, fille de Siegfried et de Guttrune. Le duc Bikki ayant suscité la rivalité entre Ermanaric et son fils, le roi en vint à faire exécuter son héritier, ce dont il tint la venue de Svanhilde pour responsable, le poussant à faire piétiner son épouse par les chevaux de sa garde. Guttrune conçut alors le projet de se venger en envoyant ses trois fils Sorli, Hamdir et Erp pour châtier le roi des Goths. D'un point de vue purement historique, Ermanaric est le premier nom officiellement attesté d'un souverain des Goths, à l'époque où ceux-ci, après être partis de Suède et de Prusse, avaient créé un vaste État sur les rives de la mer Noire. Le royaume fut détruit lors des invasions huniques, mais le nom du souverain demeura et fut souvent ré-employé par la suite dans les récits héroïques. Les textes de l'Edda n'associent cependant pas formellement leur Ermanaric au royaume des Goths, lien néanmoins établi ici afin de mettre en avant l'importance du personnage historique dans l'univers mythique qui s'en est inspiré. → lire "Peuples antiques", "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)")

Erp : Frère de Sorli et de Hamdir, fils cadet et préféré de Guttrune et de son troisième époux, le roi Jonak. Le roi des Goths Ermanaric ayant fait assassiner sa demi-sœur

Svanhilde, Erp fut dépêché en compagnie de ses frères afin de venger ce meurtre. Mais Sorli et Hamdir détestaient leur frère qui était plus intelligent qu'eux et plus aimé de leur mère, de sorte qu'ils le tuèrent sans se rendre compte qu'au-delà de l'horreur de cet acte, un tel crime les privait d'un bras qui leur aurait été bien utile dans le palais d'Ermanaric. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)"

Eylimi : Roi et père de Hjordis, dernière épouse de Siegmund.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)"

Fafner ("celui qui enlace", également Fafnir) : Fils de Hreidmar et frère d'Otter et de Regin. Il assassina son père pour s'emparer du trésor que les Dieux avaient volé au nain Alberich et remis à Hreidmar en compensation de la mort accidentelle d'Otter. Il se métamorphosa ensuite en dragon, gagna le plateau de Gnitahaid et veilla jalousement sur son or jusqu'à ce que Siegfried le tuât en bénéficiant des conseils judicieux d'un inconnu n'étant autre que Wotan.

Le thème de la rivalité entre frères, du meurtre et de la métamorphose du dragon a été intégralement incorporé dans la vision wagnérienne du mythe qui a fait évoluer ce personnage vers le statut de géant. → lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre, Le jeune Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, Siegfried)"

Fjornir ("l'abondance") : Roi suédois résidant à Uppsala qui vendit à Frodi de Gothie les deux géantes devant moudre l'or et les vertus. Il serait le fils de Froh et de Gerda.

→ lire "La farine de Frodi"

Friedleif (également **Fridleif**) : Fils de Skjold, petit-fils de Wotan et roi de Gothie ayant eu pour fils le célèbre Frodi. → lire "La farine de Frodi"

Frithiof : Personnage héroïque récent dont la saga fut l'œuvre du poète suédois Esaias Tegner qui, vers 1820, dépeignit les aventures et amours contrariées du Viking Frithiof et de la belle princesse Ingeborg.

Frodi ("la longue paix") : Arrière-petit-fils de Wotan, petit-fils de Skjold et fils de Friedleif. Il incarne l'image d'un monarque pacifique et bienveillant. Ayant acquis après du souverain voisin Fjornir deux géantes particulièrement robustes, Fenja et Menja, il projeta de les employer à moudre l'or et les vertus devant accroître le bien-être de ses sujets. Mais peu après, le roi fut tué par des pirates écossais dirigés par Mysing. Frodi au travers de l'expression "farine de Frodi" qui désigne l'or fournit l'un des kenningar les plus célèbres de la poésie scaldique. → lire "La farine de Frodi"

Geirröd ("celui qui protège contre les lances") : Jeune prince, fils de Hraudung, qui en compagnie de son frère Agner se perdit au large puis fut recueilli par un paysan. Ayant reçu de ce dernier le conseil d'écarter son aîné du chemin du trône, Geirröd rejeta son frère à la mer dès qu'il revint en son royaume dont il accapara la couronne. Ayant malmené Wotan qui avait parié avec Fricka qu'il serait bien reçu dans son palais, Geirröd fut châtié en s'empalant sur sa propre épée alors que son fils qui avait fait montre de compassion pour le dieu lui succéda sur le trône. Geirröd ne doit pas être confondu avec le géant homonyme. → lire "Wotan et les princes Agner et Geirröd"

Gibich, Gibichungen (les) également **Gjukin**, **Gjukungar**) : Souverain régnant sur la

région du Rhin. Il apparaît dans la légende des Nibelungen, mais de manière très variable. Quand il est mentionné, il est l'époux de Kriemhilde et le père de Gunther. Dans la version eddique, il est en outre celui de Hagen, de Guthorm et de Gutrune.

Chez Wagner, Gibich permet la formation d'un nom de lignage, les Gibichungen, évitant ainsi toute confusion avec le terme Nibelungen qui désigne en fonction des cas la dynastie rhénane ou le peuple des nains qui accumula les richesses dont Siegfried se saisit. Ces termes Gibich et Gibichungen sont respectivement les équivalents allemands des termes scandinaves Gjugin et Gjuginar. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)")

Glem ("la trouée dans les nuages" ou "le brillant", également **Glen**) : Époux de Sol et gendre de Mundilfari, Glem n'eut guère l'occasion de profiter de la présence de son épouse qui, pour punir la présomption de son père, fut placée à la tête du char solaire pour guider sa course. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Gutrune ("la bonne rune*") : D'après la version eddique des Nibelungen, fille de Gibich et de Kriemhilde. Sœur de Gunther, de Hagen et de Guthorm, elle put épouser Siegfried abusé par le charme d'un philtre. Par l'enchaînement de ses actes, Gutrune précipita les événements, condamnant sa lignée à la malédiction de l'anneau d'Alberich et provoquant la mort de ses frères, maris et enfants. Gutrune épousa en deuxième noce le roi des Huns Attila et en troisième, le roi Jonak.

Il est amusant de noter à quel point Gutrune ne joue qu'un rôle périphérique et fait dans Le Crépuscule des Dieux de Richard Wagner alors que les versions eddiques en font l'un des protagonistes les plus actifs et les plus noirs de la terrible saga, dépassant en ruse et en cruauté les plus sinistres personnages qui se puissent imaginer, devenant une sorte d'être voué à la fois à vivre le malheur et à le propager en une course effrénée vers l'autodestruction. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried, La détresse des Nibelungen, La fin des Nibelungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)")

Gunther (également **Gunnar**) : D'après la version eddique des Nibelungen, fils de Gibich et de Kriemhilde et frère de Hagen, de Guthorm et de Gutrune. La version rhénane fait de Gunther l'un des trois rois burgondes, fils de Ute et frère de Gernot, de Giseler et de Kriemhilde. Motivé par la concupiscence, Gunther désirait plus que tout faire main basse sur le trésor de Siegfried. Victime de la malédiction d'Alberich, Gunther fut pris au piège par son beau-frère Attila, roi des Huns. Avant de tomber dans ce traquenard, Gunther et Hagen avaient pris soin de plonger le trésor dans les eaux du Rhin où il se trouve toujours.

Au travers de l'opéra Le Crépuscule des Dieux, Gunther est présenté comme un personnage finalement faible et seulement concupiscent qui se laisse manipuler par un demi-frère qui lui est supérieurement intelligent, Hagen. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried, La détresse des Nibelungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)")

Guthorm : Dans la version eddique des Nibelungen, fils de Gibich et de Kriemhilde, frère cadet de Gunther, de Hagen et de Gutrune. Il se laisse manipuler par ses aînés qui le chargent de tuer Siegfried afin de s'emparer du fabuleux trésor que le grand héros a arraché au dragon Fafner. S'avançant pour frapper Siegfried dans son sommeil, Guthorm planta sa lance dans le dos du héros qui, dans un suprême effort, saisit son

épée et la ficha dans le dos de son beau-frère qui s'enfuyait. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)")

Gylfi : Roi de Suède ayant tant goûté la compagnie de la déesse Gefinn qui avait dissimulé sa véritable identité qu'il lui proposa toutes les terres qu'elle pourrait labourer en un jour. Dans son Edda en prose et plus particulièrement dans la Mystification de Gylfi, ce roi sert de personnage à Snorri Sturluson afin de lui faire jouer le rôle du candide enseigné de tout le savoir mythologique par les Dieux.
→ lire "La ruse de Gefinn")

Hagen (également Hagen de Tronje ou Hogni) : Dans la version eddique des Nibelungen, fils de Gibich et de Kriemhilde, frère de Gunther, de Guthorm et de Guttrune. La version rhénane fait de lui un noble, puissant seigneur de Troneje et conseiller du triumvirat royal Gunther-Gernot-Giselher auquel il n'est attaché par aucun lien de parenté directe. Il participa activement au complot contre Siegfried que, dans la version rhénane, il tue d'un coup de lance dans le dos. Ayant caché le trésor du héros au fond du Rhin, il partit en compagnie de Gunther pour le palais d'Attila où, pris au piège, il périt avec l'ensemble de la suite royale.

La version wagnérienne octroie un rôle très important à Hagen, ici fils de Kriemhilde et du nain Alberich qui avait lancé la malédiction sur l'or que les Dieux lui avaient ravi. Éminence grise de Gunther, personnage complexe d'une redoutable intelligence, double noir de Siegfried, il est l'artisan du complot contre ce dernier.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried, La détresse des Nibelungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)")

Hagen : Souverain d'une terre aux confins de la mer du Nord et de l'Allemagne dont les terres furent pillées par le Norvégien Hedin. Pourchassant ce dernier qui avait enlevé sa fille Hild, Hagen finit par le rattraper au large de l'Écosse où ils se livrèrent depuis un combat dont les victimes changées en pierre reprenaient vie le matin.
→ lire "Les Hjadningen")

Hamdir : Frère de Sorli et d'Erp, fils de Guttrune et de son troisième époux, le roi Jonak. Le roi des Goths Ermanaric ayant fait assassiner sa demi-sœur Svanhilde, Hamdir fut dépêché en compagnie de ses frères afin de venger ce meurtre. Hamdir et Sorli ayant tué Erp qu'ils ne supportaient pas, ils se trouvèrent pris au dépourvu quand ils durent accomplir leur tâche et furent lapidés par les gardes d'Ermanaric.
→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)")

Hedin : Roi norvégien qui mena une incursion sur les terres de Hagen. Tombé amoureux de la fille de celui-ci, il l'emmena, mais fut finalement rejoint par Hagen dans les Orcades où leurs armées respectives se livrèrent depuis un combat éternel, les morts changés en pierre reprenant vie à l'aube.
→ lire "Les Hjadningen")

Helgi : Fils de Siegmund et de Borghild. Très proche de son demi-frère et cousin Sinfjotli, il mena une vie aventureuse et guerrière. Ayant tué le roi Hunding, il fut poussé par la Walkyrie Siegrune à tuer Hoddbrodd que celle-ci ne voulait pas épouser. S'étant uni à Siegrune, il fut tué par Dag, l'un des fils de Hoddbrodd.
→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)")

Hild ("le combat") : Fille du roi Hagen qui fut enlevée lors d'une razzia par le Norvégien Hedin tombé sous son charme. Hild tenta sans succès une transaction pour éviter la guerre qui dura éternellement depuis ce temps, Hild usant de magie afin que les guerriers morts fussent changés en pierre et reprissent vie au petit matin.

→ lire "Les Hjadningen")

Hjadningen ("Hedin et les siens", également Hjadningar) : Terme dérivé du nom du roi norvégien Hedin qui enleva la fille de Hagen avec lequel il se bat éternellement depuis, les guerriers morts reprenant vie à l'aube. Ce nom fournit à la poésie scaldique le kenning "tempête des Hjadningen" servant à désigner la bataille. Le récit des Hjadningen est une allusion claire au thème récurrent de la guerre éternelle.

→ lire "Les Hjadningen")

Hjordis : D'après la version eddique des Nibelungen, fille du roi Eylimi et dernière épouse de Siegmund. Elle avait également été convoitée par Lyngvi qui était le fils de Hunding que Helgi, autre fils de Siegmund avait assassiné. Son époux ayant perdu la guerre qui en découla, Hjordis s'enfuit et trouva refuge chez Chilpéric au Danemark où elle enfanta de Siegfried.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)")

Hjukin ("le convalescent", également **Hjuki**) : Garçon qui, s'étant rendu en compagnie de sa sœur Bil à la source de Byrgir, fut enlevé par Mani, l'aurige du char lunaire qui souffrait de solitude. Hjuki préside à la phase croissante de la lune.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Hoddbrodd : Prince faible que la Walkyrie Siegrune était contrainte d'épouser. S'y refusant, elle poussa Helgi à le tuer, mais Hoddbrodd fut vengé par son fils Dag.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)")

Hreidmar : Fermier très versé en magie qui avait trois fils, Otter, Fafner et Regin. Quand les Dieux tuèrent son fils Otter changé en loutre, il exigea que l'on remplît puis recouvrit sa dépouille d'or, lequel fut dérobé pour la cause au nain Alberich qui lança sa malédiction sur quiconque toucherait le trésor. Première victime de l'anneau, il fut en effet assassiné par ses deux fils avec lesquels il refusa de partager l'or.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre)")

Hraudung ("le destructeur" ou "celui qui est équipé"; étymologie sujette à caution) : Roi ayant deux fils nommés Agner et Geirröd qui disparurent en mer et que l'on crut morts. Hraudung trépassa sans savoir que ses fils avaient survécu, Geirröd étant en outre revenu afin de lui succéder.

→ lire "Wotan et les princes Agner et Geirröd")

Ingeborg : Personnage récent créé par le poète suédois Esaias Tegner au début du XIXe siècle pour son œuvre principale Frithiof. Elle est l'objet de l'amour passionné que lui voue le héros viking Frithiof. Promise par ses frères à un vieux chef, elle dut attendre la mort de ce dernier et le retour de voyage de son aimé pour enfin s'unir à lui.

Jarl ("le guerrier", "le prince") : Fils superbe et intelligent de Vater et Mutter qui naquit suite à la visite que fit Heimdall dans le monde des hommes afin d'y organiser les

castes. Les descendants qu'il eut avec Erma formèrent le groupe des chefs, des nobles et des souverains. Ayant acquis le savoir et mettant son intelligence au service du bien de tous, il distribua la terre aux hommes libres et incarna l'institution monarchique. L'un de ses fils se nommait Kon, terme dont sont issus les mots germaniques pour désigner les rois. Quant à Jarl, son nom est passé dans les langues scandinaves pour désigner les nobles.

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

Jonak : Souverain d'un royaume danubien proche du pays des Huns qui, d'après la version eddique des Nibelungen, fut le troisième époux de Guttrune, veuve de Siegfried. De cette union naquirent trois fils nommés Sorli, Hamdir et Erp qui furent par leur mère les derniers représentants du sang des Nibelungen.

-> lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)")

Karl ("l'homme", "le paysan") : Fils courageux d'Afi et Amma qui naquit suite à la visite que fit Heimdall dans le monde des hommes afin d'y organiser les castes. Les descendants qu'il eut avec Snor formèrent le groupe des hommes libres qui reçurent la terre de mains des rois.

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

Kon ("le rejeton") : Fils de Jarl et d'Erma, son nom est associé au mot germanique désignant les rois (cf. König all., king angl.).

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

Kriemhilde (également **Grimhild**) : D'après la version eddique des Nibelungen, épouse de Gibich auquel elle donna pour enfants Gunther, Hagen, Guthorm et une fille, Guttrune. Très versée dans l'art de la magie, elle drogua Siegfried pour lui faire épouser Guttrune. Kriemhilde dans la version rhénane est la fille de Ute et la sœur des rois Gunther, Gernot et Giselher. Épouse de Siegfried, elle souffrit tant de l'assassinat de son époux qu'elle projeta une redoutable vengeance qui donna son titre à la deuxième partie du grand poème médiéval.

Le personnage de Kriemhilde n'est que mentionné pour information et ne joue aucun rôle actif dans l'opéra de Wagner Le Crépuscule des Dieux, version dans laquelle on apprend qu'elle coucha avec le nain Alberich pour donner naissance à Hagen, instrument de la vengeance de son père et dès lors simple demi-frère de Gunther dont il est l'éminence grise.

-> lire Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried), "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)")

Kvasir : Être d'une grande sagesse issu de la salive des Dieux quand ces derniers, afin de sceller la paix entre Ases et Vanes, crachèrent ensemble dans le récipient Son en guise de serment, habitude conservée pour jurer sa bonne foi. Kvasir parcourt le monde pour offrir son savoir, mais fut assassiné par les nains Galar et Fjalar pour que son sang mêlé à de l'hydromel conférât le don de poésie à qui le buvait.

-> lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre)", "Le sang de Kvasir")

Lif ("la vie") : Homme discret caché dans les frondaisons du frêne universel, Yggdrasil. Il trouvera refuge dans le bois de Hoddmime au moment où les forces cosmiques se déchaîneront durant le Crépuscule des Dieux. Se nourrissant de rosée, voyant apparaître

tre un nouveau soleil, il vivra sur une terre verte surgissant des eaux, monde régénéré qu'il repeuplera grâce aux enfants qu'il aura de sa compagne Lifthrasir.

-> lire "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Lifthrasir ("la persistance de la vie") : Épouse de Lif qui vit en sa compagnie dans le feuillage de l'arbre cosmique Yggdrasil. Survivant avec son époux à la destruction du monde, elle s'installera sur la terre régénérée surgissant des eaux pour y donner naissance à une nouvelle race humaine.

-> lire "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Loddfafner : Simple mortel estimé des Dieux qui avait acquis connaissance et sagesse au puits d'Urd, là où se réunissaient les Dieux, où demeuraient les Nornes et où vivaient les cygnes sacrés. Dépositaire de ce bien précieux, il était chargé d'en faire profiter les hommes. Lyngvi Fils du roi Hunding et prétendant malheureux de Hjordis qui épousa Siegmund. Cet affront s'ajouta au fait que Helgi, fils que Siegmund avait eu d'un précédent mariage, avait assassiné Hunding, entraînant une guerre dont Lyngvi sortit vainqueur.

-> lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli)")

Mani ("la lune") : Fils superbe de Mundilfari et frère de Sol. Les Dieux outrés de la présomption du père qui avait nommé son fils comme l'astre nocturne décidèrent de punir la vanité du père en faisant de Mani l'aurige du char qui traverse le ciel en portant la lune tout au long de son cours. Se sentant seul, Mani enleva à son tour deux enfants, Bil et Hjukin afin qu'ils lui tinssent compagnie. C'est du nom de Mani que proviennent les mots désignant dans les langues germaniques le lundi (cf. Montag all., monday angl.).

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

Mundilfari ("celui qui conduit le temps" ou "celui qui se déplace à heures fixes") : Humain si fier de la beauté de ses enfants qu'il nomma son fils Mani (lune) et sa fille Sol (soleil). Courroucés par cette prétention, les Dieux les firent enlever pour qu'ils conduisent respectivement les chars des astres nocturne et diurne.

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

Mutter ("la mère", également Modir) : Épouse de Vater ayant reçu la visite de Heimdall qui avait pris le nom de Rig lors du voyage qu'il effectua dans le monde des hommes afin d'y constituer les castes. Vater et Mutter eurent un fils d'une grande beauté et d'une rare intelligence nommé Jarl dont sont issus les chefs, les nobles et les souverains.

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

Mysing : Chef d'un groupe de pirates originaire des Orcades, dans le nord de l'Écosse. Il débarqua en Gothie, tua le roi Frodi et tenta de ramener avec lui les meules du moulin de Grotti. Ayant exigé que l'on moulût du sel, il rembarqua pour son pays, mais son navire sombra, rendant ainsi la mer salée.

-> lire "La farine de Frodi")

Nibelung (le), Nibelungen (les) : Le terme Nibelungen recouvre des réalités bien différentes. D'après l'Edda et les textes rhénans, les Nibelungen sont une lignée de souverains ayant régné sur le Rhin, comptant parmi eux Gunther, Kriemhilde et parfois Ha-

gen. Mais la version rhénane de la légende appelle également Nibelungen les nains qui vivaient sous terre et qui sous la conduite d'Alberich avaient amassé un prodigieux trésor que Siegfried s'approprié. L'ambiguïté a été tranchée par Richard Wagner au travers de son œuvre dans laquelle Nibelungen, vocable évoquant l'idée de brume et donc de monde tellurique, désigne exclusivement le peuple de nains d'Alberich, la lignée des souverains du Rhin recevant pour sa part le nom de Gibichungen, terme également attesté.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique)", "Les Nibelungen (version wagnérienne)"

Nidung (également **Nidud**) : Cruel roi scandinave qui fit enlever, mutiler et séquestrer le forgeron Wieland afin de s'assurer qu'il ne travaillerait plus que pour lui. Wieland se vengea en tua ses fils et en s'enfuyant de l'île où Nidung l'avait fait serrer.

→ lire "Wieland le forgeron")

Ottar : Guerrier ayant réalisé un si bel autel pour Freia et lui offrant de si magnifiques sacrifices qu'il fut emmené par la déesse de l'amour vers le monde des Dieux pour y devenir son amant qu'elle changea en sanglier, les humains ne pouvant normalement s'y rendre de leur vivant. Certaines sources en font un descendant de Siegfried.

Otter ("la loutre") (également **Otr**) : D'après les textes eddiques, fils de Hreidmar, frère de Fafner et de Regin. Il usait d'un pouvoir magique afin de prendre l'apparence d'une loutre. Un jour que les Dieux vinrent à Mannheim, Loge le tua, si bien que les Ases durent payer une lourde compensation à la famille du défunt, à savoir remplir puis couvrir d'or la peau de l'animal. La mort de la loutre est le point de départ de la saga des Nibelungen.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre)"

Randver : Prince des Goths et fils d'Ermanaric. Quand Randver ramena en son pays la jeune Svanhilde promise à son père, le duc Bikki lui suggéra qu'il serait un époux bien plus approprié. Séduit par l'idée, Randver fut dénoncé par ce même Bikki et exécuté sur ordre de son propre père pour avoir forfait à l'honneur. Néanmoins, juste avant de mourir, Randver accomplit un geste symbolique qui conduisit Ermanaric à comprendre qu'un royaume sans héritier était promis à la disparition.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)"

Regin : D'après les textes eddiques, fils de Hreidmar, frère d'Otr et de Fafner. Il tua son père pour s'approprier l'or versé par les Dieux en compensation de la mort d'Otter mais fut devancé par Fafner. Guide surnois de Siegfried, Regin escomptait utiliser le jeune homme pour récupérer l'or. Il fut cependant démasqué et tué par le célèbre héros. → lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre, Le jeune Siegfried)"

Rind : Personnage présenté soit comme une Ase, soit comme une princesse, fille du roi des Ruthènes ou Russes. Elle dédaigna les avances de Wotan pour finalement lui céder sous la contrainte et lui donner un fils, Vali, qui étant devenu adulte en trois jours tua Hoder, vengeant ainsi le meurtre involontaire de Balder.

Roskva ("la vaillante") : Fille d'un paisible fermier et sœur de Thjalfi. Elle devint la servante fidèle de Donner, tout comme son frère après que ce dernier eut brisé la patte de l'un des boucs qui tiraient le char du dieu du tonnerre.

→ lire "Donner, Thjalfi et Roskva")

Skjold : Fils humain de Wotan, fondateur de la dynastie des Skjoldungar qui régna aux IV^e et V^e siècles sur la Gothie. Les successeurs de Skjold furent Friedleif et après lui le célèbre roi Frodi.

→ lire "La farine de Frodi")

Siegfried ("la paix victorieuse", également **Sigurd**) : Le plus célèbre des héros germaniques. D'après la version eddique des Nibelungen, fils de Siegmund et de Hjordis. Instruit et guidé par Regin qui convoitait l'or du dragon Fafner, Siegfried tua et le reptile, et son mentor. Ayant juré sa foi à la Walkyrie Brünnhilde, le héros atteignit le palais des Nibelungen où il fut victime d'une sombre machination qui entraîna sa mort sous les coups de Guthorm. Siegfried dans la version rhénane est fils de Siegmund et de Sieglinde qui régnèrent sur une région en aval du pays burgonde et dont la capitale était Xanten. Victime du piège tendu par les Nibelungen, il fut assassiné par Hagen d'une lance dans le dos. Y compris pour les personnes peu averties en mythologie germanique, Siegfried est l'archétype du héros sans peur.

Dénué de tout vil sentiment et épris de liberté, il ne pouvait que devenir un personnage digne d'inspirer une grande œuvre, ce que fit Richard Wagner en écrivant La mort de Siegfried qui fut rebaptisée par la suite Le Crépuscule des Dieux. Puis vint Le jeune Siegfried dont l'action se situait antérieurement et qui s'appela finalement Siegfried et prit place au cœur de la tétralogie wagnérienne. Richard Wagner a assez bien respecté la trame - variable - de la vie de Siegfried tout en insistant sur la fatalité dont le héros est victime. En réalité, l'apport de Wagner au mythe de Siegfried réside essentiellement dans l'importante place occupée par Wotan, grand-père du héros dans l'œuvre lyrique, place qui traduit un déplacement du centre d'intérêt du jeune homme vers le chef des Dieux.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le jeune Siegfried, La mort de Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Siegfried, Le Crépuscule des Dieux)")

Sieglinde (également **Signy**) : D'après la version eddique des Nibelungen, fille de Wälse, souverain d'un royaume sur le Danube, épouse du roi goth Siggeir. Sieglinde sauva de justesse son frère Siegmund de la mort que lui réservait Siggeir suite à un différend au sujet d'une épée fichée dans un tronc par Wotan. Siggeir ayant néanmoins fait tuer tout le reste de la famille de son épouse, celle-ci projeta sa vengeance en mettant en œuvre tous les moyens possibles et imaginables et enfanta de Sinfjotli, fils de son frère qu'elle séduisit à son insu en usant d'un charme. Dans la version rhénane, Sieglinde est la mère de Siegfried, l'épouse de Siegmund et la souveraine de Xanten.

Sieglinde, tout comme son frère Siegmund, fait partie de l'opéra La Walkyrie où elle ne joue qu'un rôle assez effacé et où elle ne revêt d'importance que par le fait qu'elle porte un enfant : Siegfried. On notera aussi l'extraction divine de Sieglinde, fille de Wotan et d'une humaine.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le destin des Wälsungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie)")

Siegmund : D'après la version eddique des Nibelungen, fils de Wälse, souverain d'un royaume sur le Danube. Siegmund avait arraché du tronc d'un arbre une épée fichée là par Wotan et que convoitait son beau-frère le roi goth Siggeir. Donnés comme proie à une terrible louve, les fils de Wälse furent dévorés, excepté Siegmund que sa sœur Sieglinde destinait à venger sa lignée. Victime d'un charme, il conçut avec elle un fils,

Sinfjotli. Par la suite, Siegmund épousa Borghild qui assassina Sinfjotli. Siegmund mourut au cours d'une bataille contre un souverain voisin, mais son épouse Hjordis portait en elle un dernier enfant : Siegfried, le plus célèbre des héros germaniques. Dans les textes rhénans, Siegmund, roi de Xanten, est l'époux de Sieglinde avec laquelle il a un fils nommé Siegfried.

Tout comme Siegfried, Siegmund a été naturellement intégré dans l'œuvre wagnérienne. Si la destinée de Siegfried demeure assez semblable entre les sources anciennes et la Tétralogie de Wagner, le personnage de Siegmund a pour sa part subi un remodelage beaucoup plus important afin d'accroître la cohérence des récits épars de la légende des Nibelungen et d'adapter leur trame à la forme de l'opéra romantique. Ainsi, Siegmund n'est pas, chez Wagner, un fils de roi, mais bel et bien le fils de Wotan lui-même et d'une humaine, né pour créer une race nouvelle capable de restaurer l'équilibre de l'univers.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le destin des Wälsungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie)"

Siegmund (le jeune) : D'après la version eddique des Nibelungen, fils que Siegfried eut de Guttrune et frère de Svanhilde. Siegmund, encore enfant, fut exécuté la même nuit que son père.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)"

Siggeir : D'après la version eddique des Nibelungen, roi des Goths qui épousa Sieglinde, fille de Wälse. convoitant une épée que Wotan avait fichée dans un tronc d'arbre et que seul Siegmund, son beau-frère, put arracher, il tendit un piège à la lignée de Wälse qu'il extermina, à l'exception de Siegmund. Siggeir fut victime de la vengeance projetée par Sieglinde.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le destin des Wälsungen)"

Sinfjotli : Fils incestueux que Sieglinde conçut avec son frère Siegmund à l'insu de celui-ci. Destiné à venger le massacre des Wälsungen par Siggeir, il mena une vie aventureuse et guerrière. Épris d'une jeune fille que convoitait le frère de Borghild, nouvelle épouse de Siegmund, il tua son rival avant de lui-même être victime de la vengeance de Borghild.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le destin des Wälsungen, Siegmund, Helgi et Sinfjotli)"

Snor ("la bru") : Épouse de Karl ayant eu une nombreuse descendance qui forma l'ensemble des hommes libres.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Sol ("le soleil") : Fille superbe de Mundilfari et sœur de Mani. Les Dieux outrés de la présomption du père qui avait nommé sa fille comme l'astre diurne décidèrent de punir la vanité du père en faisant de Sol l'aurige du char qui, tiré par les chevaux Arvak et Alsvid, traverse le ciel en portant le soleil tout au long de son cours. C'est du nom de Mani que proviennent les mots désignant dans les langues germaniques le dimanche (cf. Sonntag all., sunday angl.).

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Sorli : Frère de Hamdir et d'Erp, fils de Guttrune et de son troisième époux, le roi Jonak. Le roi des Goths Ermanaric ayant fait assassiner sa demi-sœur Svanhilde, Sorli

fut dépêché en compagnie de ses frères afin de venger ce meurtre. Sorli et Hamdir ayant tué Erp qu'ils ne supportaient pas, ils se trouvèrent pris au dépourvu quand ils durent accomplir leur tâche et furent lapidés par les gardes d'Ermanaric.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)"

Svanhilde : D'après la version eddique des Nibelungen, fille de Siegfried et de Gu-trune, sœur de Siegmund le jeune et épouse du vieux roi Ermanaric. Le duc Bikki ayant fait croire au roi que le prince héritier Randver convoitait la jeune femme, Ermanaric fit exécuter son fils, ce dont il tint Svanhilde pour moralement responsable, allant finalement jusqu'à la faire piétiner par les chevaux de sa garde. Le meurtre de Svanhilde fut vengé par ses demi-frères Sorli, Hamdir et Erp.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La fin des Nibelungen)"

Thjalfi ("celui qui encercle"; étymologie sujette à caution) : Fils d'un fermier et frère de Roskva. Il commit le crime de briser l'os d'un des boucs Tanngjost et Tanngri-nir qui tiraient le char de Donner alors que le dieu avait offert la viande des animaux à condition que l'on ne prélevât que la chair. Pour payer sa faute, Thjalfi en compagnie de sa sœur devinrent les serviteurs de Donner avec lequel ils connurent de nombreuses aventures.

→ lire "Donner, Thjalfi et Roskva", "Donner et Skrymir", "Donner et Utgardaloki")

Thir ("la servante") : Épouse de Thrall qui conçut avec lui une descendance correspondant à la race des esclaves.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Thrall ("l'esclave")

Fils disgracieux d'Alfi et Edda qui naquit suite à la visite que fit Heimdall dans le monde des hommes afin d'y organiser les castes. Les descendants qu'il eut avec Thir formèrent le groupe des esclaves.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Ulfhednar ("les guerriers habillés de peaux de loup") : Dans la lignée des Berserkers, caste particulière de guerriers culturels spécialement voués à Wotan, rappelant leur dévotion par le port d'une peau de loup qui est l'un des animaux associés au Père des batailles.

Vater ("le père") : Époux de Mutter ayant reçu la visite de Heimdall qui avait pris le nom de Rig lors du voyage qu'il effectua dans le monde des hommes afin d'y constituer les castes. Vater et Mutter eurent un fils d'une grande beauté et d'une rare intelligence nommé Jarl dont sont issus les chefs, les nobles et les souverains.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Vidfinn ("celui qui trouve") : Père de Bil et de Hjukin.

Völva ("celle qui porte une baguette") : Terme servant à désigner les femmes douées du don de prophétie, d'où le nom d'un célèbre poème eddique, dit Völuspá, soit Prédiction de la prophétesse qui est une source mythologique incontournable. L'évocation de la baguette pourrait être une allusion aux plaquettes de bois gravés de runes dont se servaient ces prophétesse.

Wälse : D'après la version eddique des Nibelungen, souverain d'un royaume germanique danubien et père de dix fils. Il maria sa fille unique Sieglinde au roi des Goths Siggeir. Suite à un différend entre ce dernier et l'un des fils de Wälse, le roi des Goths tendit un piège à sa belle-famille, Wälse trouvant la mort à cette occasion ainsi que tous ses fils, à l'exception de Siegmund qui vengea les siens.

Richard Wagner dans La Walkyrie procède comme bien souvent à un remaniement nécessaire afin d'accroître la portée cosmologique de son œuvre L'anneau du Nibelung et identifie dès lors Wälse à une incarnation terrestre de Wotan qui est contraint à ce subterfuge pour engendrer une race de héros libres des traités qu'il a conclus. Wotan est ici identifié également au loup, d'où le terme de Wölfiŋ pour désigner également les Wälungen, par opposition à ses ennemis incarnés par Hunding, nom où l'on reconnaît la racine allemande Hund, le chien.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le destin des Wälungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie)"

Wälungen (les) : Lignée descendant du roi Wälse et comprenant en son sein de nombreux personnages de la saga des Nibelungen, comme Siegmund et Sieglinde, Sinfjotli, Helgi et surtout Siegfried, le grand héros germanique. Victime d'intrigues, la lignée serait maintenant éteinte.

Chez Wagner, Wälse étant une incarnation terrestre de Wotan, les Wälungen apparaissent comme une lignée à moitié divine chargée d'accomplir les actes interdits au dieu lui-même en raison de la loi qu'il a instaurée et qui l'entrave dans le rétablissement de l'équilibre du monde.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le destin des Wälungen)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie)"

Warg : Terme désignant les hommes qui, ayant commis un acte infamant, étaient proscrits/ bannis de la communauté*, obligés de vivre seuls dans les forêts pour n'être plus reconnus comme des êtres humains, d'où l'absence d'homicide quand quiconque tuait l'un d'entre eux.

Wieland (également **Weilund**, **Wayland** ou **Volund**) : Fameux forgeron qui s'était acquis par ruse une épouse qu'il ne sut garder. Séquestré par le roi scandinave Nidung qui voulait seul profiter de son grand art, Wieland dont on avait tranché les tendons afin qu'il ne s'enfuît pas se vengea en tuant les fils du roi et en s'envolant de sa prison insulaire à l'aide d'ailerons de métal dont il s'équipa pour rallier le domaine des Dieux.

→ lire "Wieland le forgeron"

La guerre de fondation* des Ases et des Vanes

Les Dieux en leurs domaines se répartirent en deux lignées. L'aînée, celle des Vanes, vivait à Vanaheim et la cadette, celle des Ases menés par Wotan, résidait à Asgard et il advint au monde que ces deux groupes entrassent en conflit sans que nul n'en sût le véritable motif. La guerre, la première de tous les temps, dura longtemps, mais comme chaque camp prenait successivement l'avantage sur l'autre, aucune issue ne semblait résider dans la victoire de l'un des protagonistes. Aussi les Dieux décidèrent-ils de conclure une trêve définitive et, afin de poser des actes concrets scellant cette paix, proposèrent d'échanger certains de leurs membres. Les Vanes envoyèrent Njord qui dut renoncer à son épouse qui était également sa sœur, les Ases n'approuvant pas cette pratique. Njord qui préside à la fertilité des mers se mit ainsi en route avec ses enfants

Froh et Freia pour vivre auprès des Ases tandis que, parmi ces derniers, Hönir et Mime prirent le chemin de Vanaheim. À cette occasion, les Ases firent valoir que Hönir serait un grand chef pour les Vanes, mais ceux-ci ne tardèrent pas à déchanter quand ils constatèrent les piètres vertus de Hönir, incapable de résoudre les litiges et de statuer dès lors que le sage Mime n'était pas à ses côtés pour lui souffler ses paroles, si bien qu'il se contentait de dire que quelqu'un d'autre n'avait qu'à trancher. En fait de trancher, ce fut Mime qui eut le corps séparé de sa tête que les Vanes envoyèrent à Wotan. Malgré le marché truqué et le sort réservé à Mime, la guerre ne reprit pas, les Ases et les Vanes régnèrent de concert sur le monde.

Vide de savoir, Wotan garda la tête de Mime dans de la saumure pour la conserver et continua de recevoir ses sages conseils. Pour ce faire, il plaça la tête coupée aux abords d'un puits très particulier se trouvant dans le pays des géants et qui reçut le nom de "puits de Mime", lequel devint synonyme de connaissance.

Cliquez dans le site original pour obtenir des considérations diverses sur ce mythe.

Les animaux

Alsvid ("le très rapide") : L'un des chevaux qui, avec Arvak, tire le char solaire tout au long de sa course et est guidé par l'humain Sol. Alsvid est protégé de l'incandescence du soleil par d'immenses soufflets qui projettent l'Isarnkoll, le froid de fer. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Arvak ("le très matinal") : L'un des chevaux qui, avec Alsvid, tire le char solaire tout au long de sa course et est guidé par l'humain Sol. Arvak est protégé de l'incandescence du soleil par d'immenses soufflets qui projettent l'Isarnkoll, le froid de fer. → lire "Les premiers actes des Dieux")

Audhumla ("le bovin sans corne qui est riche [de lait]", également Audhumbla, avec ou sans h) : Vache originelle qui apparut en même temps que le premier être Ymir, géant de la glace qu'elle nourrit de son lait. Se sustentant en léchant la glace salée, elle mit au jour le corps d'un autre être, Buri, dont la descendance constitua la lignée divine avec à sa tête Wotan, fils de Bor. [race bovine des Frisonnes]
→ lire "L'Ur-Welt")

Swan/ Cygnes : Nom des deux oiseaux gracieux qui vivent au puits d'Urd, au pied de l'une des racines du frêne Yggdrasil où se tiennent les Nornes. De ces deux oiseaux sacrés, intermédiaires entre les mondes divin et humain, sont issus les palmipèdes du même nom. → lire "Yggdrasil"; voir également le thème de "Parsifal")

Dain ("celui qui est mort") : L'un des quatre cerfs qui broutent le feuillage et l'écorce du frêne Yggdrasil. → lire "Yggdrasil" [irminsul*]...

Dvalin ("celui qui est endormi" ou "celui qui est lent") : L'un des quatre cerfs qui broutent le feuillage et l'écorce du frêne Yggdrasil. → lire "Yggdrasil")

Duneyr ("celui qui a les oreilles duveteuses" ou "celui qui a les oreilles foncées"; étymologie sujette à caution) : L'un des quatre cerfs qui broutent le feuillage et l'écorce du frêne Yggdrasil. → lire "Yggdrasil")

Durathror : L'un des quatre cerfs qui broutent le feuillage et l'écorce du frêne Yg-

gdrasil. → lire "Yggdrasil")

Eikthyrnir ("celui qui a des bois de chêne") : Cerf qui vit sur le toit du Walhalla où il se nourrit en broutant les feuilles de l'arbre Lerad tandis que de ses bois dégotte l'eau qui alimente les rivières. → lire "Les halles")

Freki ("celui qui est avide") : Avec Geri, loup compagnon de Wotan et emblème distinctif de ce dernier, tout comme les corbeaux Hugin et Munin. → lire "Les halles")

Garm ("chien") : Terrible chien apparenté au Cerbère grec gîtant dans la grotte de Gniphellir et défendant l'entrée du palais de Hel, divinité de la mort qui règne à Helheim. La prophétie annonce qu'il sera l'adversaire de Tiwaz lors du Crépuscule des Dieux au cours duquel tous deux mourront.
→ lire "Les halles", "Le Crépuscule des Dieux")

Geri ("celui qui est affamé") : Avec Freki, loup compagnon de Wotan et emblème distinctif de ce dernier, tout comme les corbeaux Hugin et Munin. → lire "Les halles")

Gotti : Cheval de Gunther qui se cabra à l'approche du Waberlohe, muraille de flammes protégeant le rocher de Hindafels sur lequel reposait la Walkyrie Brünnhilde.
→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)")

Grane ("le cheval") : Cheval de Siegfried, descendant de Sleipnir, le coursier à huit jambes de Wotan. → lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie, Le Crépuscule des Dieux)")

Gullinbursti ("celui qui a des soies d'or", également **Gullinborsti** ou **Slidrugtanni** "celui qui a des défenses redoutables") : Verrat dont le pelage est brillant comme l'or et éclaire les ténèbres les plus profondes. Issu du talent de forgeron d'Eitri et de Brokk qui avaient été mis au défi par Loge de produire des objets aussi splendides que ceux qu'il ramenait aux Dieux, le verrat fut offert à Froh qui préside à la fécondité et à la prospérité. → lire "Les attributs des Dieux")

Heidrun ("l'amie resplendissante"; étymologie sujette à caution) Chèvre vivant au Walhalla dont les pis produisent non pas du lait, mais de l'hydromel qu'elle fournit en abondante quantité et qui permet d'étancher la soif des Einherjar, les guerriers morts réunis par Wotan. Les feuilles de l'arbre Lerad qui trône au centre du Walhalla lui fournissent sa nourriture. → lire "Les halles")

Hräsvelg ("celui qui dévore des cadavres") : Aigle gigantesque résidant au bout du monde et qui, par les battements de ses ailes, produit le souffle du vent.

Hugin ("la pensée") : Avec Munin, corbeau compagnon de Wotan et donc l'un des emblèmes distinctifs les plus fréquents de ce dernier, tout comme les loups Geri et Freki. Chargé de parcourir de monde afin d'y apprendre toute chose, il revient au moment du repas pour glisser à l'oreille de son maître ce qu'il a entendu.
→ lire "Les halles")

Munin ("la mémoire") : Avec Hugin, ce corbeau est le compagnon de Wotan et donc l'un des emblèmes distinctifs les plus fréquents de ce dernier, tout comme les loups

Geri et Freki. Chargé de parcourir de monde afin d'y apprendre toute chose, il revient au moment du repas pour glisser à l'oreille de son maître ce qu'il a entendu.

→ lire "Les halles")

Nidhogg ("celui qui frappe haineusement") : Épouvantable serpent résidant à proximité de la source de Hvergelmir, dans le froid pays de Nibelheim. Il se nourrit de cadavres et, quand l'estomac lui pèse, entame la racine du frêne universel Yggdrasil qui plonge dans le sol à cet endroit. Utilisant l'écureuil Ratatosk comme messenger, il échange des invectives avec l'être le plus élevé de l'univers, l'aigle qui trône au sommet d'Yggdrasil. Nidhogg ne mourra pas lors du Ragnarök et s'en ira vivre en un lieu nommé Nidavell. → lire "Yggdrasil")

Ratatosk ("la dent de rongeur") : Écureuil vivant dans le frêne Yggdrasil. Son passe-temps favori est de courir des racines à la cime de l'arbre universel pour transmettre les invectives que s'échangent le serpent Nidhogg et l'aigle suprême entre les yeux duquel se tient le faucon Vedrfolnir. : → lire "Yggdrasil")

Sährimnir ("le monstre couvert de suie"; étymologie sujette à caution) : Cochon ayant la merveilleuse faculté de voir sa chair se reconstituer en permanence. Sährimnir est abattu et cuisiné chaque jour par Andhrimnir qui prépare dans son chaudron Eldhrimnir le repas destiné aux Einherjar, les guerriers que Wotan a réunis dans sa grande halle, le Walhalla. → lire "Les halles")

Sleipnir ("celui qui glisse rapidement") : Cheval de Wotan se caractérisant par ses huit jambes et sa prodigieuse rapidité qui en fait le plus vif des coursiers. Sleipnir fut engendré par Loge qui, métamorphosé en jument, attira dans la forêt l'étalon Svadilfari. Sleipnir eut une importante descendance dont Grane, le cheval de Siegfried. Quant à ses huit jambes souvent représentées sur des stèles, elles semblent à l'origine vouloir simuler plus une impression de rapidité qu'une réelle particularité physique.

→ lire "La construction de la forteresse des Dieux", "La mission de Hermod")

Svadilfari ("celui qui a échoué dans un voyage") : Puissant cheval appartenant au géant qui anonymement était venu proposer aux Dieux* la construction d'une forteresse. Svadilfari travailla tant et si bien que les Dieux craignant de devoir payer au géant son incroyable salaire imposèrent à Loge de se métamorphoser en jument afin d'attirer l'étalon, empêchant le parachèvement de la construction. Des amours de Svadilfari est issu Sleipnir, le cheval de Wotan.

→ lire "La construction de la forteresse des Dieux")

Tanngrjost ("celui qui grince des dents") : Bouc de Donner qui, en compagnie de Tanngrisnir, tire le char du dieu, martelant l'air de ses sabots, créant ainsi le son du roulement du tonnerre qui parvient aux hommes. Source inépuisable de nourriture, sa chair peut être prélevée, car elle se reconstitue d'elle-même durant la nuit, et ce tant que l'on ne brise pas les os du bouc. Par mégarde, Thjalfi, fils de paysan, commit ce crime, ce qui lui valut de devoir partir au service de Donner en compagnie de sa sœur Roskva. → lire "Donner, Thjalfi et Roskva")

Tanngrisnir ("celui qui montre les dents") : Bouc de Donner qui, en compagnie de Tanngrjost, tire le char du dieu, martelant l'air de ses sabots, créant ainsi le son du roulement du tonnerre qui parvient aux hommes. Source inépuisable de nourriture, sa

chair peut être prélevée, car elle se reconstitue d'elle-même durant la nuit, et ce tant que l'on ne brise pas les os du bouc. Par mégarde, Thjalfi, fils de paysan, commis le crime, ce qui lui valut de devoir partir au service de Donner en compagnie de sa sœur Roskva. → lire "Donner, Thjalfi et Roskva")

Vedrfolnir ("celui qui est devenu pâle de par la tempête") : Faucon placé sur le front de l'aigle suprême, animal le plus élevé de l'univers vivant sur la cime du frêne Yggdrasil. → lire "Yggdrasil")

Les enfants de Loge

Loge était l'époux de Sigunn dont il eut deux fils, Vali et Narfi, il s'accoupla également à une terrible géante qui vivait au cœur de Jotunheim et se nommait Angerboda. De cette union naquirent trois rejetons dont l'aspect comme le caractère traduisaient à eux seuls leur origine néfaste. Le premier, Fenrir, était un loup qui allait se révéler d'une rare puissance. Le deuxième, Jormungand, était un immense serpent. Le troisième était une fille appelée Hel dont une moitié de corps était saine, mais dont l'autre était en putréfaction, lui conférant ainsi le plus horrible des aspects.

Bientôt, les Dieux apprirent l'existence de ces enfants élevés au pays des géants. La nature de leur mère, ennemie héréditaire, et de leur père qui leur avait déjà tant occasionné de soucis les poussa à s'enquérir de ce qu'il adviendrait. Ainsi fut révélée la prophétie qui annonçait que ces enfants seraient à l'origine des pires tourments pour les Dieux et que, lors du Ragnarök, ils participeraient à l'attaque contre les Dieux. Wotan exigea dès lors qu'on se saisît de cette engeance pour qu'on la lui amenât jusqu'à Asgard. Quand cela fut accompli, il précipita Jormungand dans la profonde mer qui ceignait Midgard. Mais le serpent survécut et devint si grand qu'il finit par complètement entourer le monde des Dieux et des hommes et par se mordre la queue. Puis Hel, en raison de son aspect repoussant, fut contrainte de descendre vers Helheim afin d'y régner sur le royaume des morts et d'y accueillir ceux qui avaient trépassé de maladie et de vieillesse. Quant à Fenrir que les augures désignaient comme le futur adversaire de Wotan, les Dieux choisirent de le garder à leurs côtés pour mieux le surveiller. Seul Tiwaz osait s'en approcher pour le nourrir, mais l'animal grandissait si vite et acquerrait une telle force qu'il fallut se résoudre à prendre de sévères mesures pour se prémunir de la menace qu'il faisait peser sur les Éternels. Aussi ces derniers fabriquèrent-ils un solide lien nommé Löding qu'ils proposèrent au loup d'essayer pour qu'il éprouvât sa propre force. Certain de sa puissance, Fenrir se laissa attacher et brisa son lien avec la plus grande facilité. Contrariés, les Dieux confectionnèrent alors Dromi, une chaîne deux fois plus solide que la précédente, et suggérèrent au loup qu'il accroîtrait considérablement sa renommée s'il réussissait à s'en défaire. Les Dieux espéraient bien qu'en fait, le terrible loup se laisserait convaincre pour être définitivement entravé. Encore plus sûr de lui depuis qu'il s'était débarrassé de Löding, Fenrir laissa agir les Éternels qui crurent ainsi en avoir terminé. Pourtant, le loup se débattit tant et si bien qu'il fit voler en éclat les chaînes qui l'entravaient. Les Dieux craignirent dès lors de ne jamais pouvoir enchaîner le loup gris et prirent le parti d'envoyer le valet de Froh, Skirnir, vers le pays des elfes noirs, Svartalheim, dans l'espoir que la grande connaissance de ceux-ci dans les arts de la magie et de l'orfèvrerie permettrait de confectionner le lien le plus solide qui soit. Les elfes allièrent ainsi divers ingrédients dont six avaient des propriétés magiques : le bruit du pas d'un chat, la barbe des femmes, la racine des montagnes, les tendons d'un ours, le souffle des poissons et la salive des oiseaux. Ainsi fut fabriqué Gleipnir, semblable à un ruban de soie, mais d'une robustesse inégalée.

Quand Skirnir revint à Asgard, les Ases se mirent en route vers la petit île de Lyngvi au milieu du lac d'Amsvartnir, invitant Fenrir à les accompagner. Une fois arrivés, ils proposèrent au loup d'éprouver la solidité du lien si fragile d'apparence, mais dont ils l'assurèrent de sa solidité. Pour en donner la preuve à Fenrir, les Dieux tentèrent de le déchirer, évidemment sans succès. Fenrir, méfiant, estima qu'il ne gagnerait aucune renommée à briser un lien de si modeste apparence et se demanda si tout cela ne recelait pas quelque sortilège.

Contre la matière existait la force, mais contre l'esprit et ses détours, le loup savait être impuissant. Les Ases se défendirent de telles intentions et lui promirent que s'il ne parvenait à se défaire du lien, ils le libéreraient, car ce serait la preuve de ce que la puissance du loup avait des limites et qu'elle ne constituait pas pour les Éternels la menace supposée. Ne croyant pas aux dires des Dieux, mais ne voulant pas paraître couard, Fenrir conscient du risque d'être mis définitivement en captivité accepta le défi des Ases à condition que, durant l'épreuve, l'un d'entre eux mît la main dans sa gueule. Sur ce, les Dieux embarrassés se regardèrent, ne sachant que faire, jusqu'à ce que Tiwaz s'avancât pour donner satisfaction au loup. Fenrir fut entravé et tenta de se libérer de Gleipnir, mais plus l'animal se débattait, plus le lien se resserrait. Comprenant que, comme il l'avait craint, les Très-Hauts l'avaient berné, le loup arracha l'avant-bras du dieu de la guerre jusqu'à hauteur du coude qui depuis s'appela "articulation de Tiwaz". Quant aux autres dieux, voyant que leur stratagème avait réussi et que Fenrir était incapable de s'affranchir de ses chaînes, ils rirent à gorge déployée et passèrent l'extrémité de Gleipnir au travers d'une grande pierre plate pour l'attacher à un énorme rocher qui fit office de pieu et qu'ils plantèrent profondément dans le sol. Pourtant, le loup continuait à se débattre, tentant d'approcher ses terribles mâchoires du lien. En définitive, les Dieux fichèrent une épée dont le pommeau reposait sur la lèvre de l'animal et dont la pointe s'enfonçait dans son palais. Depuis, il rugit féroce, la gueule béante maintenue ouverte par l'écart de ses mâchoires d'où la bave coule en un fleuve vénéneux appelé Von.

Jusqu'au Crépuscule des Dieux, c'est sur cette île que le terrible Fenrir demeurera. Mais en attendant, le loup gris darde des regards furieux vers la demeure des Dieux. Cliquez ici pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe.

Les elfes et les nains

Alberich ("le guetteur" ou "le prudent", également **Andvari** ou **Obéron** dans sa forme francisée) : Dans la version eddique des Nibelungen, nain ayant accumulé une immense richesse et proie de Loge qui avait besoin de sa fortune pour payer tribut à Hreidmar dont il avait tué le fils. Fou de rage, Alberich lança sur son trésor dérobé un anathème sans merci qui ne prit fin qu'avec l'extinction des lignées d'hommes qui touchèrent l'anneau maudit issu du fabuleux butin. Dans la version rhénane du mythe, c'est Siegfried qui soumet par la force Alberich qui se trouve contraint de le servir et de lui céder la Tarnkappe.

Personnage périphérique dans les anciennes versions du mythe, Alberich voit son rôle croître dans L'anneau du Nibelung de Richard Wagner où il incarne la concupiscent et le pouvoir de l'argent qui cherchent à corrompre toute chose, d'où la malédiction proférée à l'endroit de l'anneau que lui dérobent les Dieux et qu'il n'aura de cesse de vouloir recouvrer.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, Siegfried, Le Crépuscule des Dieux)"

Alvis ("le sage" ou "l'elfe") : Nain ou, comme le laisserait présager son nom, elfe noir versé dans l'art de la métallurgie qui reçut commande d'armes pour les Dieux en échange de la main de Thrud, fille de Donner. Opposé à cette union, le dieu du tonnerre attira Alvis dans un piège, ce qui lui permit de provoquer la mort du prétendant sans pour autant briser la promesse des Dieux. → lire "Donner et Alvis")

Austri ("l'est") : Nain placé par les Dieux avec trois de ses congénères afin de soutenir la voûte céleste lors du démembrement du corps du géant Ymir dont la face intérieure du crâne forma le firmament. C'est du nom de ce nain qu'est issue la direction cardinale de l'est dans la plupart des langues européennes. → lire "L'Ur-Welt")

Brokk ("le forgeron") : Frère d'Eitri. Loge lui lança le défi que les nains seraient incapables de confectionner des objets aussi précieux que ceux qu'il ramenait du pays des elfes noirs. Eitri ayant fabriqué le verrat Gullinbursti, l'anneau Draupnir et le marteau Mjollnir, Brokk gagna son pari et cousit la bouche du dieu de la ruse à l'aide de la laine nommée Vartari. → lire "Les attributs des Dieux")

Eitri ("le venimeux", également Sindri) : Frère de Brokk. Il confectionna le verrat Gullinbursti, l'anneau Draupnir et le marteau Mjollnir en réponse au défi que Loge avait lancé à son frère Brokk. → lire "Les attributs des Dieux")

Fjalar : Nain surnois qui, en compagnie de Galar, assassina le sage Kvasir afin de lui prendre son sang et d'en confectionner un hydromel capable de conférer le don de la poésie. Ayant par la suite tué le géant Gilling et son épouse, il fut contraint par le fils de ces derniers, Suttung, à lui remettre les chaudrons emplis du précieux breuvage. → lire "Le sang de Kvasir")

Galar : Nain surnois qui, en compagnie de Galar, assassina le sage Kvasir afin de lui prendre son sang et d'en confectionner un hydromel capable de conférer le don de la poésie. Ayant par la suite tué le géant Gilling et son épouse, il fut contraint par le fils de ces derniers, Suttung, à lui remettre les chaudrons emplis du précieux breuvage. → lire "Le sang de Kvasir")

Ivaldi ("celui qui règne sur l'if" ou "le très puissant") : Elfe noir, nain, voire surnom d'un dieu comme Ull qui préside à l'adresse au tir à l'arc. Ivaldi est d'une nature faisant l'objet de spéculations. Ses fils confectionnèrent pour les Dieux la chevelure de Sif, Gungnir, la lance de Wotan et Skidbladnir, le navire de Froh. → lire "Les attributs des Dieux")

Landvättir : Sorte de génies ou d'esprits de la nature qu'il importait de ne pas irriter ou effrayer, d'où la tradition de retirer les têtes de dragon qui servaient de figures de proue aux navires quand ceux-ci abordaient un rivage [neutre ou ami].

Lit ("l'homme de couleur") : Nain qui eut la mauvaise inspiration de passer devant Donner au moment où celui-ci s'app préparait à sanctifier le bûcher funéraire de Balder. Agacé, le dieu donna un coup de pied à Lit qui fut projeté dans le brasier. → lire "La mort de Balder")

Nordri ("le nord") : Nain placé par les Dieux avec trois de ses congénères afin de soutenir la voûte céleste lors du démembrement du corps du géant Ymir dont la face inté-

rière du crâne forma le firmament. C'est du nom de ce nain qu'est issue la direction cardinale du nord dans la plupart des langues européennes. → lire "L'Ur-Welt")

Sudri ("le sud") : Nain placé par les Dieux avec trois de ses congénères afin de soutenir la voûte céleste lors du démembrement du corps du géant Ymir dont la face intérieure du crâne forma le firmament. C'est du nom de ce nain qu'est issue la direction cardinale du sud dans la plupart des langues européennes. → lire "L'Ur-Welt")

Vestri ("l'ouest") : Nain placé par les Dieux avec trois de ses congénères afin de soutenir la voûte céleste lors du démembrement du corps du géant Ymir dont la face intérieure du crâne forma le firmament. C'est du nom de ce nain qu'est issue la direction cardinale de l'ouest dans la plupart des langues européennes. → lire "L'Ur-Welt")

Le Crépuscule des Dieux

Le jour viendra où de grandes confrontations entre les hommes auront lieu et durant trois années se dérouleront d'importantes batailles inaugurant l'époque des haches et des épées. L'ordre disparaîtra et nul ne pourra se fier à quiconque, fût-ce à ses proches. En proie à la cupidité et à l'envie, les frères s'entre-tueront. La débauche et l'inceste domineront et toutes les lois du sang seront abolies et précipitées dans l'oubli. Puis arrivera Fimbulvetr, le grand hiver lui-même composé de trois rigoureux hivers que ne séparera nul été et de toutes les directions soufflera le vent, emportant gel et neige en quantité.

Lors, le combat connu des hommes s'emparera des puissances organisatrices et maintes catastrophes surviendront. Le loup céleste Skoll rattrapera le soleil pour l'engloutir dans sa gueule et son frère Hati en fera de même avec la lune, tandis que les étoiles tomberont du firmament et que la terre se mettra à trembler, bouleversant les montagnes et déracinant les arbres. À ces cataclysmes ne résistera aucune chaîne mise en place par les Dieux. Loge et Fenrir se libéreront de leurs liens et donneront le signal de l'attaque contre l'univers divin tandis que Garm, le féroce et terrible chien des enfers quittera son antre de Gniphellir.

Par cohortes entières, les ennemis des Dieux convergeront vers Asgard pour réduire à néant la splendide citadelle. À la tête des fils de Muspell, Surt, le géant flamboyant gardien de Muspellheim, fera précéder les siens d'une insoutenable fournaise. Voyant Surt approcher du pied de Bifrost pour se lancer à l'assaut d'Asgard, Heimdal se saisira vivement de son cor Gjallarhorn pour alerter les Dieux et quand l'incandescente armée tentera d'emprunter le pont divin, celui-ci s'effondrera, les contraignant à se diriger vers une plaine proche, le champ de Vigrid qui est un grand espace s'étendant dans toutes les directions sur cent lieues. Entre temps, Hrym menant les géants franchira la mer qui ceint Midgard en prenant place dans le navire Naglfar constitué des ongles des humains morts. Le vaisseau naviguera grâce au déferlement de l'océan sur Midgard provoqué par Jormungand qui, se mettant en mouvement, atteindra lui-même le monde des hommes et des Dieux dont il empoisonnera l'air et l'eau de son venin. Fenrir à son tour ralliera le champ de Vigrid, la gueule béante, la mâchoire supérieure atteignant le ciel et l'inférieure raclant le sol, faisant jaillir le feu par ses narines et ses yeux. Quant à Hel, menant sa propre armée de damnés, elle quittera Helheim et rejoindra les siens pour y retrouver son père Loge. Tous réunis en ordre de bataille, les ennemis des Dieux attendront là le grand combat.

De leur côté, les Dieux tiendront conseil et Wotan se rendra au puits de Mime pour demander à la tête du sage comment agir face à la menace. Mais Mime ne sera

d'aucun secours et annoncera au Père des armées qu'il est trop tard, la fin des Dieux étant devenue inéluctable. Le frêne Yggdrasil se mettra à trembler de toute sa hauteur, signifiant l'ébranlement de l'architecture du monde et provoquant l'effroi de toutes les créatures.

Alors, Wotan regagnera Asgard et, entré au Walhalla, prendra la tête des troupes divines des einherjar qui auront revêtu leurs armures. À leur tour, les Ases rallieront le champ Vigrid, prêts à affronter leurs vils ennemis pour une lutte ultime et désespérée. Une fois les armées face à face, Wotan chevauchant Sleipnir donnera de sa lance le signal de la bataille au cours de laquelle se tiendront maints glorieux combats singuliers. Donner se battra contre Jormungand, donnant force coups de marteau jusqu'à ce qu'il ait terrassé le terrible serpent cosmique. Pourtant, empoisonné par le venin que le terrifiant reptile lui avait craché au visage, le dieu ne fera plus que neuf pas avant de s'effondrer, mort. Confronté à Surt, Froh démuné de son épée magique qu'il avait donnée à Skirnir ne sera pas en mesure de résister longuement à la lame flamboyante du gardien de Muspellheim. De leur côté, Tiwaz et Garm comme Heimdall et Loge se donneront la mort les uns les autres avant que le grand duel annoncé par les anciennes prophéties n'amène le face-à-face de Wotan et du loup Fenrir. La bataille sera acharnée, mais ainsi qu'il en avait été instruit, le Père des batailles ne pourra avoir le dessus et, ayant succombé, sera englouti par le fils de Loge et d'Angerboda. Ayant vu périr son père, le dieu Vidar se dressera devant Fenrir et, se saisissant de la mâchoire supérieure du loup, posant sa chaussure magique d'une résistance inégalée sur l'inférieure, déchirera la gueule de la bête. La grande bataille du champ Vigrid touchera ainsi à son terme et presque tous les Dieux ayant été, comme les einherjar, massacrés, Surt poursuivra sa route, incendiant de sa lame la terre entière. Rien n'échappera à la terrible langue de feu et même le Walhalla, la splendide halle, sera dévoré par l'incandescence rampante et seul Gimlé, séjour funèbre des justes, échappera à la destruction jusqu'à ce que les flots déchaînés n'engloutissent le monde.

Mais alors se produira la plus grande merveille, car de l'océan resurgira la terre, fraîche et purifiée. Les ruisseaux couleront au cœur de pâtures vertes et grasses tandis que les grains des champs lèveront d'eux-mêmes en superbes moissons au-dessus desquelles s'élèvera le vol de l'aigle dans le ciel redevenu bleu.

Comme la terre renouvelée, Balder et Hoder, victime et assassin, reviendront du monde des morts et dirigeront leurs pas vers Idavoll, l'antique lieu de réunion des Ases où ils retrouveront Hönir, Vidar et Vali, frère et fils de Wotan, ainsi que Modi et Magni, uniques survivants du terrible cataclysme dans lequel périra leur père Donner qui leur léguera son marteau Mjollnir. Ainsi réunis, ceux qui demeureront de la lignée des Ases songeront aux temps anciens, évoqueront les sortilèges et découvriront sur le sol les pièces gravées de runes du jeu avec lequel les Dieux aimaient à se distraire. Les humains disparaîtront dans les flammes, Lif et Lifthrasir, les deux êtres qui vivent dans la ramure de grand frêne sacré Yggdrasil quitteront l'arbre universel quand il sera menacé et trouveront refuge dans le bois de Hoddmime qui, par miracle, échappera à la destruction du monde. Y vivant de la rosée matinale tandis que tout autour d'eux s'effondrera, ils attendront que le déchaînement des forces cosmiques s'arrête enfin et découvriront cette terre nouvelle qu'ils peupleront de leur descendance.

Alors se produira le plus grand des miracles, car avant de mourir, le soleil aura engendré une fille qui s'élèvera dans les cieux pour éclairer l'aube radieuse saluant la naissance de ce monde régénéré libéré de ses chaînes.

L'homme curieux souhaiterait certainement en savoir plus, mais nul ne sait ce qui adviendra par la suite : que celui qui est ainsi instruit de la destinée des Dieux mette à profit sa connaissance, car fin et début sont indistincts.

Þugsi til Myrgins, hver sem orkar Rað til leggja Rausnar Asum
(que pense jusqu'au matin qui est capable de donner un conseil pour le bien des Dieux).

Cliquez dans le site original pour obtenir des considérations diverses sur ce mythe.

Cosmogonie et eschatologie

Dans l'ensemble des textes relatifs à l'univers mythique germanique, nombre sont ceux qui, à l'instar des contes grecs, sont des récits dont il appartient à chacun d'apprécier tout à la fois la charge philosophique et l'aspect divertissant. Pourtant, au sein de ce legs culturel se détache un groupe d'œuvres qui dépassent ces simples dimensions narratives pour toucher à une autre sphère qui fait que la légende prend une dimension exceptionnelle conduisant au véritable mythe*.

Études respectives des commencement et fin de l'univers, les cosmogonie et eschatologie germanique sont deux éléments de la plus haute importance pour qui désire connaître l'univers mental d'un peuple. Mésestimer ce rôle de l'inconscient collectif et religieux ne saurait conduire qu'aux clichés parfois réducteurs dont les manuels d'histoire continuent d'abreuver le bon peuple. Par delà, on trouvera également au travers de la lecture de ces récits un intéressant point de départ pour saisir les éléments communs à tous les peuples européens ainsi que ceux qui procèdent d'une évolution propre, traçant ainsi le saisissant arbre généalogique de la culture originelle et authentique de l'Europe.

Cosmogonie et eschatologie ne sont pas comme on pourrait le croire deux ensembles distincts et séparés, ouverture et final d'un grand opéra entre lesquels l'action se déroulerait linéairement sans rappel des leitmotivs. Il n'y a pour ainsi dire aucune césure entre ce qui constitue l'ensemble des mythes sur la fondation de l'univers et ceux sur sa destruction, de sorte que le tout est intimement lié, amalgamé, et qu'il semble bien souvent que tout début n'est que le signal d'une course vers la fin annoncée et que chaque fin n'existe que pour commencer une ère nouvelle. L'héritage mythologique sous la forme dans laquelle il a été transmis à l'homme moderne courbe le fil des événements pour le refermer sur lui-même dessinant ainsi un cycle, un cercle semblable au serpent cosmique Jormungand entourant les terres ou similaire à l'anneau, au Ring, symbole de la perfection et de son pouvoir.

Comme il y a douze mois dans l'année, ce grand cycle de récits peut être découpé en douze époques et, au départ du néant originel, il entraîne le lecteur à sa suite dans cette course vers le Crépuscule des Dieux qui ne précipite le monde ancien dans l'oubli que pour mieux le faire renaître.

L'existence de ce grand axe récurrent à travers l'ensemble des récits narratifs justifie son individualisation par le biais d'une rubrique distincte. L'ensemble des mythes proposés a été replacé dans un ordre logique, étant entendu que tout travail d'interprétation des vieilles légendes impose parfois une certaine rationalisation. De la même manière, les diverses versions transmises pouvant parfois conduire à certaines contradictions, une forme d'arbitrage basé sur le principe du maximum de vraisemblance s'est révélée nécessaire pour offrir un ensemble cohérent capable de brosser un grand portrait de l'univers des mythes de l'Antique Germanie. En outre, et quand cela s'est avéré possible, les noms continentaux transmis par la tradition allemande ou attestés dans la langue française ont été préférés aux appellations scandinaves, d'où la coexistence de termes issus des diverses langues.

Que ne s'étonne donc pas l'érudite qui connaît les difficiles écueils du travail de compilation et que chacun maintenant ouvre la grande bible des païens, le livre où

dorment les secrets de l'âge d'or qui est le sien. Et s'il n'est pas assez fou pour s'initier à leurs secrets, ils le laisseraient vivre à genoux et jamais ils ne lui diraient...

La construction de la forteresse des Dieux - 1/2

Un jour que les Dieux* siégeaient à Idavoll, au pied d'Yggdrasil, un artisan se présenta à eux et leur fit valoir qu'il se proposait d'édifier en trois semestres de puissantes murailles afin de les prémunir contre les géants. Et si le projet paraissait digne d'intérêt pour protéger la lignée divine d'Asgard, son prix était d'importance et ne résidait pas moins qu'en la main de Freia, le soleil et la lune. Sur l'instant, les Dieux eurent un doute quant à l'identité de l'artisan, se demandant sans en avoir la preuve s'il n'était pas lui-même issu de la race des géants. Les Dieux, décidés par Loge, proposèrent alors un arrangement à l'inconnu : le salaire lui serait acquis, mais à condition qu'il fût à même d'achever sa besogne en un hiver. Ainsi, si au premier jour de l'été, la forteresse n'était pas achevée, Freia, le soleil et la lune seraient désengagés et aucun prix ne serait payé par les Éternels. En outre, nul homme ne pouvait venir apporter son aide à l'ouvrier qui obtint néanmoins sur l'intervention de Loge le droit d'employer son cheval Svadilfari pour transporter les matériaux.

Comme l'hiver débutait, l'ouvrier se mit à la tâche, érigeant les murs la journée et apportant nuitamment les blocs de pierre et les poutres de bois. L'ardeur et la force de Svadilfari ne laissèrent pas de vivement impressionner les Dieux qui en conçurent une certaine crainte, tant ils voyaient s'édifier rapidement la forteresse. Au jour précédant le solstice d'été, les Dieux constatèrent que la construction, solide, parfaite et imposante était pratiquement achevée et qu'il n'y manquait que le portail d'entrée, élément architectural qui serait certainement prêt pour l'échéance fatidique. Ne pouvant se résoudre à céder la déesse de l'amour et à dépareiller le ciel des astres les plus brillants qu'ils avaient conçus, les Ases cherchèrent une solution au problème, mais n'y parvenant pas convinrent de ce que c'était à celui qui les avait placé dans une telle situation de les sortir de ce mauvais pas. Tous les yeux convergèrent vers Loge qui avait poussé à accepter le projet et avait intercédé pour que Svadilfari fût laissé à son maître, permettant à ce dernier de bâtir la forteresse d'Asgard en un seul semestre. Craignant une nouvelle fois pour sa vie, Loge dut promettre de trouver rapidement une parade au danger qui les menaçait tous.

Alors que l'ouvrier s'affairait à la tâche, Svadilfari aperçut une superbe jument à l'orée de la forêt. Ne pouvant réfréner son impétuosité, l'étalon s'élança, brisant net la longe qui le maintenait et poursuivant la jument à travers bois tout au long de la nuit. Le constructeur de la forteresse eut beau courir, il ne put rattraper son cheval avant que l'aube n'arrivât, l'empêchant par là même de mettre en place le portail. Le terme était échu et l'ouvrage incomplet ne lui permettait pas de réclamer son salaire. Il entra alors dans une fureur dont seuls les géants étaient capables, ce qui dévoila de manière certaine sa nature réelle. Les Dieux ayant affaire à un géant qui les avait trompés n'étaient plus en rien tenus d'appliquer les règles d'hospitalité et de paix et chargèrent Donner qui revenait à cet instant de contrées lointaines où il avait occis maints trolls d'intervenir, ce qu'il s'empressa de faire en abattant son marteau Mjollnir sur le crâne du géant qui se fracassa en mille morceaux.

La jument tentatrice qui n'était autre que Loge métamorphosé eut une descendance issue de ses ébats avec Svadilfari. Le poulain, nommé Sleipnir, avait la grande particularité de posséder huit jambes et était le plus rapide des coursiers qui se pût voir dans quelque monde que ce fût. Aussi devint-il la monture de Wotan.

À la fin de cette aventure, les Dieux empruntant Bifrost entrèrent en possession de

leur fantastique forteresse d'Asgard.

Cliquez dans le site pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe.

Les objets et les concepts

Bodn : Récipient dans lequel les nains Fjalar et Galar recueillirent le sang de Kvasir qu'ils avaient assassiné et avec lequel ils confectionnèrent l'hydromel conférant le don de la poésie. → lire "Le sang de Kvasir")

Dainsleif ("legs de [du nain] Dainn") : Épée du roi Hagen qui avait la propriété de causer des blessures impossibles à cicatriser. Hagen, à ne pas confondre avec le personnage des Nibelungen [*version évhémérisée*], l'utilisa dans son combat perpétuel contre Hedin qui lui avait ravi sa fille Hild. → lire "Les Hjadningen")

Draupnir ("celui qui dégoutte") : Anneau de Wotan faisant partie des principaux attributs du dieu. Draupnir, confectionné par les fils d'Ivaldi, fut ainsi rapporté à Wotan pour symboliser son autorité. La particularité de Draupnir était que, toutes les neuf nuits, il dégouttait huit autres anneaux à son image. À la mort de Balder, Wotan posa Draupnir sur le corps de son fils étendu sur le bûcher funéraire, mais depuis le monde des morts, celui-ci renvoya l'anneau à son père.
→ lire "Les attributs des Dieux", "La mort de Balder", "La mission de Hermod")

Dromi ("la chaîne") : Second lien employé pour tenter d'enchaîner le terrible loup Fenrir. Il ne résista pas plus longtemps que Löding qui avait été utilisé dans un premier temps, contraignant les Dieux à demander aux elfes noirs de forger un lien, Gleipnir, dont la solidité serait plus importante. → lire "Les enfants de Loge")

Eldhrimnir ("celui que le feu recouvre de suie") : Gigantesque chaudron recevant chaque jour la chair reconstituée du porc Sährimnir que faisait cuire Andhrimnir afin de confectionner le repas des einherjar, les guerriers de Wotan réunis dans sa grande halle, le Valhalla. → lire "Les halles")

Fimbulvetr ("colossal hiver") : Après que la guerre aura fait de grands ravages et que l'ordre aura disparu surviendra Fimbulvetr, grand hiver composé lui-même de trois saisons froides que n'entrecouperont aucun été, annonçant ainsi le début du Ragnarök, le Crépuscule des Dieux. → lire "Le Crépuscule des Dieux")

Fylgjur ("l'esprit qui suit") : Âme décorporée, par exemple suite à la mort, s'attachant à un être quelconque ou se reportant sur un membre de sa famille.

Gelgja ("le poteau" ou "la chaîne") : Chaîne qui, passée autour du lourd rocher Gjoll, permit d'attacher le lien Gleipnir qui tenait prisonnier le terrible loup Fenrir.
→ lire "Les enfants de Loge")

Gjallarhorn ("le cor qui sonne fort") : Corne à boire qu'employait Mime pour se désaltérer au puits dont l'eau conférait la sagesse et la connaissance. Quand Mime fut décapité au terme de la guerre des Ases et des Vanes, Heimdall entra en possession de la corne qu'il utilisa comme cor, ayant pour mission de souffler dedans afin d'avertir les Dieux de l'attaque du monde divin par les géants quand surviendra le Crépuscule des Dieux. → lire "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Gjoll ("celle qui est large") Lourde pierre à laquelle était attaché par la chaîne Gelgja le terrible loup Fenrir qu'entravait le lien Gleipnir.

→ lire "Les enfants de Loge")

Glisir ("l'étincelant") : Nom d'un bosquet aux feuilles d'or qui se trouve à proximité de l'entrée du Walhalla.

Gungnir ("la lance") : Lance sacrée de Wotan symbolisant le pouvoir du Père des armées et portant gravées dans son bois les runes des traités conclus par les Dieux. Confectionné par des elfes noirs, cet attribut rapporté par Loge au chef des Dieux fut acquis au terme du défi que le dieu du feu lança au nain Brokk afin de créer les trois plus beaux objets qui soient. La lance de Wotan est un symbole de première importance dans l'œuvre wagnérienne puisqu'elle porte gravées dans son bois les runes des traités qui ont fini par emprisonner les Dieux dans un lacs inextricable de contraintes et de contradictions. D'où l'importance symbolique de la scène dans laquelle Siegfried, le héros libre, brise la lance, signifiant par là même que tout ce qui était n'est plus.

→ lire "Les attributs des Dieux", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, Siegfried)")

Hamingja ("l'homme se séparant de son enveloppe") : Personnification de la chance de chaque homme, à la manière des anges gardiens. À la mort de l'individu, le hamingja part pour s'occuper d'une nouvelle personne.

Hlidskjalf ("le trône par-dessus la porte") : Trône de Wotan depuis lequel son regard peut embrasser les neuf mondes et qui se situe dans la halle nommée Valaskjalf.

→ lire "Les halles", "Le châtement de Loge") [mirador]

Hringhorni ("celui qui a une étrave avec un anneau") : Navire le plus gigantesque ayant jamais existé. Il fut utilisé par les Dieux afin de servir de bûcher funéraire à Balder. → lire "La mort de Balder")

Hrotti ("celle qui donne des coups") : Épée de Fafner.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre)")

Isarnkoll ("le froid de fer") : Vent puissant et glacé que projettent d'immenses soufflets afin de protéger de l'incandescence du soleil les chevaux Arvak et Alsvid qui tirent le char permettant à l'astre diurne de se déplacer tout au long de sa trajectoire.

→ lire "Les premiers actes des Dieux")

Jarngreip ("le gant de fer") : Gant de fer avec lequel Donner peut saisir son marteau Mjollnir, objets qui tout comme Megingjord constituent les attributs de Donner.

Lerad ("celui qui donne le repos") : Arbre trônant majestueusement au centre du Walhalla et dont les feuilles nourrissent la chèvre Heidrun et le cerf Eikthyrnir.

→ lire "Les halles")

Löding : Premier lien fabriqué afin d'enchaîner le terrible loup Fenrir. Il ne résista pas à la puissance de l'animal, contraignant les Dieux à en réaliser un deuxième, plus résistant, nommé Dromi. "Se délivrer de Löding" signifie donc "surmonter un obstacle,

une difficulté". -> lire "Les enfants de Loge")

Megingjord ("la ceinture de force") : Nom de la ceinture de force qui avec Mjollnir et Jarngreip constitue l'attribut de Donner.

Mjollnir ("la foudre étincelante") : Fabriqué par les nains Eitri et Brokk en réponse à un défi de Loge, ce marteau qui, avec Jarngreip le gant et Megingjord la ceinture, constitue l'un des attributs de Donner, fut offert au dieu afin qu'il pût combattre avec efficacité l'engeance des géants. Arme très puissante, elle avait également le pouvoir de sanctifier, à l'occasion de funérailles ou de mariages par exemple. Donner étant le dieu le plus apprécié du peuple, son marteau à manche court devint un symbole bénéfique que l'on portait en amulette autour du cou.

-> lire "Les attributs des Dieux", "La mort de Balder"; nombreux autres récits)

Naglfar ("la nef des ongles") : Grand navire des morts dans lequel embarqueront les ennemis des Dieux quand surviendra le Ragnarök. Constitué des ongles des humains morts, ce vaisseau qui est le plus grand de tous ceux ayant jamais existé justifie la recommandation faite de toujours tailler les ongles des défunts.

-> lire "Le Crépuscule des Dieux")

Odrörir : Récipient dans lequel les nains Fjalar et Galar recueillirent le sang de Kvasir qu'ils avaient assassiné et avec lequel ils confectionnèrent l'hydromel conférant le don de la poésie. -> lire "Le sang de Kvasir")

Ragnarök ("destinée des Dieux") : Destinée des Dieux réinterprétée par suite d'une confusion de terme en Crépuscule des Dieux, appellation qui cependant ne dénote pas. Débutant par des guerres entre les humains, le chaos gagnera toutes les forces cosmiques, lançant les géants à l'assaut du monde divin. Se poursuivant par de violents combats où nombre de dieux et de géants périront, il s'achèvera par l'incendie de l'univers qui, purifié, **rejaillira de l'onde**.

-> lire "Le Crépuscule des Dieux", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)")

Rati ("celui qui perce") : Vrille à l'aide de laquelle Wotan et le géant Baugi parvinrent à creuser une galerie sous la halle de Suttung dont la fille Gunnlod gardait l'hydromel poétique avant d'être séduite par le chef des Dieux qui lui subtilisa la fameuse boisson.

-> lire "Wotan et Gunnlod")

Refil : Épée de Regin

-> lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre)")

Rokstolar ("les sièges du destin") : Nom des sièges qu'emploient les Dieux quand ils délibèrent à Idavoll.

Säg ("le bruit" ou "la mer", également Sög) : Nom du baquet d'eau de Bil et de Hju-kin quand ils allèrent à la source et furent enlevés par Mani.

-> lire "Les premiers actes des Dieux")

seid ("la magie*") : Désignation générale de l'ensemble des pratiques relevant de la magie. Essentiellement pratiqué par les femmes, le seid fut enseigné à Wotan et aux

Ases par Freia. → lire "Runes", "La guerre des Ases et des Vanes")

Skidbladnir ("celui qui est fait de fines planches de bois") : Fantastique navire réalisé par les elfes noirs ou par les nains. Offert à Froh, il avait la particularité d'être si gigantesque que tous les Dieux pouvaient y tenir dedans. Ayant toujours bon vent, Skidbladnir qui représente un élément solaire des attributs des Dieux avait également l'avantage de se replier comme un petit bout d'étoffe et de tenir dans la poche de son propriétaire. → lire "Les attributs des Dieux")

Son ("la réconciliation") : Nom du récipient dans lequel les Dieux, Ases et Vanes, crachèrent pour jurer leur fidélité à la paix conclue après la guerre qui les avait divisés. Le terme Son est également utilisé à côté de ceux de Bodn et Odrörir pour désigner les chaudrons dans lesquels les nains Galar et Fjalar recueillirent le sang de Kvasir afin d'y préparer de l'hydromel poétique. → lire "La guerre des Ases et des Vanes")

Surtalogi ("le feu de Surt")

Nom du feu avec lequel le géant Surt incendiera le monde lors du Ragnarök.
→ lire "Le Crépuscule des Dieux")

Svalin : Bouclier de la fraîcheur sans la présence duquel l'incandescence du soleil brûlerait le monde, sorte de préfiguration des protections atmosphériques dont bénéficie la Terre.

Tarnhelm ("le heaume d'effroi", également **Tarnkappe** "la cape d'effroi") : Heaume constitué de fines mailles de métal. Il recelait un charme qui permettait à quiconque s'en coiffait de disparaître à la vue de tous ou encore de prendre n'importe quelle apparence. Incluse dans l'or pris par les Dieux à Alberich, il entra en possession de Fafner qui se métamorphosa en dragon pour veiller sur son trésor. Quand Siegfried tua Fafner, il prit le Tarnhelm et eut l'occasion de l'utiliser afin de conquérir Brünnhilde pour Gunther en prenant la place et l'aspect de ce dernier. La Tarnkappe est une variante du heaume. À deux reprises, le Tarnhelm joue un rôle essentiel dans l'œuvre wagnérienne, tout d'abord dans L'or du Rhin où il permet à Alberich d'être partout et nulle part, terrorisant ainsi son peuple asservi et ensuite dans Le Crépuscule des Dieux où, comme l'enseigne la tradition, il conduit à la conquête de Brünnhilde par Siegfried ayant pris les traits de Gunther.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Le tribut de la loutre, La mort de Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, Le Crépuscule des Dieux)")

Thviti ("celle qui est enfoncée" ou "la batte") : Pierre avec laquelle les Dieux frappèrent sur le rocher Gjoll auquel était retenu attaché le terrible loup Fenrir.

→ lire "Les enfants de Loge")

Utiseta ("le fait d'être assis dehors") : Pratique magique ayant pour but d'entrer en communication avec les défunts.

Vartari ("la lanière") : Lien avec lequel Brokk tenta sans succès de coudre les lèvres de Loge qui avait perdu un pari contre le nain. → lire "Les attributs des Dieux")

Waberlohe ("la muraille de flammes", également **Vafirlogi**) : Nom donné aux mu-

railles de flammes qui protègent un séjour, tel celui de la Walkyrie Brünnhilde.
 → lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie, Siegfried)"

Walgrind ("grille des guerriers morts au combat") : Grille du Walhalla que franchissent les héros morts choisis par les Walkyries. → lire "Les halles")

Le châtement de Loge - 1/2

S'il avait été un protagoniste malheureux et involontaire du drame qui touchait les Dieux, Hoder fut néanmoins puni de son acte. Peu auparavant, Wotan avait en effet eu un fils de Rind, la fille du roi des Ruthènes Billing et une prophétie annonça que l'enfant nommé Vali atteindrait l'âge adulte en seulement trois jours, ce qui advint. Dès qu'il fut devenu un homme, Vali se rua sur Hoder qu'il occit, envoyant le dieu aveugle rejoindre sa victime Balder dans le royaume des morts.

S'ils ne purent se venger de Loge sur le site protégé d'Asgard, les Dieux n'en avaient pas moins conçu le dessein de châtier l'instigateur de la mort de Balder.

Réfugié dans les montagnes, Loge construisit une petite demeure à quatre portes qui lui permettaient, depuis l'intérieur, de regarder dans toutes les directions. Durant la journée, le fugitif prenait habituellement l'apparence d'un poisson et se dissimulait dans la cascade de Franang.

Un soir qu'il se tenait dans sa maison devant un petit feu qu'il avait allumé, Loge soucieux de ne pas avoir à subir le courroux des Dieux s'interrogea sur le moyen que pourraient mettre en œuvre les Ases pour le capturer, lui, le brillant poisson [Vif argent]. Prenant des bouts de fil de lin, il commença à les placer en réseau et à les tisser, créant ainsi le filet de pêche qui fut depuis fabriqué de cette manière. En confectionnant les mailles, Loge avait ainsi découvert le point faible de sa métamorphose.

Soudain, il se sentit observé et, en effet, Wotan qui avait pris place sur son trône Hlidskjalf venait de repérer le fugitif et les Ases s'étaient mis aussitôt en route en direction des montagnes. Saisissant le danger le menaçant, Loge jeta rapidement le filet dans le feu et, changé en poisson, disparu dans la cascade. Quand les Dieux parvinrent dans le logis de Loge, le sage Kvasir remarqua le filet qui finissait de se consumer, laissant dans la cendre de nettes traces. Il en déduisit aisément que ce lien ainsi tressé constituait un piège de premier ordre. Aussi les Ases entreprirent-ils de fabriquer un lien de même nature. Quand cela fut fait, ils se dirigèrent vers la cascade, jetèrent le filet et le tirèrent hors de l'eau, mais sans grand succès, car Loge s'était dissimulé entre les rochers qui tapissaient le fond de la rivière. Puis, ayant lesté les bords du filet, les Dieux le plongèrent pour tenter d'immobiliser le poisson dans le fond. Pourtant, une fois encore Loge devança l'action des Dieux. Ce faisant, il se rapprochait toujours plus de la mer. Ne pouvant poursuivre vers les eaux salées qui l'auraient tué à coup sûr, Loge fut contraint de sauter avec vigueur vers l'amont par-dessus le filet que les Dieux avaient tendu en travers du cours d'eau. Mais Donner veillait et tendit la main pour se saisir du glissant poisson, ne réussissant à l'attraper que par la queue qu'il écrasa, ce qui explique l'effilement de l'appendice caudal des saumons. Loge fut ainsi bel et bien pris.

Les Ases emmenèrent Loge dans une caverne avec ses fils Vali, homonyme du fils de Wotan qui avait exécuté Hoder, et Narfi qu'il avait eus de Sigunn. Là, les Dieux changèrent Vali en loup et lui firent dévorer son propre frère sous les yeux de leur père. Puis, ayant retiré les intestins du corps sans vie de Narfi, ils les utilisèrent comme lien pour attacher Loge qui fut étendu sur trois rochers, l'un étant sous les épaules, le deuxième sous les reins et le dernier sous les chevilles. Quand le lien fut fixé, il se dur-

cit et devint de fer, maintenant solidement le malfaisant. Skadi prit ensuite un serpent et le plaça au-dessus de la tête de Loge afin que le venin lui dégouttât sur le visage.

Peu après le départ des Dieux, la femme de Loge, Sigunn, qui demeurait d'une fidélité absolue arriva et, ayant pris une coupelle, commença à récolter le venin du serpent afin d'empêcher les souffrances de son mari. Pourtant, dès que la coupe était pleine, Sigunn était contrainte de s'éloigner pour la vider tandis que les gouttes de poison atteignent le visage de Loge qui se contorsionnait et se tordait de douleur, créant ce que le commun croit être un tremblement de terre.

C'est ainsi que demeurera le dieu du feu jusqu'au Crépuscule des Dieux.

Cliquez ici (dana le site) pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe.

Les attributs des Dieux

Loge, dieu du feu, s'il symbolise la ruse et le mal est également enclin à commettre de bien pendables plaisanteries qui par la suite confineront aux plus horribles crimes commis à l'encontre des Dieux.

Durant une nuit où il ne trouvait rien à faire pour se distraire, il décida de profiter du sommeil de Sif, l'épouse de Donner, pour lui couper sa superbe chevelure blonde.

Quand arriva l'aube, la jeune déesse fut saisie d'effroi et se cacha de la vue des autres Ases tandis que Donner, dieu de la foudre au sang bouillonnant, entra dans une colère noire qui l'eût bien entraîné à rompre tous les os de Loge si ce dernier n'avait gagné son salut grâce à la promesse qu'il fit d'obtenir des elfes* des ténèbres qui vivent sous terre qu'ils confectionnassent pour Sif une chevelure d'or. Ces habitants de Svartalfheim étaient en effet très versés en orfèvrerie et la qualité de leur ouvrage était hautement réputée.

Parvenu chez les industriels artisans, Loge leur demanda de réaliser le fameux objet et les fils d'Ivaldi fabriquèrent ainsi la nouvelle chevelure de Sif dont les fils d'or poussaient comme de véritables cheveux. Le four étant encore ardent, les elfes décidèrent de complaire aux Dieux en créant deux autres objets. Le premier était un gigantesque navire nommé Skidbladnir, lequel obtenait toujours des vents favorables et pouvait être plié comme une étoffe et tenir dans la main quand l'usage n'en était plus nécessaire. Le second objet était une merveilleuse lance, Gungnir, laquelle ne manquait jamais sa cible. Ainsi, les elfes donnèrent-ils les trois cadeaux à Loge qui quitta le gîte des fils d'Ivaldi lorsqu'il croisa le nain Brokk.

Grand amateur de jeux*, Loge paria avec lui qu'Eitri, le frère de Brokk, ne serait pas capable de confectionner des bijoux aussi exceptionnels que ceux qu'il rapportait à Asgard, le prix du pari n'étant autre que la propre tête de Loge. Brokk accepta pour son frère qu'il mit au courant dès son retour dans son antre. Aussitôt, Eitri se mit à l'ouvrage et plaça une peau de porc dans le fourneau, Brokk étant chargé d'actionner avec régularité le soufflet. Quand Eitri s'absenta un instant, il recommanda bien à son frère de ne jamais rompre le rythme du mouvement du soufflet sous peine de gâcher le travail. Dès que l'orfèvre fut parti, une mouche pénétra dans la forge et piqua Brokk à la main. Mais, imperturbable, le nain poursuivit sa tâche jusqu'à ce qu'Eitri revînt et retirât du four sa première merveille : Gullinbursti, un ver rat dont les soyeux poils d'or étaient si brillants qu'ils éclairaient les ténèbres les plus profondes. Puis Eitri plaça une masse d'or dans les flammes. Une fois encore, le nain s'en alla, recommandant la vigilance à son frère, ce que ce dernier fit tant bien que mal, car la mouche avait réapparu pour l'attaquer avec force cette fois-ci dans le cou. Ne bronchant pas, Brokk continua d'activer le feu jusqu'à ce que son frère en ôtât un anneau d'or, Draupnir, le joyau magique duquel dégouttaient huit autres anneaux toutes les neuf nuits.

inalement, le nain-forgeron mit du fer dans le four et quitta la forge. De plus en plus tenace, la mouche resurgit et piqua les paupières de Brokk, faisant jaillir quelques gouttes de sang qui obscurcirent la vue du nain, le contraignant à s'essuyer les yeux d'un geste rapide. Mais ce faisant, il laissa retomber le soufflet, ce qui eut tôt fait de gâcher le travail d'Eitri qui revint à cet instant et retira du brasier un marteau dont le manche était dès lors un peu trop court. Ce marteau appelé Mjollnir n'en était pas moins d'excellente facture, ne manquant jamais son objectif, revenant toujours dans la main qui l'avait lancé et pouvant se faire si petit qu'il tenait à la ceinture. Ainsi, la ruse de Loge qui s'était changé en cette mouche perturbatrice n'avait pas produit pleinement les effets escomptés.

Ainsi chargé des trois bijoux conçus par son frère, Brokk prit le chemin d'Asgard pour que les Dieux eux-mêmes déterminassent le nom du vainqueur du pari. Face aux Ases et en particulier devant Wotan, Froh et Donner qui allaient rendre leur verdict, Loge décrivit avec force détails les divers objets qu'il avait ramenés et offrit la lance Gungnir au Père des batailles, le navire Skidbladnir au dieu de la fertilité et la chevelure d'or au tueur de géants. Puis ce fut au tour de Brokk de donner l'anneau Draupnir à Wotan, le verrat à Froh et le marteau Mjollnir à Donner. Le nain fit état des pouvoirs de ces objets, bien qu'il lui fût impossible de dissimuler le défaut du marteau. Après avoir accepté leurs cadeaux, Wotan, Froh et Donner se concertèrent et délibérèrent, estimant que les deux séries de présents étaient de grandes valeur et qualité. Ils conclurent néanmoins que, pour se prémunir des géants du givre, leurs ennemis héréditaires, Mjollnir serait certainement de la plus grande utilité. Aussi tranchèrent-ils le litige en faveur du nain. Loge proposa bien à Brokk de racheter sa tête, mais le nain se montra inflexible et comme celui-ci s'appêtait à exécuter la sentence, Loge s'enfuit à toute allure grâce à ses chaussures qui lui permettaient de se déplacer dans les airs. Brokk demanda dès lors à Donner de rattraper le parjure, ce que le dieu se fit tout à la fois un devoir et un plaisir d'accomplir. Pris au piège et sur le point d'être décapité, Loge fit valoir que seule sa tête avait été gagnée par Brokk et non son cou qui ne pouvait être touché. Surpris, mais confondu, le nain prit alors le parti de s'estimer satisfait en se contentant de coudre les lèvres de Loge à l'aide d'une lanière nommée Vartari. Brokk tenta bien avec son couteau de percer des trous dans les lèvres, mais sans succès. Il invoqua alors l'alène de son frère, laquelle apparut, lui permettant de fermer à jamais la bouche du malfaisant, ce qui n'eût été qu'une bonne chose pour l'univers si Loge n'avait pas par la suite réussi à se défaire de l'encombrant lien.

Toujours était-il qu'au terme de cette aventure, ce furent Wotan, Froh et Donner qui s'estimèrent bien heureux de leurs nouvelles acquisitions qui devinrent leurs attributs pour l'éternité des Dieux.

[Cliquez ici pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe.](#)

Les Dieux*

Ases : Lignée divine qui entra en conflit avec celle des **Vanes** sans qu'une issue pût s'en dégager. Ayant conclu la paix, Ases et Vanes dirigèrent de concert le monde. Alors que les Vanes sont considérés comme une race ancienne éminemment liée au culte chthonien de la fertilité, les Ases forment un groupe de divinités plus jeunes qui ont pour caractéristique d'incarner des valeurs* abstraites en rapport avec une société qui évolue et dont les concepts religieux et sociaux ne sont plus satisfaits par les seuls cultes de fécondité. Wotan est le chef des Ases et, après la guerre opposant les lignées divines, de tous les Dieux.

→ lire "La guerre des Ases et des Vanes"; nombreux autres récits)

Balder ("le blanc", "le prince" ou "le courageux"; étymologie discutée, également **Baldr**, **Baldur**) : Fils de Wotan et de Fricka, époux de Nanna et père de Forsete. Il réside dans la halle de Breidablik et est le dieu de la beauté et de la lumière. Ses rêves étranges sur sa mort en font un dieu blessé que les maléfices de Loge conduisirent au royaume des morts où il fut emporté par son grand navire Hringhorni. Au terme du Crépuscule des Dieux, il reviendra parmi les vivants pour instaurer un ordre nouveau sur les cendres de ce qui fut détruit.

→ lire "La mort de Balder", "La mission de Hermod", "Le Crépuscule des Dieux")

Bertha : Déesse qui pourrait être également identifiée à Fricka, vit dans les montagnes et veille sur l'"âme" des enfants morts. Ayant l'apparence d'une Dame blanche, elle est annonciatrice d'une mort, ce qui la rapproche très fortement des Dames blanches connues jusqu'à l'époque actuelle dans de nombreuses familles royales.

Bor ("celui qui est engendré") : Fils de Buri et père de Wotan, de Hönir et de Lothur qu'il engendra avec la géante Bestla. → lire "L'Ur-Welt")

Bragi ("le plus éminent" ou "la poésie") : Fils de Wotan et de la géante Gunnlod, époux de la déesse Idunn qui cultive les pommes d'or de la jeunesse. Il se présente comme un vieil homme barbu tenant une harpe et présidant à l'art poétique. Divinité d'origine récente qui pourrait en fait être un homme ayant rallié le domaine divin, Bragi démontre l'importance tenue par les garants de la tradition et de la création artistique dans la société germanique.

Brünnhilde ("Hild à la broigne", également **Brynhild** ou **Brunehaut** dans sa forme francisée) : Walkyrie condamnée à sommeiller sur le roc entouré de flammes de Hindafels jusqu'à ce que le plus grand des héros, en l'occurrence Siegfried, vînt la délivrer pour s'unir à elle. Prise au piège de machinations, elle trahit son aimé, mais ayant mis au jour le stratagème dont tous avaient été les acteurs et les victimes, elle choisit de mourir en se précipitant dans le bûcher funéraire du héros. Dans une autre version du mythe, Brünnhilde est la reine-amazone d'Islande que le roi burgonde Gunther se gagne avec l'aide de Siegfried avant de la ramener dans son pays du Rhin. Brunehaut est la forme francisée du terme allemand.

Si Brünnhilde est un personnage parmi d'autres dans l'ensemble de la vieille tradition de L'anneau du Nibelung, elle prend une place de tout premier plan dans la lecture wagnérienne du mythe qui en fait tour à tour une vierge-guerrière farouche, une femme éprise et en définitive l'exécutrice involontaire puis consciente des désirs de son père Wotan, embrasant le bûcher de Siegfried dont les flammes se propageront jusqu'au Walhalla.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - La mort de Siegfried)", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie, Siegfried, Le Crépuscule des Dieux)"

Buri ("celui qui engendre") : Père de Bor et grand-père de Wotan, de Hönir et de Lothur comptant parmi les tous premiers êtres dégagés de leur gangue de glace salée par Audhumla, la vache originelle. → lire "L'Ur-Welt")

Donner ("tonnerre"; cf. Taranis des Celtes, également **Donnar**, **Thor** ou **Thunor**) : Dieu du tonnerre, symbole d'impulsivité et de force, fils de Wotan et de Fjorgyn. Fondamentalement honnête et peu calculateur, les traits de son caractère entier s'opposent à

ceux de son père bien plus pondéré, mais aussi rusé. Si Wotan est le dieu de l'élite, Donner est surtout révééré par le petit peuple. Ayant épousé Sif, Donner eut deux enfants de la géante Jarnsaxa, Modi et Magni qui survivront au Crépuscule des Dieux durant lequel Donner sera tué par le serpent Jormungand. Donner suivi de divers compagnons parcourt l'univers, utilisant plus souvent qu'à son tour son puissant marteau Mjollnir pour fracasser les crânes des géants, ennemis héréditaires des Dieux. Donner est l'équivalent sud-germanique du Thor scandinave. C'est du nom de Donner que proviennent les mots désignant dans les langues germaniques le jeudi (cf. Donnerstag all., Thursday angl.).

Dans L'or du Rhin, le caractère de Donner, impulsif et désireux d'en découdre avec les géants, a très bien été respecté par Richard Wagner. En tant que tel, le terme Donner est un néologisme récent destiné à suivre l'évolution du terme qui, en allemand moderne, a fourni le mot désignant le tonnerre. Opter comme Wagner pour le terme Donner est donc une projection étymologique parfaitement sensée.

-> lire "Les attributs des Dieux", "La mort de Balder", "Le Crépuscule des Dieux", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)"; nombreux autres récits)

Fjorgunn ("la terre" ou "la montagne"; étymologie sujette à caution, également **Fjorgvin** ou **Fjorgyn**) : Mère du dieu Donner qu'elle eut de Wotan. Bien que comptée parmi les Ases, sa nature n'est pas certaine et pourrait relever de la race des géants. **À ne pas confondre** avec le Fjorgyn masculin.

Fjorgunn ("la terre" ou "la montagne"; étymologie sujette à caution, également **Fjorgvin** ou **Fjorgyn**) : Père de la déesse Fricka. **À ne pas confondre** avec la Fjorgyn féminine.

Forsete ("celui qui préside", également **Forseti** ou **Forsite**) : Dieu de la justice, fils de Balder et de Nanna siégeant dans sa halle de Gleitnir où l'on soumet ses différends et dont chacun s'en retourne satisfait du jugement. -> lire "Les halles")

Freia ("la femme", également **Freya**, **Freyia**, **Freyja** ou **Frea**) : Déesse de la fécondité et de l'amour dans son acception charnelle. Elle appartient à la lignée des Vanes et partit en compagnie de son père Njord et de son frère Froh pour le pays des Ases au terme de la guerre que se livrèrent les Dieux. Ayant de nombreux soupirants, étant elle-même sujette au désir, elle enseigne vraisemblablement l'art de la magie*, le seid, à Wotan avec lequel elle se partage les guerriers morts au combat, les accueillant dans sa halle de Sessrumnir. Freia et Froh forment un couple parèdre, c'est-à-dire formant deux faces d'un même ensemble comme c'est le cas de leurs parents Nerthus et Njord. C'est du nom de Freia que proviennent les mots désignant dans les langues germaniques le vendredi (cf. Freitag all., Friday angl.).

Dans l'œuvre wagnérienne, Freia cumule ses attributions traditionnelles avec celles de la déesse Idunn dont la cueillette des pommes d'Or assure leur éternité aux Dieux. Les géants ayant réclamé la déesse comme salaire pour l'édification du Walhalla, les Dieux se mettent aussitôt à vieillir, car Freia n'est plus là pour leur dispenser ses bienfaits, ce qui entraîne le vol de l'or qu'Alberich avait lui-même dérobé au Rhin.

-> lire "La guerre des Ases et des Vanes", "Les halles", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)")

Fricka ("celle qui est aimée", également **Frigg**, **Frigga** ou **Frija**) : Épouse de Wotan et fille de Fjorgyn, déesse primaire de la terre et de l'air. Résidant dans sa halle de Fen-

salir, elle préside à l'amour dans son acception morale et est garante des unions matrimoniales. Douée de prescience, elle ne peut cependant formuler ses prophéties. Malgré tous ses efforts, elle fut incapable de sauver son fils Balder quand celui-ci eut la vision de sa propre mort.

Le terme Fricka est un néologisme wagnérien. Dans la Tétralogie, elle présente l'image d'une épouse fidèle qui ne sait comment retenir son mari volage, lui inspirant l'idée de l'érection du Walhalla, mais se révèle également comme une déesse très attachée à son ministère quand elle exige de Wotan qu'il punisse Siegmund et Sieglinde, les frères incestueux qui ont rompu les liens matrimoniaux.

→ lire "Les halles", "La mort de Balder", "La mission de Hermod", "Wotan et les princes Agner et Geirröd", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin, La Walkyrie)"

Froh ("l'homme" ou "le seigneur", également Fro, Frø, Frey ou Freyr) : Dieu de la fécondité, de la lumière solaire, de la pluie et de la paix. Il quitta Vanaheim au terme de la guerre entre les Dieux et rejoignit le pays des Ases en compagnie de son père Njord et de sa sœur Freia. Froh devint progressivement l'une des trois plus importantes divinités germaniques aux côtés de Wotan et de Donner. Son amour pour la géante Gerda lui fit perdre son épée, symbole des rayons du soleil, dont il ne disposera plus lors du Crépuscule des Dieux au cours duquel le tuera Surt. Froh dispose également d'un navire, Skidbladnir, qu'il obtint en même temps que les autres dieux recevaient leurs attributs. Froh est l'équivalent sud-germanique du Freyr scandinave. Freia et Froh forment un couple parèdre, c'est-à-dire formant deux faces d'un même ensemble comme c'est le cas de leurs parents Nerthus et Njord.

Froh est une modification récente utilisée par Wagner du terme Fro qui pour sa part est attesté en vieux haut-allemand. L'astuce linguistique permet ainsi un rapprochement avec le mot homophone allemand contemporain qui associe ainsi le dieu à l'idée du bonheur, ce qui n'est pas incongru puisque Froh préside à la fertilité en général et donc à la prospérité de la communauté qui est indispensable au bien-être individuel.

→ lire "Les attributs des Dieux", "Le Crépuscule des Dieux", "Les Nibelungen (version wagnérienne - L'or du Rhin)"

Gagnrad ("celui qui est de bon conseil") : Pseudonyme que Wotan employa quand il se rendit incognito chez le géant Vafthrudnir afin de mesurer ses connaissances aux siennes. Gagnrad n'est qu'une des innombrables identités prises par le chef des Dieux.

→ lire "Wotan et Vafthrudnir")

Gefinn ("celle qui donne", également **Gefjon** ou **Gefjun**) : Déesse de la fécondité de la lignée des Vanes, aspect que renforcent son nom et les récits à son propos comme la création de l'île danoise de Seelande. Elle préside à l'agriculture et accueille après leur trépas celles qui meurent vierges. Douée de voyance, elle n'a cependant aucune possibilité d'agir sur le destin. → lire "La ruse de Gefinn")

Heimdall ("celui qui éclaire le monde"; étymologie sujette à caution, également **Rig** "le chef, le roi" et **Gullintanni** "celui qui a des dents en or") : Fils de neuf sœurs géantes vierges, vigilant gardien de l'univers des Dieux. Doué d'une ouïe et d'une vue exceptionnelles, il monte la garde dans sa halle de Himinbjorg à l'extrémité céleste de l'arc-en-ciel Bifrost qui lie le monde des hommes, Mannheim, à Gottheim. Quand les ennemis des Dieux attaqueront la citadelle lors du Crépuscule des Dieux, celui que l'on

surnomme l'Ase blanc soufflera dans le cor de Gjal avant d'être tué par Loge. Lors de son voyage sur terre, prenant le nom de Rig, Heimdall avait défini les diverses castes humaines [ou, ce qui est plus exact : *Fonctions* diméziliennes*].

-> lire "Les premiers actes des Dieux", "Les halles", "Le Crépuscule des Dieux")

Hermod : Fils de Wotan et de Fricka, frère de Balder. En tant que messager des Dieux, il offrit de se rendre dans le pays des morts afin de demander à Hel le retour de son frère tué à la suite des sombres intrigues de Loge.-> lire "La mission de Hermod")

Hoder ("le combattant", également **Hod** ou **Hodur**) : Fils aveugle de Wotan et de Fricka. Il fut le jouet de la sombre machination de Loge qui le conduisit à tuer involontairement son frère Balder à l'aide d'une branche de gui. Condamné pour cet acte, Hoder fut exécuté par son demi-frère Vali après que toutes les tentatives pour ramener Balder du royaume des morts eurent échoué.

-> lire "La mort de Balder", "Le châtement de Loge", "Le Crépuscule des Dieux")

Höfnir (également **Vili** "la volonté") : Fils de Bor et de Bestla, frère de Wotan et de Lothur. Il fut l'un des premiers êtres à apparaître et aida ses frères à tuer le géant Ymir dont la dispersion du corps permit la formation de la Terre. Par la suite, il conféra l'intelligence aux premiers humains Ask et Embla issus de troncs d'arbres morts. Envoyé à Vanaheim en gage de paix lors de la fin de la guerre entre les Dieux, Höfnir faussement présenté comme un sage chef exaspéra tant les Vanes que ces derniers tranchèrent le cou de Mime qui lui servait de conseiller.

-> lire "L'Ur-Welt", "La guerre des Ases et des Vanes")

Idunn ("celle qui renouvelle", également **Idunnor** ou **Iduna**) : Épouse de Bragi, dieu de la poésie, et gardienne des pommes dont le charme préserve les Dieux du vieillissement, de la peur et de la faiblesse. Capturé par le géant Thjassi, Loge dut contre sa libération promettre de livrer Idunn aux géants, de sorte que les Dieux se mirent à vieillir, contraignant les Dieux à échafauder un plan pour délivrer la déesse et la ramener à Asgard.

Le thème des pommes est l'un des principaux ressorts de L'or du Rhin, premier volet du Ring de Richard Wagner. Seule l'idée centrale a été retenue par le compositeur, à savoir la mise en péril de la vie des Dieux par les géants qui savent que ceux-ci périront s'ils ne récupèrent pas la gardienne du jardin. Dans cette interprétation, Wagner opère une fusion entre Freia et Idunn.-> lire "Thjassi et les pommes d'Idunn")

Lothur (également **Vé** "le sanctuaire") : Fils de Bor et de Bestla, petit-fils de Buri et frère de Wotan et de Höfnir. Il s'associa à ses frères afin de mettre un terme à la race des géants, participant au dépeçage d'Ymir dont le cadavre permit de constituer la Terre. Découvrant des troncs d'arbres morts sur la grève, Lothur leur donna les sens, tandis que Wotan octroya la vie et Höfnir, l'intelligence. De ces deux êtres, Ask le frêne et Embla l'orme descendit la race des humains installée à Mannheim.

-> lire "L'Ur-Welt")

Magni ("le fort") : Fils de Donner et de la géante Jarnsaxa, frère de Modi. Il arriva à point nommé pour sauver son père dans son difficile combat contre Hrungrnir, ce qui à la fois humilia le dieu du tonnerre et le remplit de fierté, son fils n'ayant alors que trois ans. Magni reçut en récompense le cheval de Hrungrnir, Gullfaxi. Quand surviendra le Crépuscule des Dieux, Magni comme son frère survivra et héritera de Mjollnir, le mar-

teau de son père. → lire "Le Crépuscule des Dieux")

Mime ("la réflexion", "la mémoire", également Mimir) : Membre de la famille des Ases très avisé et instruit grâce à l'eau d'un puits qui se situe près de l'une des racines du frêne universel Yggdrasil. Envoyé en gage de paix après la guerre que se livrèrent les Dieux, il eut la tête tranchée en raison de ce que les Ases avaient dupé les Vanes. Ayant mis la tête de Mime dans de la saumure, Wotan la plaça au bord du puits pour continuer à profiter de sa sagesse. Quand Wotan voulut boire de l'eau de ce puits, Mime exigea de lui qu'il cédât son œil gauche qui devint ainsi reflet de la lune sur l'onde.

Ce Mime est à ne pas à confondre avec celui de L'or du Rhin et de Siegfried, œuvres dans lesquelles il occupe en fait le rôle de Regin dans l'Edda, guide du héros Siegfried chargé de récupérer le trésor gardé par Fafner métamorphosé en dragon. Néanmoins, dans certains textes médiévaux, le nom de Regin est déjà remplacé par celui de Mime. Le terme Mime choisi par Wagner est le résultat en moyen haut-allemand de l'évolution du nom Mimir.

→ lire "La guerre des Ases et des Vanes", "Yggdrasil", "Le Crépuscule des Dieux")

Modgud ("le combat furieux" ou "la rivière peu profonde"; étymologie sujette à caution) : Jeune fille gardant le pont enjambant la rivière Gjoll qui marque la limite de Helheim, le monde des morts. → lire "La mission de Hermod")

Modi ("le furieux") : Fils de Donner et frère de Magni, il survivra au Crépuscule des Dieux et accompagnera son frère, possesseur du marteau Mjollnir.
→ lire "Le Crépuscule des Dieux")

Nanna ("celle qui est courageuse") : Déesse des fleurs et de la végétation, épouse de Balder et mère de Forsete. Elle formait avec son époux le couple idéal. Quand Balder mourut, elle s'effondra à son tour lors de la préparation des funérailles. Son corps fut alors déposé au côté de celui de son époux qu'elle rejoignit au royaume des morts.
→ lire "La mort de Balder")

Nerthus : Déesse Mère* de la famille des Vanes associée à la fertilité des terres, ancienne épouse-sœur de Njord et mère de Freia et de Froh. Objet d'un culte fervent de la part des paysans, elle se promène dans un char tiré par deux génisses, bovins prometteurs d'abondance. Elle forme avec Njord un couple parèdre, c'est-à-dire formant deux faces d'un même ensemble comme c'est le cas de leurs enfants Freia et Froh.
→ lire "La guerre des Ases et des Vanes")

Njord ("l'homme"; étymologie sujette à caution) : Principal membre de la famille des Vanes, père de Freia et de Froh, probablement époux-frère de Nerthus. Il préside comme toute sa parentelle à l'abondance des fruits de la nature, s'occupant plus particulièrement du milieu marin. À la fin de la guerre des Ases et des Vanes, il partit avec ses enfants vers Asgard, mais les Ases réprouvant les mariages consanguins, ils lui demandèrent de se séparer de son épouse. Il se maria par la suite avec Skade, sans que leur union ne fût heureuse, l'un préférant la mer et l'autre, les montagnes. Il forme avec Nerthus un couple parèdre, c'est-à-dire formant deux faces d'un même ensemble comme c'est le cas de leurs enfants Freia et Froh.
→ lire "La guerre des Ases et des Vanes", "Njord et Skade")

Nornes (les) : Trois sœurs similaires aux Parques de la mythologie grecque. Urd, Verdande et Skuld voient le passé, narrent le présent et distinguent le futur en tissant une corde sans fin, écheveau de la destinée de toute chose. Siégeant au puits d'Urd, là où plonge dans le sol l'une des trois racines d'Yggdrasil et où se réunissent chaque jour les Dieux, elles sont accompagnées des cygnes sacrés. La fonction des Nornes s'est surtout à l'époque récente identifiée de manière complète avec celle des Parques, mais à l'origine, les Nornes dont le nombre n'était pas fixe étaient plutôt considérées comme des génies présidant à des destins individuels.

Toutes les cultures européennes sont chargées de l'image des Nornes, si bien que Richard Wagner n'aurait pu ignorer l'importance de leur symbolisme. Ainsi, si elles sont mentionnées dès L'or du Rhin comme filles d'Erda, déesse de la terre et mémoire de l'univers, elles n'apparaissent physiquement qu'au prologue du Crépuscule des Dieux avec une insigne importance : filant le destin du monde, l'écheveau s'emmêle tant les intrigues et les sortilèges ont brouillé toute règle du jeu jusqu'à se faire briser la corde, signifiant ainsi la fin du monde ancien.

→ lire "Yggdrasil", "Les Nibelungen (version wagnérienne - Le Crépuscule des Dieux)"

Ostara : Divinité du printemps dont le nom a été récupéré par l'Église pour désigner la fête chrétienne de Pâques (cf. Ostern all., Easter ang.) qui a été surimposée aux réjouissances païennes de cette période de l'année. Il est difficile de savoir si la déesse a donné son nom à la période ou si c'est le processus inverse qui doit être admis.

Siegrune ("la rune de la victoire") : Walkyrie promise au faible prince Hoddbrodd, mais qui réussit à se libérer de cet engagement en poussant Helgi à assassiner ce fiancé. Le nom Siegrune est largement attesté parmi ceux des Walkyries qui connaissent une très grande variabilité.

→ lire "Les Nibelungen (version eddique - Siegmund, Helgi et Sinfjotli")

Sif ("la parente") : Épouse de Donner et mère d'Ull qu'elle eut d'une précédente union. Elle fut prise d'épouvante quand elle constata que Loge lui avait nuitamment coupé sa superbe chevelure blonde. Pour sa peine, Loge dut partir dans le monde souterrain afin de réparer son mal et de rapporter une chevelure en or, profitant de l'occasion pour ramener également d'autres objets à l'attention des Dieux.

→ lire "Les attributs des Dieux")

Skuld ("ce qui doit advenir") : Norne tout comme ses sœurs Urd et Verdande. Elle a la connaissance du futur, par opposition à Urd liée au passé et Verdande, au présent.

→ lire "Yggdrasil")

Tiwaz ("le dieu" : également Tyr, Tir, Tiv, Tiw et Ziu; cf. Zeus des Grecs) : Dieu de la guerre, fils de Wotan et de Fricka. Il fut le seul à oser mettre sa main dans la gueule du terrible loup Fenrir au cours du marché de dupe que les Dieux imposèrent au terrible animal. Tiwaz y perdit ainsi sa main, mais continua de nourrir le loup enchaîné. Certainement très important dans les temps anciens comme en atteste sa diffusion dans tout le monde indoeuropéen, Tiwaz vit nombre de ses prérogatives progressivement échoir à son père. Tiwaz est l'équivalent sud-germanique du Tyr scandinave. C'est également du nom de Tiwaz que proviennent les mots désignant dans les langues germaniques le mardi (cf. Dienstag all., Tuesday angl.).

→ lire "Les enfants de Loge", "Le Crépuscule des Dieux")

Ull ("le magnifique", également **Ullinn**)

Dieu de l'adresse au tir à l'arc et fils de Sif. Il préside aux combats singuliers et vit dans la halle d'Ydalir. Bien que souvent associé aux dieux Froh ou Njord, il est néanmoins impossible d'affirmer que Ull soit un autre vocable pour désigner ces derniers.

Urd ("ce qui est advenu", également **Wyrd**) : Norne tout comme ses sœurs Verdande et Skuld. Elle porte le même nom que l'un des trois puits situés là où les racines d'Yggdrasil, le frêne universel, plongent dans le sol. Les Nornes, à l'instar des Parques, connaissent le destin de toute chose, Urd présidant à ce qui relève du passé.

→ lire "Yggdrasil")

Vali : Fils de Wotan et de Rind. Une prophétie annonça qu'il deviendrait adulte en trois jours, ce qui advint et lui permit de venger la mort de Balder en tuant Hoder, le dieu aveugle qui n'avait été pour l'occasion que l'instrument du surnois Loge. Vali ne doit pas être confondu avec le fils homonyme de Loge.

→ lire "Le châtement de Loge")

Vanes : Lignée divine s'opposant à celle des Ases avec laquelle elle entra en conflit sans qu'une issue pût s'en dégager. Ayant conclu la paix, Ases et Vanes dirigèrent de concert le monde. Les Vanes sont des divinités essentiellement liées à un culte chthonien de fertilité et d'abondance tandis que les Ases se réfèrent à des concepts plus abstraits, faisant de la première lignée un groupe vraisemblablement plus ancien de divinités progressivement supplantées sans l'être totalement, les Vanes conservant un rôle majeur, surtout pour ce qui a trait à la pêche et à la culture de la terre. Les Vanes les plus célèbres sont Njord, Nerthus, Froh et Freia.

→ lire "La guerre [deFondation*] des Ases et des Vanes")

Verdande ("ce qui advient") : Norne tout comme ses sœurs Urd et Skuld. Elle a la connaissance de l'instant présent, par opposition à Urd liée au passé et Skuld, à l'avenir. → lire "Yggdrasil")

Vidar ("celui qui est au loin") : Dieu silencieux, fils de Wotan et de la géante Grid. Il demeure assis dans le lieu nommé Vidi dans l'attente du moment où il devra accomplir sa mission. Ainsi, quand au cours du Crépuscule des Dieux, le terrible loup Fenrir aura englouti Wotan lui-même, Vidar surgira pour venger son père en posant son pied sur la mâchoire inférieure de l'animal et en arrachant sa gueule. La chaussure de Vidar est composée des découpes de cuir de la pointe et du talon des chaussures des hommes, d'où la recommandation de bien jeter ces pièces pour qu'elles puissent servir à renforcer la chaussure du dieu.

→ lire "Le Crépuscule des Dieux")

Walkyries ("celles qui choisissent les morts au combat", également Valkyries ou **Oskmey** "la jeune fille qui réalise les désirs") : Farouches vierges-guerrières parcourant les champs de bataille à la recherche des plus valeureux héros morts qu'elles emmènent jusqu'au Walhalla où ils viennent grossir les rangs des Einherjar. D'un nombre variable, les Walkyries n'ont pas de noms totalement figés et n'apparaissent qu'à ceux qui vont mourir. Les Walkyries avaient dans une très lointaine origine un côté nettement plus démoniaque avant de voir leur image s'infléchir vers celle de superbes guerrières conduisant les hommes au Walhalla.

Les Walkyries, pourvues par le compositeur de noms dont seuls deux sont anciennement attestés, sont un élément essentiel de l'œuvre wagnérienne, en particulier au travers de Brünnhilde qui apparaît comme le prolongement de la volonté de son père Wotan et comme le lien entre ce dernier et son petit-fils Siegfried dont la mort précipitera la fin du monde consumé dans le bûcher du héros allumé par la Walkyrie elle-même. → lire "Les halles", "Les Nibelungen (version wagnérienne - La Walkyrie)"

Wotan ("la fureur [*chamanique*]", également **Woden, Wodan, Godan ou Odin, Odhin**) : Dieu suprême du panthéon germanique régnant au Walhalla. Il apparut peu après les origines du monde, en même temps que ses frères Hönir et Lothur à l'aide desquels il tua le géant Ymir pour le dépecer et former la Terre. Époux de Fricka vis-à-vis de laquelle il n'est pas toujours fidèle, père de nombreux autres dieux comme Balder ou Donner, il préside à une multitude de domaines, comme la guerre dans sa conception intellectualisée, la magie, le savoir et la sagesse. Wotan ayant bénéficié d'une importance croissante jusqu'à la fin du paganisme, des transferts réguliers de compétence se sont opérés au départ d'autres dieux comme Tiwaz. Toujours accompagné de ses corbeaux Hugin et Munin et de ses loups Geri et Freki, il revêt souvent pour ses venues à Mannheim l'aspect d'un voyageur affublé d'un chapeau à larges bords et d'une lance, Gungnir, symbole de son pouvoir. Ayant dû céder son œil gauche quand il voulut acquérir la connaissance au puits de Mime, il est le dieu borgne qui, pour parfaire son initiation, s'est pendu aux branches du frêne Yggdrasil pour ensuite ressusciter. Quand surviendra le Crépuscule des Dieux, il sera tué par le loup Fenrir, mais son fils adultérin Vidar le vengera en arrachant la gueule de l'animal. Wotan est l'équivalent sud-germanique de l'Odin scandinave. C'est du nom de Wotan que proviennent les mots désignant dans les langues germaniques le mercredi (cf. Wotans-tag all. rebaptisé par les chrétiens Mittwoch pour éliminer la connotation païenne, Wednesday angl.)

De tous les personnages de la mythologie germanique, Wotan est le plus complexe de tous et donc le plus intéressant. Ce n'est donc pas un hasard si, en composant son Anneau du Nibelung, Richard Wagner qui était parti de l'idée de décrire le destin du célèbre héros Siegfried a progressivement décalé l'élément central de son œuvre pour faire de Wotan la logique pierre angulaire de toute chose.

→ lire sans exception tous les mythes relatifs à la cosmogonie et à l'eschatologie ainsi que "Les Nibelungen (version wagnérienne)"; nombreux autres récits)

Les premiers actes des Dieux - 1/2

Prenant place comme à l'accoutumée à Idavoll, le lieu de réunion des Dieux qui est le centre de l'univers, les Dieux* entreprirent de délibérer sur le destin du monde et sur son état, envisageant ses caractéristiques les plus diverses.

Ainsi apprirent-ils en particulier qu'un homme du nom de Mundilfari avait deux enfants si beaux qu'il les avait nommés Sol, le soleil, et Mani, la lune. Estimant qu'il s'agissait là d'une bien grande prétention, les Dieux réfléchirent au moyen de châtier une telle témérité, car c'eût été chose grave de laisser de simples humains se réclamer des astres créés par les Très-Hauts eux-mêmes. Du coup, ils enlevèrent Mani et Sol laquelle venait tout juste de se marier à Glem.

Usant d'ironie, ils choisirent de faire respectivement de ces enfants les auriges des chars qui dirigent la lune et le soleil dans leur périple. Le soleil étant issu des flammes de Muspellheim, il importait que le char de Sol fût bien refroidi et que les chevaux Arvak et Alsvid qui le tirent fussent protégés de son incandescence. Aussi les Dieux

placèrent-ils sous les coursiers de grands soufflets qui projettent un vent appelé Isarnkoll, le froid de fer.

Quant à Mani qui préside à la croissance et à la décroissance de la lune, il enleva à son tour deux enfants, Bil et Hjukin, afin de chasser sa solitude et d'en faire ses compagnons, la fille Bil étant visible lors du décroissement et le garçon lors de la croissance de la lune. Depuis ce temps, l'astre est associé à l'élément liquide et préside aux marées, car ce fut alors qu'ils étaient partis chercher de l'eau à la source de Byrgir que les deux enfants furent enlevés.

Bien qu'ils paraissent éternels, les astres subissent une menace perpétuelle et c'est cette crainte qui les fait courir tout au long des jours et des nuits. En effet, à l'est de Mannheim s'étend la forêt de fer dans laquelle vivait une géante qui mit au monde des rejetons à l'apparence de loups. Parmi eux naquirent ceux qui furent lancés dans les cieux pour dévorer les grands astres. Depuis, Skoll poursuit inlassablement le soleil et Hati, la lune. De là provient la course effrénée qui ne prendra fin qu'avec le Crépuscule des Dieux, quand disparaîtra ce qui fut agencé par les Très-Hauts à l'instar du soleil et de la lune qui seront dévorés par les héritiers des géants. C'est pour cette raison qu'il importe de bruyamment faire fuir Skoll quand en une éclipse il semble rattraper le soleil ou quand Hati se rapproche trop de la lune, faisant disparaître les astres à la vue des hommes qui croient avoir affaire à une simple éclipse.

Par la même occasion, les Dieux s'enquirent de l'ensemble des humains, suggérant à Heimdall d'ordonner lui-même les castes sociales [*pour être plus précis, les fonctions* diméziliennes*]. Venu parmi les hommes dissimulé sous le nom de Rig, Heimdall allait par les chemins quand il aperçut une bien modeste chaumière. Frappant à la porte de la mesure, il découvrit un vieux couple, Ai et Edda, qui malgré sa pauvreté lui accorda l'hospitalité trois jours durant, proposant à l'étranger son propre lit pour dormir. Neuf mois plus tard, Edda mit au monde un enfant nommé Thrall. Il n'était guère avenant, ses traits étaient grossiers et son dos voûté, ses membres étaient courts et ses doigts, calleux. Devenu adulte, il s'accoupla avec une femme à son image et eut de nombreux enfants qui reçurent les noms évocateurs de Bruyant, Voyou, Taon, Fainéante, Grasse et Perche. C'est de Thrall qu'est issue la caste des esclaves.

Entre temps, Rig avait poursuivi sa route, atteignant une simple mais agréable petite maison qu'occupaient Afi et Amma qui s'affairaient à leurs tâches quotidiennes quand le dieu arriva. Le couple proposa l'hospitalité durant trois jours et offrit son lit conjugal pour le repos du voyageur. Quelques temps après, la femme mit au monde un beau petit garçon au teint vif, Karl. S'unissant à Snor, il engendra Barbeforte, Bon époux, Forgeron, Vierge, Capable et Beau visage. Ils formèrent ainsi la lignée des hommes libres.

Finalement, Rig parvint à une splendide demeure dans laquelle vivaient Vater et Mutter qui goûtaient dans leur jardin l'air vivifiant de la nature. Ainsi qu'il l'avait fait précédemment chez les autres hôtes, Rig prodigua maints conseils, ce dont Vater et Mutter le remercièrent en lui donnant le gîte. Neuf mois plus tard, Mutter accoucha de Jarl, un enfant superbe, parfait d'allure, au regard perçant et à l'intelligence aiguisée. Ayant grandi et étant enseigné de la sagesse et de l'art du commandement, il put conquérir de vastes terres qu'il distribua aux hommes libres issus de Karl. Ayant épousé Erma, Jarl eut une large descendance parmi laquelle certains acquirent tant de connaissance et de pouvoir qu'il furent presque considérés à l'égal des Dieux, leur nature demeurant bel et bien humaine. Le fils cadet de Jarl se nomma Kon et c'est de lui que fut issu le terme servant à désigner les rois.

Comme il avait achevé son travail en créant les castes [ou "Fonctions*"] humaines,

Rig redevenu Heimdall regagna la demeure des Dieux.
Cliquez ici/ site pour obtenir quelques considérations diverses sur ce mythe. »»