

VICTOR DE LÈGE

# MYTHOLOGIE NORDIQUE

A LA DÉCOUVERTE DES MYTHES NORDIQUES

UN VOYAGE À TRAVERS LES DIVINITÉS, LES HÉROS ET LES LÉGENDES  
QUI ONT FAIT LA GRANDEUR DES MYTHES NORDIQUES



# MYTHOLOGIE NORDIQUE

## *A la découverte des Mythes*

## *Nordiques*

**Un voyage à travers les Divinités, les Héros et les  
Légendes qui ont fait la grandeur des Mythes  
Nordiques**

Victor De Lège

Copyright © 2022 – Victor De Lège

Tous les droits sont réservés

Le contenu de ce livre ne peut être reproduit, dupliqué ou transmis sans l'autorisation écrite directe de l'auteur ou de l'éditeur.

En aucun cas, aucune faute légale ou responsabilité ne pourra être retenue envers l'éditeur, ou l'auteur, pour tout dommage, réparation ou perte monétaire dû aux informations contenues dans ce livre, directement ou indirectement.

Mentions légales : Ce livre est protégé par le droit d'auteur. Il est réservé à un usage personnel. Vous ne pouvez pas modifier, distribuer, vendre, utiliser, citer ou paraphraser toute partie ou

contenu de ce livre sans le consentement de l'auteur ou de l'éditeur.

Avis de non-responsabilité : veuillez noter que les informations contenues dans ce document sont uniquement à des fins éducatives et de divertissement. Tous les efforts ont été faits pour présenter des informations exactes, à jour, fiables et complètes. Aucune garantie d'aucune sorte n'est indiquée ou implicite. Les lecteurs reconnaissent que l'auteur ne s'engage pas à fournir des conseils juridiques, financiers, médicaux ou professionnels. Le contenu de ce livre a été puisé à diverses sources. Veuillez consulter un praticien agréé avant d'essayer l'une des techniques décrites dans ce livre.

En lisant ce document, le lecteur accepte qu'en aucun cas l'auteur ne soit responsable des pertes, directes ou indirectes, subies du fait de l'utilisation des informations contenues dans ce document, y compris, mais sans s'y limiter, les erreurs, omissions ou inexactitudes.

# SOMMAIRE

## SOMMAIRE

## INTRODUCTION À LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

## PARTIE 1: OÙ TOUT A COMMENCÉ

Les origines du monde selon la mythologie nordique

Cosmogonie

Personnifications

Yggdrasil

Les régions nordiques

Asgard

Alfheim

Hel

Jotunheim

Midgard

Muspelheim

Nidavellir/Svartalfheim

Niflheim

Vanaheim

Philosophie nordique

La sagesse est nécessaire

## PARTIE 2: LES DIVINITÉS DE LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

Le vol des pommes d'Idun

Odin

Frigg

La dernière dissimulation de Loki

[Balder](#)

[Thor](#)

[Thor sans marteau](#)

[Tyr](#)

[Loki](#)

[La naissance de Sleipnir](#)

[Njord](#)

[Frey](#)

[Freya](#)

[Heimdall](#)

[Dieux mineurs](#)

[Déesses nordiques](#)

[Déesses de la mythologie nordique](#)

[Les nouveaux cheveux de Sif](#)

[Autres personnages mythologiques](#)

[Les Valkyries](#)

[Les Nains](#)

[Les Esprits de la terre](#)

### **PARTIE 3 : LES HISTOIRES, MYTHES ET LÉGENDES**

[La Mead de la poésie](#)

[Vaincre la malédiction de l'or](#)

[La princesse dans les flammes](#)

[La défaite des Nibelungen](#)

[Thor contre Hrungnir](#)

[La bataille de Thor contre Geirroð](#)

[Thor contre le serpent du monde](#)

Thor vaincu

La prophétie de la voyante

# INTRODUCTION À LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

Les mythes nordiques sont plus lugubres que les légendes grecques et romaines. Les dieux du panthéon nordique vivent à Asgard, un niveau céleste où ils attendent leur mort dans la dernière bataille qui mettra fin au monde - un reflet de la notion nordique pessimiste selon laquelle la bonne volonté finit par perdre contre le mal. L'héroïsme existe, et il est décrit comme la lutte pour le plus grand bien face à une défaite certaine, même si cela implique de mourir dans le processus. Le Valhalla, l'au-delà des bons guerriers, honore les héros morts, qui sont assis aux côtés des dieux d'Asgard qui, comme eux, affrontent la défaite à la fin.

Ce livre fournit une foule d'informations sur la mythologie nordique, y compris diverses histoires sur les dieux et leurs enfants. Ce n'est qu'un avant-goût de ce que vous étudierez dans ce livre :

- Les origines du monde selon la mythologie nordique
- Cosmologie des pays nordiques
- Comment le dieu du tonnerre, Thor, a été vaincu.
- La philosophie nordique : Tout comme notre époque est guidée par certains concepts, les Nordiques étaient guidés par la philosophie.

Avant de commencer, gardez à l'esprit que ce livre est divisé en trois parties, chacune d'entre elles couvrant ce que vous devez savoir dès maintenant. Veillez à ne négliger aucun détail. Bonne lecture!

## PARTIE 1: OÙ TOUT A COMMENCÉ

### **Les origines du monde selon la mythologie nordique**

Rien n'existait au début des temps. L'homme et l'animal n'étaient pas encore nés, pas plus que la planète, avec ses belles eaux clapotant contre ses rivages. Dans le vide du néant, il n'y avait qu'un immense gouffre béant. Au nord, un pays de brume infinie, de ténèbres et de froid terrible jaillissait de l'abîme ; cette terre était connue de tous sous le nom de Niflheim. Une fontaine connue sous le nom d'Hvergelmir jaillit au cœur du Pays des Ténèbres, projetant les eaux froides et glaciales de douze rivières au-dessus de l'abîme. Muspellsheim, le Pays du Feu, s'étendait au sud, une zone infernale de chaleur et de flammes intolérables et inextinguibles. Des fleuves de feu jaillissaient, leurs eaux contenant un poison amer qui s'accumulait progressivement et se solidifiait en une masse solide. Cette masse de poison était recouverte d'une épaisse couche de givre provenant de la glace qui affluait du nord. La neige commença à fondre sous l'effet de la chaleur des régions de feu, et l'énorme Ymir fut créé à partir de poison et de glace. On a donné à Ymir le titre de "Père de tous les géants". Il s'endormit près des régions du Sud la nuit de sa création et fut entièrement trempé de sueur : de sous son bras gauche naquirent un homme et une femme, tous deux géants comme lui. Au même moment, l'énorme vache Audumla, la nourrice des géants, sortait du bloc de glace dont il était issu. Au début de chaque journée, Ymir buvait à ses mamelles, qui dégouлинаient de lait vivifiant. Pour se maintenir en vie, Audumla commença à lécher le sel de la glace, et la chaleur de sa langue et de son souffle fit fondre les cheveux, puis la tête, et enfin le corps entier d'un être nommé Buri. Buri eut un fils nommé Bor, qui épousa Bestla, la fille de Ymir. Il engendra avec elle les trois dieux Odin, Vili et Ve. Les trois fils de la race des Géants commencèrent

à se rebeller contre leurs créateurs presque immédiatement, ce qui entraîna l'extinction des Géants. Ils ont commencé par assassiner le vieux Ymir. Le vide a été rempli de sang qui s'est écoulé de son corps brisé. Tous les autres Géants furent noyés dans le sang, à l'exception de Bergelmir et de sa femme, qui parvinrent à lancer un minuscule bateau et à s'échapper ; c'est grâce à eux qu'une nouvelle race de Géants vit le jour. Après la mort d'Ymir, les fils de Bor remontèrent son corps des profondeurs de la mer de sang et l'utilisèrent pour construire la terre, qui fut connue sous le nom de Midgard, ou "demeure du milieu", car elle se trouvait à mi-chemin entre Niflheim et Muspellsheim. Le corps d'Ymir devint la terre que nous habitons, tandis que son sang devint l'océan sans fin. Les dieux ont créé les montagnes à partir de ses os et les arbres à partir de ses cheveux. Ils placèrent le crâne d'Ymir sur quatre piliers d'os et en firent la Voûte des Cieux, où ils entreposèrent les étincelles de feu qui avaient fui Muspellsheim. Ces étincelles devinrent le soleil, la lune et les innombrables étoiles du ciel nocturne, et leur mouvement dans le ciel fut régulé et maintenu constant, ce qui permit la création de la nuit et du jour, de l'été et de l'hiver. Le soleil brillait dans le ciel, projetant des rayons dorés sur le sol desséché, et les premiers brins d'herbe verte poussaient. Odin, Vili et Ve furent bientôt rejoints par d'autres dieux. Ils sont apparus de nulle part, sans père ni mère. Les dieux ont collaboré à la construction de leur maison, qui est devenue connue sous le nom d'Asgard, "la demeure des Ases", dans laquelle chacun d'entre eux a un grand manoir. Les dieux ont construit cet endroit au-dessus de Midgard afin de pouvoir garder un œil sur le monde qu'ils créaient. Ils ont construit l'énorme pont arc-en-ciel connu sous le nom de Bifröst pour relier Midgard et Asgard, qui était gardé par Heimdall, le dieu de Bifröst. Tout en s'assemblant, les dieux discutaient de la manière de peupler le monde de la meilleure façon possible. Des larves commençaient à se former dans la carcasse en décomposition d'Ymir. Les dieux transformèrent tous les larves en nains, les dotant de raison et leur

donnant une forme humaine. Les dieux décidèrent que, puisque les nains avaient été créés à partir de la chair d'Ymir, ils devaient vivre comme ils l'avaient fait depuis leur naissance, cachés du soleil dans la chair de leur créateur. La lumière du soleil devint rapidement mortelle pour eux, les transformant en pierre au premier signe d'exposition. Comme les nains n'avaient pas de femmes, ils étaient incapables d'avoir une descendance. En conséquence, les dieux ont accordé aux nains deux princes ayant la capacité de créer de jeunes nains à partir des pierres de la terre. Ainsi, la race naine se perpétua indéfiniment. Les dieux Odin, Hoenir et Lodur, formèrent des hommes à partir du monde végétal. Lors d'un de leurs voyages à travers la terre aride, les trois dieux tombèrent sur deux arbres aux troncs tordus et sans vie. Odin a façonné chaque arbre en homme et femme et leur a insufflé la vie. Hoenir leur conféra une âme ainsi que la capacité de raisonner. Lodur leur a fourni de la chaleur et des couleurs vibrantes. L'homme s'appelait Ask et sa femme Embla, et ensemble ils créèrent la race humaine. Niflheim (ou Niflhel) devint le lieu où les défunts se rendaient une fois leur temps sur terre terminé. Il a la réputation d'être un pays de neige fondue et de givre perpétuel. La déesse Hel devint la souveraine de ce domaine, et son fidèle chien, Garm, veillait à l'entrée pour empêcher les morts d'entrer et les vivants de sortir. Les trois Nornes, déesses du destin, surgirent du chaos de l'abîme. Urd (passé), Verdandi (présent) et Skuld (futur) étaient leurs noms. Urd prenait la forme d'une vieille sorcière ratatinée, mais Verdandi était une jeune femme. Skuld était une charmante jeune femme. Les trois Nornes s'occupèrent de l'arbre de vie, Yggdrasil, jusqu'au Ragnarok où il fut condamné à mourir. Le frêne géant Yggdrasil commença à pousser et à relier tous les niveaux une fois que les différents niveaux, ou plans d'existence, furent créés. La source d'Hvergelmir, la source des rivières primitives, a jailli de sa première forme de racine dans le royaume de Niflheim. La deuxième racine de l'énorme arbre atteignit le pays des géants, qui était recouvert de glace froide. C'était l'emplacement de la

fontaine de Mimir. Odin désirait s'abreuver à cette source car elle était une source de grande perspicacité, mais le prix à payer pour quelques gorgées était la perte d'un de ses yeux. La source Urd est née de la troisième racine, qui s'étendait jusqu'aux cieux. Les Nornes vivaient ici, prenant l'eau du puits au début de chaque journée et l'arrosant sur les racines d'Yggdrasil pour l'empêcher de dépérir. Un coq d'or était assis sur les branches les plus hautes de l'arbre, surveillant constamment l'horizon pour alerter les dieux lorsque leurs anciens ennemis, les Géants, étaient sur le point de les attaquer. La corne de la divinité Heimdall était dissimulée sous Yggdrasil, et son souffle annonçait le combat final des Ases contre tous ceux qui voulaient les abattre. Une région de tranquillité permanente se trouvait près du tronc de l'arbre, où le dieu se réunissait chaque jour pour rendre la justice. Heidrun, la chèvre, broutait parmi ses branches, fournissant du lait aux troupes d'Odin. Certains démons s'acharnaient à détruire Yggdrasil, l'arbre de vie. Le serpent Nidhög, une bête rusée, était accroupi à la base de la troisième racine et la rongait sans cesse. Quatre cerfs erraient autour de la base de l'arbre, grignotant toutes les jeunes pousses vertes, retardant ainsi la croissance de l'arbre. Heureusement, l'arbre a pu prospérer grâce au traitement diligent des Nornes. Au moment de la création du monde, il avait été prédit qu'il ne serait pas éternel. Ragnarok, le jour de la fin, verrait la terre se déchirer dans un conflit titanesque entre les dieux Ases et les Géants. De grands conflits de puissance et de magie se dérouleront, entraînant l'anéantissement de toute vie. Yggdrasil tombera, entraînant dans sa chute toutes les couches du monde. Le chien Garm, qui garde la porte de Niflheim, s'enfuira, effrayé, et les morts ressusciteront pour combattre aux côtés des dieux sous forme de fléaux et de maladies. Tout sera anéanti à la fin du combat, y compris les dieux, les géants, les mortels et les animaux.

La cosmologie nordique est une branche de la cosmologie qui traite

L'étude du cosmos (cosmologie) telle que vécue par les peuples germaniques du Nord est connue sous le nom de cosmologie nordique. Les concepts de la mythologie nordique, tels que le temps et l'espace, la cosmogonie, les personnifications, l'anthropogénie et l'eschatologie, sont abordés dans cette rubrique.

L'univers était divisé en neuf royaumes selon la cosmologie nordique. Le gigantesque arbre du monde se trouvait au milieu de l'univers. Yggdrasil et les neuf mondes étaient répartis à partir de l'arbre ou existaient en couches qui s'étendaient des racines vers le bas et, dans une moindre mesure, d'un côté à l'autre. Le temps et l'espace sont deux éléments importants.

La représentation de la cosmologie nordique dans le corpus vieux norrois s'appuie fortement sur les concepts de temps et d'espace. Alors que les événements de la mythologie nordique suivent un chemin plutôt linéaire, les historiens germaniques anciens ont noté que les écrits vieux nordiques peuvent déduire ou expliquer clairement une croyance fondamentale dans le temps cyclique.

## Cosmogonie

La section Gylfaginning de l'Edda en prose contient un récit de l'évolution et de la création du cosmos, basé en partie sur divers poèmes eddiques : Bien avant la naissance de la Terre, il existait un lieu brillant et flamboyant appelé Muspell - un endroit si chaud qu'il est interdit aux étrangers d'y pénétrer - et la terre brumeuse de Niflheim. Hvergelmir, une source de Niflheim, était la source de nombreuses rivières. Ces rivières, appelées Élivágar, se rejoignaient et s'écoulaient de plus en plus loin de leur source. Le produit chimique mortel dans le flux a fini par durcir et se transformer en glace. Une vapeur toxique a jailli de la glace et s'est cristallisée en rime au sommet de la rivière gelée lorsque le flux est devenu complètement solide. Ces couches de glace massives sont devenues de plus en plus épaisses, s'étendant finalement à travers le vide de Ginnungagap.

La substance qui se développait et la vapeur qui l'accompagnait continuaient à engloutir la région nord de Ginnungagap, tandis que la partie sud de Ginnungagap restait claire en raison de sa proximité avec les étincelles et les flammes de Muspell. Entre la glace et le feu de Niflheim et de Muspell, il y avait un endroit calme, "aussi agréable qu'un ciel sans vent". Le liquide se dissolvait et coulait lorsque le calcaire et la chaleur soufflante entraient en collision, formant l'entité primordiale Ymir, l'ancêtre de tous les jötnar. Pendant son sommeil, Ymir transpirait abondamment. Un jötunn mâle et un jötunn femelle sortirent de son bras gauche, "et une de ses jambes engendra un fils avec une autre", et ces membres eurent aussi des enfants.

Ymir buvait les rivières de lait qui coulaient des mamelles d'Auumbla, la vache primitive. Auumbla mangeait du sel et léchait des pierres calcaires pour se nourrir. Bri, un homme charmant et puissant, fut léché gratuitement pendant trois jours. Borr, le fils de Bri, épousa Bestla, une

jötunn, et le couple eut trois fils : les dieux Odin, Vili et Vé. Les fils assassinèrent Ymir, et son sang coula à travers le pays, provoquant des inondations massives qui tuèrent tous les jötnars sauf deux (Bergelmir et sa femme sans nom, qui naviguèrent à travers le paysage inondé).

Odin, Vili et Vé portèrent le corps d'Ymir au centre de Ginunngagap et le sculptèrent. La terre a été formée à partir de la chair d'Ymir, les rochers ont été formés à partir de ses os, la mer, les lacs et les océans ont été formés à partir de son sang, et les éboulis et la pierre ont été formés à partir de ses molaires, de ses dents et des fragments d'os résiduels. Ils formèrent un cercle autour des territoires de la terre en les encerclant avec la mer. Ils créèrent le ciel à partir du crâne d'Ymir, qu'ils placèrent au-dessus de la terre en quatre points, chacun tenu par un nain (Norri, Suri, Austri et Vestri - vieux norrois pour "nord, sud, est et ouest").

Les frères Odin, Vili et Vé ont arraché des étincelles de lumière à Muspell et les ont placées autour de la terre, au-dessus et au-dessous, après avoir construit le dôme de la terre. Certaines restaient immobiles, tandis que d'autres suivaient des trajectoires prédéterminées dans le ciel. Le trio a donné au jötnar une terre pour s'échapper près de la mer. Le trio a créé une barricade autour du cœur de la masse terrestre en utilisant les cils d'Ymir pour tenir les jötnar à distance. Cette fortification était connue sous le nom de Migarr (qui signifie en vieux norrois "enceinte centrale"). Ils finirent par produire les nuages à partir de la cervelle d'Ymir.

### **Personnifications**

Dans la mythologie nordique, les personnifications des objets célestes, du temps et des corps aquatiques sont courantes. Sól (Soleil en vieux norrois) est personnifié en tant que déesse, Máni (Lune en vieux norrois) est personnifié en tant qu'entité masculine, et Jör (Terre en vieux norrois)

est également personnifié. La nuit est personnifiée par la femme jötunn Nótt (vieux norrois " nuit ") ; le jour est personnifié par Dagr (vieux norrois " jour ") ; et l'aube peut être personnifiée par le père de Dagr, le dieu Dellingr (vieux norrois " brillant "). La déesse Rán, son épouse jötunn gir, et leurs enfants filles des vagues, les Neuf Filles de gir et de Rán, sont tous des corps d'eau personnifiés.

### **Yggdrasil**

Yggdrasil est un arbre qui est fondamental pour le cosmos nordique. Les branches de l'arbre s'étendent dans différents royaumes, et différentes espèces vivent sur et autour de lui. Les dieux se réunissent quotidiennement à Yggdrasil pour leurs choses, qui sont d'anciennes réunions de gouvernance. Les branches d'Yggdrasil s'étendent loin dans les cieux, et l'arbre est soutenu par trois racines qui s'étendent loin dans d'autres endroits : une vers le puits des cieux Urarbrunnr, une autre vers la source Hvergelmir, et une autre encore vers le puits Mmisbrunnr. Le dragon Nhöggr, un aigle sans nom, et les cerfs Dáin, Dvalinn, Duneyrr, et Durarór vivent tous dans Yggdrasil.

## Les régions nordiques

Pour cette raison - et en raison de l'absence d'écritures enregistrées dans la religion nordique - les premières compositions nordiques (connues sous le nom de poésie eddique et skaldique) présupposent une connaissance de la cosmologie et ne passent pas beaucoup de temps à décrire les lieux ou, dans certains cas, même les détails de ce à quoi ressemblaient les royaumes. Par conséquent, certains royaumes sont plus ambigus que d'autres.

Le concept de *sur* (qui signifie "coutume" ou "habitude") caractérise la croyance religieuse nordique en ce qu'elle est totalement intégrée à la vie du peuple. Il n'était pas question d'assister à un service religieux, mais plutôt d'observer le culte des dieux dans sa propre maison, dans une clairière dans les bois, ou dans un autre lieu sacré du pouvoir chthonique. Bien qu'il existe des preuves de l'existence de temples divins, il n'y a aucune trace des services ou des rites qui y étaient pratiqués.

Snorri Sturluson (1179-1241 de notre ère) a été le premier à mettre par écrit les grandes sagas nordiques, mais comme il était chrétien et qu'il écrivait pour un public chrétien, il a modifié le matériel original. Même la Saga des Volsungs, fréquemment citée par les chercheurs comme contenant des idées nordiques "authentiques", a été écrite pour la première fois par un scribe chrétien inconnu vers 1250 de notre ère (Crawford, ix). Ces derniers écrits font clairement allusion à des légendes nordiques bien plus anciennes et réelles, mais ils sont entachés par leur contexte chrétien. Les chercheurs pensent que le monde de l'au-delà de Hel, par exemple, est une construction entièrement chrétienne incorporée à la cosmologie nordique après la conversion de la Scandinavie à la nouvelle religion, malgré l'existence d'un lieu appelé Niflhel dans la littérature antérieure.

Les neuf premiers royaumes de l'univers nordique sont les plus probables :

- Asgard est le royaume des Ases.
- Alfheim est la demeure des Elfes de la Lumière.
- Jotunheim est le royaume des géants.
- Midgard - Le royaume des humains
- Muspelheim/Muspell - Un géant du feu, les forces du chaos, ou leur domaine.
- Royaume nain de Nidavellir
- Niflheim - Monde de glace et de brume, vraisemblablement lié au royaume inférieur de Niflhel.
- Svartalfheim - Le royaume des elfes noirs
- Vanaheim est le royaume de Vanir.

L'œuvre de Snorri a modifié les neuf mondes puisqu'il semble avoir mélangé les elfes noirs et les nains, fusionné Nidavellir et Svartalfheim en un seul royaume et ajouté le concept de Hel comme royaume le plus peuplé de l'au-delà, entre autres changements. Les neuf royaumes, basés sur Snorri Sturluson et d'autres qui sont venus après lui, sont :

- Asgard - Le royaume des Ases, relié à Midgard par un pont arc-en-ciel. Le royaume des Elfes de Bifrost Alfheim
- Hel - Le royaume des individus qui ont péri de maladie ou de vieillesse, suivi par le royaume de la majorité des humains.
- Jotunheim - Le royaume des géants et des géants du froid
- Midgard est le royaume humain qui se trouve entre Asgard et Jotunheim.
- Surtr, le géant du feu, et les armées du chaos de Surtr habitent Muspelheim - le royaume du feu.
- Svartalfheim/Nidavellir - Royaume nain sous la terre.
- Près de Muspelheim se trouve Niflheim, un royaume de glace, de neige et de brume.

- Vanaheim est le royaume de Vanir.

Il est fort probable qu'un Scandinave pré-chrétien ne reconnaîtrait pas ces neuf royaumes, mais ils constituent l'image la plus précise des neuf royaumes actuellement accessible. Le récit de la naissance de la planète et des êtres humains peut avoir été sensiblement différent à l'époque où la religion nordique était vivante, foi dynamique, également.

### **Asgard**

Asgard était autrefois considéré comme faisant partie du royaume des humains, mais Snorri l'a relocalisé dans les cieux, avec Bifrost, le pont arc-en-ciel, qui le relie à Midgard. Les Ases, la majorité du panthéon nordique qui a combattu les dieux Vanir, ont fait la paix et échangé des captifs pour maintenir la paix, appelant Asgard leur foyer. Par conséquent, si Asgard est principalement la demeure des Ases, les Vanirs y vivent également, tout comme les Ases à Vanaheim.

Odin, Thor, Loki et Baldr sont les dieux les plus connus du panthéon nordique. Tous sont des Ases ou vivent à Asgard : Odin, Thor, Loki et Baldr. Asgard est représentée comme une cité céleste avec de hautes tours et un mur massif qui l'entoure. Asgard abrite la célèbre salle Valhalla d'Odin, où se trouvait peut-être son trône. Cependant, on dit qu'Odin possède un lieu ou un objet appelé Hildskjalf d'où il peut contempler l'univers entier, mais on ne sait pas s'il s'agit de sa salle royale (distincte du Valhalla) ou de son trône.

### **Alfheim**

Alfheim était la demeure des elfes de lumière (ou lumineux) et, après Snorri, de tous les elfes des cieux, non loin d'Asgard. Elle était présidée par la divinité Vanir Freyr, qui fut l'un des prisonniers transportés de Vanaheim à Asgard à la fin du combat. Les elfes sont des êtres fascinants

et charmants qui ont influencé les arts, la musique et la créativité en général.

Selon les érudits John Lindow (et d'autres), Alzheimer était un lieu géographique situé entre les embouchures des rivières Gota et Glom, à la frontière entre la Suède et la Norvège, et les habitants de cette région étaient jugés "plus justes" que ceux des autres endroits. Cet endroit est considéré comme ayant inspiré le légendaire Alfheim, mais cette affirmation a été démentie. Le royaume n'est pas bien décrit dans la littérature nordique, mais il est censé être extrêmement attrayant en raison de la nature des elfes.

## **Hel**

Hel (également connu sous le nom de Helheim) est un royaume sombre et inquiétant gouverné par Fenrir le loup et Hel, la fille de Loki et sœur du serpent de Midgard. Odin savait que les enfants de Loki causeraient des difficultés à leur naissance, il a donc essayé de placer chacun d'eux là où il causerait le moins de dommages. Il lia Fenrir et projeta Hel dans un royaume sombre sous les racines d'Yggdrasil et plaça le serpent de Midgard dans les eaux du monde. Ce royaume était alors entouré d'un mur avec une seule porte, accessible uniquement en descendant un long chemin sinueux (connu sous le nom de Helveg - le chemin ou la route vers Hel) et en traversant une rivière d'armes mortelle.

Hel est dépeinte comme une géante, morose et lunatique, contrairement à l'interprétation de Hela par Cate Blanchett. Son royaume est devenu lié aux esprits des défunts qui ne sont pas morts à la guerre et, du moins au début, à ceux qui sont morts de maladie ou de vieillesse pour des raisons inconnues. Au fil du temps, il est devenu le domaine des morts le plus peuplé, et la plupart des gens croyaient qu'après leur mort, ils se rendaient dans le royaume sombre de Hel, où ils erraient dans une sorte

de crépuscule, mais faisaient surtout ce qu'ils avaient fait de leur vivant. Il n'est pas facile de savoir qui s'est rendu dans le domaine de Hel et pourquoi, puisque le grand héros-dieu Baldr, entre autres, est censé être allé à Hel alors que sa position lui dictait d'aller au Valhalla.

### **Jotunheim**

Jotunheim (également connu sous le nom d'Utgard) est la demeure des géants et des géants des glaces, et il est situé entre Asgard et Midgard. Au-delà de la sphère de l'ordre, Jotunheim/Utgard était considéré comme une zone primordiale de chaos, de magie et de sauvagerie indomptée. Loki, l'espiègle divinité filou, est né à Jotunheim mais a grandi à Asgard. On pensait autrefois qu'il valait mieux éviter Jotunheim, mais les légendes abondent sur les dieux asgardiens qui s'y aventurent volontairement.

La rivière Iving la séparait d'Asgard, qui ne gelait jamais et était difficile à traverser, malgré les visites d'Odin à la source de sagesse de Mimir à Jotunheim et le voyage de Thor vers la massive citadelle d'Utgarda. Comme le démontre le récit de Thor et Utgarda-Loki, tout peut arriver à une personne à Jotunheim : rien de ce que Thor rencontre au cours de son voyage n'est ce qu'il semble être, et la forteresse et tous ceux qui s'y trouvent disparaissent à la fin de l'histoire.

### **Midgard**

Tous les autres peuples descendent d'Ask et Embla, qui furent les premiers à occuper le royaume des humains. Odin, Veli et Ve se promènent au bord de la mer après avoir tué Ymir et créé le monde lorsqu'ils rencontrent deux arbres, un frêne et un orme. Ils créent le premier homme et la première femme à partir du frêne et de l'orme. Cependant, ils reconnaissent que ces créatures sont vulnérables et

constituent des proies faciles pour les géants, ils créent donc Midgard pour les protéger. Le conteur High explique Midgard dans la partie Gylfafinning de la Prose Edda :

On pense que les dieux ont créé les créatures de Midgard et le pont arc-en-ciel après avoir créé l'humanité et Asgard avec ses murs imposants pour la sécurité.

### **Muspelheim**

Selon Snorri, Muspelheim est le royaume primitif du feu, qui a joué un rôle crucial dans la formation de l'univers. Surtr, le géant du feu, vit ici et apparaîtra au Ragnarok, le crépuscule des dieux, pour détruire Asgard et tout le reste. Les érudits modernes, en revanche, ne sont pas d'accord avec le point de vue de Snorri, estimant que Muspell était à l'origine un géant d'un monde de feu dont le seul but dans la mythologie nordique était de jouer le rôle de Ragnarok.

### **Nidavellir/Svartalfheim**

Nidavellir/Svartalfheim était un royaume situé sous Midgard, profondément enfoui dans le sol, et la demeure des nains qui y travaillaient dans leurs forges. Seuls les feux de la forge et les torches sur les murs fournissent de la lumière dans cet environnement sombre et enfumé. Les dieux semblent avoir déterminé le royaume des nains sur la base du récit de Snorri sur leurs origines dans le Gylfafinning :

Les nains étaient connus pour leur habileté et leur sorcellerie. Ils ont conçu Mjolnir, le marteau de Thor, la lance d'Odin et le vaisseau magique de Frey, qui peut être plié et transporté dans sa poche. Ils sont également responsables de l'hydromel de poésie, qu'Odin prend aux géants et fournit aux dieux, qui l'utilisent ensuite pour inspirer les poètes à écrire des vers.

## **Niflheim**

Niflheim, comme Muspelheim, est le plus ancien des neuf royaumes, le pays primordial de la glace, de la brume et de la neige d'où toute vie est originaire. Snorri confond Niflheim et Niflhel, ce qui l'amène à penser que Niflheim est le lieu où se trouve la domination de Hel. Si Niflhel faisait partie de la cosmologie nordique avant le christianisme - comme cela semble être le cas - il n'est pas mentionné dans Niflheim, et il s'agissait très probablement du pays des morts, comparable au Tartare de la mythologie grecque ou aux représentations ultérieures de Hel: une région lugubre et morne où les âmes des morts sont emprisonnées. Il était possible qu'il se trouve sous Niflheim.

Niflheim, en revanche, n'a rien à voir avec l'au-delà. Personne, pas même les Géants du givre, ne vit dans cette région froide et brumeuse. On dit que Hel a été projetée dans Niflheim par Odin et qu'elle a reçu la souveraineté sur les morts et la vie des humains dans les neuf royaumes ; cependant, on suppose qu'elle aurait voyagé à travers Niflheim et régné à Niflhel (qui signifie littéralement "royaume sombre de Hel").

## **Vanaheim**

Les Vanir, une autre famille de divinités nordiques, liée à la fertilité et à la magie, ont leur demeure à Vanaheim. Pour des raisons peu claires, les Ases sont entrés en guerre contre les Vanes. Il est possible que la guerre ait été menée en raison de nombreuses coutumes vanires que les Ases trouvaient indésirables, comme la tolérance de l'inceste et la pratique d'un type de magie que les Ases considéraient comme déshonorant. Quel que soit le motif du conflit, il s'est terminé par un traité de paix dans lequel des otages ont été échangés, et la divinité maritime vanire Njord et ses deux enfants, Freyr et Frejya, ont été envoyés à Asgard pour y résider.

Vanaheim n'est pas décrit, bien que l'on pense qu'il s'agit d'un lieu fertile et délicieux de magie et de lumière. "Les Vanir sont des dieux de la fertilité qui étaient vénérés par les agraires en échange d'excellentes récoltes, de soleil, de pluie et de brises légères, ainsi que par les marins et les pêcheurs en échange de conditions météorologiques favorables."

Les neuf royaumes coexistaient, travaillant ensemble, et continueraient à le faire jusqu'au Ragnarok. Les Norns - les destins - étaient indépendants des neuf royaumes et vivaient ensemble dans les racines d'Yggdrasil, tissant le destin des humains et des dieux. Les jugements des Nornes étaient définitifs et personne ne pouvait faire appel à elles, comme les Trois Parques de l'ancienne croyance grecque des Sept Hathors ou le dieu du destin Shay (Shai) de l'ancienne religion égyptienne. Personne ne pouvait rien faire pour empêcher la destruction de la terre et des neuf royaumes.

Ragnarok commence par un rude hiver de glace et de neige, suivi de l'arrivée de Surtr, le géant du feu, qui consume le monde dans les flammes au moment où le serpent de Midgard se libère, barattant les eaux autour de Midgard et faisant couler la terre, tandis que le grand loup Fenrir brise ses chaînes et dévore le soleil. Alors qu'Yggdrasil tremble et que les dieux se préparent au combat final pour défendre le monde ordonné qu'ils ont établi contre les forces du désordre, le pont arc-en-ciel Bifrost se fracture et tombe. Les dieux perdront, et ils le savent en allant au combat, mais un petit nombre d'entre eux survivront à la bataille finale, et un nouveau monde et un nouvel ordre de royaumes émergeront des cendres de l'ancien.

Telle était la vision de la religion nordique : la mort et la perte de tout ce que l'on aime étaient certaines, mais il y avait autre chose après. Cette vision s'appliquait aussi bien à l'âme individuelle qu'au monde et à tout ce qu'il contient. Il n'y avait aucune référence à ce que serait le nouveau monde après le Ragnarok, mais il y avait toujours la possibilité d'un

nouveau départ et la continuation de la vie dans d'autres mondes après la perte et la mort.

## **Philosophie nordique**

La philosophie nordique était semblable à la philosophie de la Grèce antique en ce sens qu'elle était exempte de dogmes religieux et qu'elle soulignait l'importance de la nature humaine comme fondement de la philosophie morale. Le bonheur est le but de la vie, et il ne peut être atteint qu'en menant une vie pleine de vertus.

L'indépendance, l'autonomie, la loyauté, la modestie, l'hospitalité, la générosité, la compassion, le courage et, surtout, la sagesse sont autant de vertus mises en avant dans la philosophie nordique. L'indépendance ne s'obtient pas seulement en termes de possessions mais aussi en termes de pensée et de conduite. L'indépendance complète ne pouvait être atteinte que par la sagesse, qui ne pouvait être obtenue que par l'expérience, comme dans l'éthique aristotélicienne. Les voyages étaient une source précieuse d'expérience. Si la richesse est éphémère, la sagesse est éternelle, selon l'auteur du Hávamál. La richesse est tournée en dérision comme "le plus peu fiable des compagnons". La capacité d'agir conformément à la sagesse était le summum de l'indépendance.

L'auteur de Hávamál, à l'instar d'Aristote, souligne que l'homme est fondamentalement un être social qui ne peut atteindre son plein potentiel dans l'isolement. Ce fort désir de compagnie est fréquemment mentionné dans la littérature vieux nordique. Un homme devait être un ami loyal, et il ne devait pas être ami avec les copains de ses adversaires. L'importance d'assumer ses responsabilités personnelles est soulignée à plusieurs reprises.

### **La sagesse est nécessaire**

La capacité d'un homme joyeux à obtenir une bonne nuit de sommeil était l'une de ses caractéristiques les plus distinctives. Ceci est comparable aux dictons d'Aristote. Selon la philosophie nordique, il

n'était pas sage de s'inquiéter de ses problèmes tard dans la nuit, car cela rendait l'individu moins apte à faire face à la situation le lendemain.

Bien qu'il s'agisse d'une culture militaire, la philosophie nordique souligne que les boiteux, les sans-bras, les sourds et les aveugles ont tous un rôle à jouer dans la société.

La philosophie nordique était fataliste par nature, car elle croyait que personne ne pourrait jamais échapper à son destin. Cette croyance était partagée par toutes les classes sociales, des monarques aux esclaves. Le fatalisme les incitait à mener une vie courageuse et fortifiée. Cet esprit est bien connu, et il souligne que la seule chose qui dure dans le monde est un nom noble gagné par une vie de nobles actions.

## PARTIE 2: LES DIVINITÉS DE LA MYTHOLOGIE NORDIQUE

## Le vol des pommes d'Idun

Ce n'est que dans ce récit que l'obscur déesse Idun " apparaît ". L'histoire de sa capture et de son sauvetage est basée sur le poème skaldique Autumn-Long (Haustlög) de Thjodolf de Hvin, datant du dixième siècle, ainsi que sur la version de Snorri dans l'Edda en prose, qui est basée sur le chant de Thjodolf mais y ajoute une quantité importante de matériel qui ne s'y trouve pas. Plusieurs kennings et autres brèves allusions dans la poésie skaldique montrent qu'il y avait plusieurs versions de cette histoire en circulation avant le christianisme. La majorité des parties précédemment non documentées dans la version de Snorri sont très probablement dérivées d'une ou plusieurs de ces variations aujourd'hui disparues.

Dans la littérature moderne de la mythologie nordique, la nourriture réparatrice qu'Idun stockait est communément appelée "pommes". Cependant, les pommes n'ayant été introduites en Scandinavie qu'au Moyen Âge, il est presque invraisemblable que cela ait été le cas à l'époque. On ignore de quelle espèce le fruit d'Idun était considéré comme étant car le mot vieux norrois qui le désigne, epli, était un terme général désignant tout fruit ou noix.

Odin, Loki, et Hoenir se sont embarqués dans un voyage à travers un paysage morne et montagneux. Ils étaient affamés et ne trouvaient rien à manger. Puis, en contournant une crête montagneuse spécifique et en regardant la vallée en contrebas, ils ont remarqué un troupeau de bœufs en train de paître. Enfin, il y avait assez de viande pour faire un bon souper ! Ils tuent l'un des bœufs, montent le camp et commencent à préparer la viande sur un feu ouvert. Ils retirèrent la viande du feu après ce qui semblait être un temps suffisant pour la cuire. À leur grand étonnement, elle était toujours aussi froide et crue qu'elle l'avait été lorsqu'ils l'avaient mise dans le feu. Ils l'ont donc réinstallé, ont réarrangé

les braises autour de lui, et se sont assis et ont parlé pendant un moment. La viande était toujours aussi peu cuite qu'avant lorsqu'ils la sortirent une seconde fois. Ils étaient perplexes et discutèrent de ce qui avait pu se passer.

"C'est moi qui ai rendu votre feu inefficace", une voix basse et dure les salua d'en haut au milieu de leurs disputes. Les trois dieux ont sursauté en levant les yeux et ont vu un aigle énorme perché sur la branche nue d'un arbre mort et tordu. "Si vous me donnez une part de votre viande, je libérerai mon pouvoir et permettrai à votre feu de cuire", déclara l'aigle aux trois dieux. Les trois dieux acceptèrent les conditions de cet étrange oiseau après une rapide consultation. L'aigle descendit alors de l'arbre, se posa sur la viande et commença à prendre sa part. Lorsqu'il eut terminé, il mit de côté toutes les meilleures parties du bœuf pour lui-même, ce qui irrita Loki, qui saisit un grand bâton à côté de lui et le balança vers l'aigle. Cependant, la branche s'est emmêlée dans le dos de l'oiseau, et les mains de Loki se sont emmêlées dans la branche. Loki était impuissant et lié à l'aigle qui s'envolait.

Les jambes de Loki s'écrasaient contre les arbres, les pierres et les flancs de la montagne tandis que l'oiseau sorcier traversait le terrain lugubre juste assez près du sol. Loki avait l'impression que son corps entier était prêt à se désintégrer. Finalement, sa colère a laissé place à la peur et à la souffrance, et il a supplié son ravisseur de le laisser partir. Le beagle grimaça et déclara catégoriquement qu'il ne le ferait pas. "Eh bien, il y a une chose que tu pourrais faire pour assurer ta libération, mais une seule chose", remarqua l'oiseau tandis que Loki gémissait et suppliait. J'ai vu comment tes dieux sont soutenus par les fruits délicieux que la belle déesse Idun garde. Tu ne vieilliras jamais et ne périras pas de vieillesse si tu manges ces fruits. Ici et maintenant, fais-moi la promesse que tu m'apporteras à la fois Idun et son fruit, et je te déposerai." Loki fit la promesse par désespoir et fut rendu à ses amis.

Loki et l'aigle avaient convenu que Loki amadouerait Idun hors d'Asgard à une heure précise, et que l'aigle serait prêt à l'emporter. Loki respecta sa moitié de l'accord, faisant croire à Idun qu'il avait découvert un bosquet à l'extérieur des portes d'Asgard, rempli de fruits encore plus merveilleux que les siens. Il lui proposa de lui faire visiter les lieux et suggéra qu'elle apporte son panier de fruits pour qu'elle puisse les comparer à ceux qui poussaient là. Elle ne pouvait pas croire ce qu'elle entendait, mais elle ne pouvait pas laisser passer une telle chance. L'aigle, qui n'était autre que le géant Thjazi, plongea, prit la déesse dans ses bras et l'emmena dans sa maison de Thrymheim, "la maison du tonnerre", une fois qu'ils se furent éloignés de la citadelle des dieux. Thrymheim était une terre stérile située dans les montagnes de Jotunheim, où rien ne poussait et où aucun oiseau ne chantait.

La vieillesse commença à s'installer chez les dieux sans Idun et ses fruits régénérateurs. Leur peau commença à vieillir, leurs cheveux à blanchir et à tomber, et leurs corps à devenir fragiles et malades. Ils réunirent un conseil pour décider de ce qu'il fallait faire. Lorsqu'ils essayèrent de déterminer où et quand Idun avait été vue pour la dernière fois, il s'avéra que c'était lorsqu'elle avait quitté Asgard avec Loki. "Bien sûr", murmurèrent les dieux, presque à l'unisson, regrettant de ne pas avoir envisagé plus tôt l'implication de Loki.

Loki fut appréhendé et amené devant l'assemblée, où on le menaça d'une longue et tortueuse exécution s'il ne récupérait pas personnellement Idun et son fruit. Terrifié, il accepta de la récupérer immédiatement, et mit rapidement au point une stratégie pour y parvenir. Loki déclara qu'il voulait les ailes de faucon de Freya, qui permettaient à l'utilisateur de se transformer en faucon. Freya, qui était probablement la plus préoccupée par sa beauté déclinante, accepta sa proposition.

Loki enfila son armure aux ailes de faucon et s'envola pour Thrymheim. Lorsqu'il arriva à la maison de Thjazi, il découvrit que le géant était en

excursion de pêche en mer, laissant Idun seule dans sa maison. Il la transforma en noix, l'emporta dans ses serres et s'envola vers Asgard.

Thjazi revint de sa partie de pêche un peu plus tard. Il a deviné ce qui s'était passé lorsqu'il a découvert Idun absent. Bien qu'épuisé par son voyage, il ne perdit pas de temps pour revêtir ses plumes d'aigle et s'envoler vers Asgard. Le swoosing et le booming de ses ailes se répercutent dans l'air.

Les divinités mirent des tas de sciure et de bois d'allumage le long des murs de la forteresse lorsqu'elles aperçurent le faucon volant vers Asgard avec la noix dans ses serres et le grand aigle à sa poursuite. Ils jetèrent des torches sur le combustible dès que Loki eut franchi les murs en toute sécurité, et de grandes flammes s'élevèrent dans le ciel. Thjazi tenta de revenir sur ses pas, mais son élan féroce s'avéra être sa perte. Il s'envola directement dans les flammes, perdant toutes ses plumes dans le processus et s'effondrant à l'intérieur d'Asgard. Les dieux se sont rassemblés autour de son corps frétilant et terriblement brûlé et l'ont achevé. Les dieux ont retrouvé leur jeunesse ainsi que leur précieux Idun.

# Odin

De nombreux personnages intrigants, compliqués et apparemment contradictoires figurent parmi les dieux que l'humanité a vénérés au cours des millénaires. Aucun, cependant, n'a possédé ces qualités plus que le dieu nordique Odin. Il était le chef des dieux, même s'il quittait fréquemment Asgard pour de longues errances solitaires à travers le cosmos dans des aventures uniquement intéressées, sans se soucier des normes et standards collectifs tels que la justice, l'équité ou le respect des lois et coutumes. Il était à la fois le patron divin des rois et le patron céleste des inadaptés. Il était à la fois un dieu de la guerre et un dieu poète. Ceux qui recherchaient le statut, la gloire et la noblesse le vénéraient, mais on le condamnait fréquemment pour son inconstance et on l'accusait de se livrer à des actes "féminins" qui auraient plongé n'importe quel homme nordique en chair et en os dans la disgrâce et le déshonneur. Il n'est pas surprenant que les Nordiques lui aient donné près de deux cents noms. Quel genre de personnage littéraire, sans parler d'un dieu dont la dévotion historique s'est étendue sur une grande partie d'un continent et sur plusieurs siècles, pourrait avoir tous ces attributs en même temps, malgré leurs incohérences apparentes ?

Le nom inn, le nom d'Odin en vieux norrois, est composé de deux éléments. Le premier est le nom ór, qui peut être traduit par " inspiration ", " extase " ou " fureur " en anglais moderne. r était un état frénétique et exalté qui était considéré comme essentiellement divin, qu'il se manifeste sous la forme de la colère d'un berserker au combat, d'une inspiration créatrice, de la découverte soudaine d'une idée importante, du pouvoir sans limite d'un roi ou d'un chef, ou de la transe d'un voyant ou d'un sorcier. L'article défini ("le") est le deuxième élément du nom d'Odin - inn. "L'Inspiré", "L'Extatique" ou "Le Furieux" sont les meilleures traductions du nom d'Odin. Adam de Brême, un historien allemand

médiéval, le vérifie lorsqu'il déclare : " Odin, c'est-à-dire la fureur ". Cette ivresse céleste est l'élixir unificateur qui traverse les différentes parties de la vie, par ailleurs disparates, dans lesquelles Odin a eu la main, et c'est la clé pour comprendre la mentalité et le tempérament d'Odin, qui était censé vivre uniquement de vin.

Les Nordiques étant un peuple si guerrier, il n'est pas étonnant qu'ils aient vénéré plusieurs dieux de la guerre. Chacun d'entre eux était en charge de différents domaines du combat, qui se chevauchaient souvent. L'intérêt d'Odin pour la guerre n'avait rien à voir avec les objectifs ou les raisons du combat, mais plutôt avec le frisson brut que la guerre pouvait susciter. Les berserkers (berserkir, "chemise d'ours") et les lfhenar ("peau de loup"), dont on disait qu'ils étaient capables de prendre l'esprit - ou, dans certains cas, la forme physique - des ours et des loups, étaient particulièrement proches d'Odin. Ils déferlaient et hurlaient sur le champ de bataille sans armure et sans se soucier de leur propre sécurité, coupant et frappant avec un abandon insouciant alors qu'ils étaient en transe. Il est difficile d'imaginer un événement plus terrifiant à voir sur un champ de bataille de l'âge du fer.

L'attitude d'Odin ressemble à celle du héros du philosophe allemand Friedrich Nietzsche. "Tu dis que c'est la bonne cause qui sanctifie même la guerre ?" disait Zarathoustra. Je te dis que toute cause est sanctifiée par un bon conflit." "J'ai incité les princes à ne jamais faire la paix", se vante Odin, à l'origine de la poésie eddique Le Chant de Barbe-Gris. Hnikarr et Hnikudr, deux de ses noms, impliquent "celui qui incite au combat". Son désir du chaos de la guerre était si fort qu'il encourageait même ses proches à se battre entre eux lorsqu'il en avait l'occasion.

Le Chant du roi Eirik, l'un des exemples les mieux conservés de poésie skaldique, raconte comment les guerriers du Valhalla, le majestueux pays des morts d'Odin, ont accueilli le roi Eirik Blood-Axe à sa mort. Après avoir assassiné une grande partie de sa famille et être devenu un

personnage si violent qu'il a fini par être exilé de Norvège, il a accédé au pouvoir en massacrant une grande partie de sa famille. Odin prétend que c'est précisément à cause de cette violence (" parce qu'il a tenu une épée écarlate dans de nombreuses nations ") que son esprit a été emporté dans le palais lumineux du dieu à son arrivée.

Les Nordiques avaient une vision romantique de la valeur virile et guerrière. Alors qu'Odin était l'un des plus puissants dieux de combat, son rôle à cet égard était transgressif, en accord avec sa personnalité générale. Odin a souvent obtenu ou accordé la victoire en violant les règles du combat honorable. Il était rusé et volage et était réputé pour accorder ses faveurs et les retirer d'un simple coup d'épée. Il était prêt à trahir les engagements qu'il avait pris, ce qui était l'un des actes les plus odieux qu'une personne puisse commettre. Beaucoup de gens pensaient qu'il était déraisonnable ou même "malveillant", comme l'a dit un poète skaldique. Odin, bien qu'étant un dieu du combat, était loin d'être l'idéal du guerrier nordique respectable. Il était le miroir de la terrible réalité crasseuse de la guerre à l'âge des Vikings - son imprévisibilité, son injustice, ses souffrances atroces et ses difficultés - mais aussi la félicité transcendante que l'on pouvait éprouver à certains moments.

Les guerriers préférés d'Odin étaient toujours les meilleurs, et cette préférence s'étendait à tous les aspects de la vie ; les personnes qui revendiquaient Odin comme leur patron étaient toujours spéciales et extraordinaires d'une certaine manière, un peu comme Odin lui-même. Il était un candidat naturel pour être le patron des rois et chefs humains, car il était le souverain des dieux. De nombreuses maisons royales le revendiquent comme un ancêtre, souvent comme le fondateur de la lignée. Odin, quant à lui, était le contraire d'un monarque "loi et ordre" comme Tyr. Il s'agissait plutôt d'un "souverain terrible" qui régnait avec une force brute, souvent surnaturelle.

Étonnamment, il était aussi le protecteur des hors-la-loi, comme les héros de la saga Egil Skallagrimsson et Grettir Asmundarson, tous deux féroces guerriers-poètes. Les hors-la-loi étaient des personnes qui avaient été officiellement exclues de leur communauté pour avoir commis un acte particulièrement horrible, généralement un meurtre. Comme ils n'étaient plus protégés par la loi (d'où le terme "hors-la-loi", qui signifie "en dehors de la loi"), quiconque les rencontrait pouvait les tuer sans craindre de sanctions légales. Dans la société nordique, les hors-la-loi faisaient partie des individus les plus méprisés et les plus redoutés. Selon les sources, Odin a un jour été temporairement banni par ses congénères. Quelqu'un avec la nature égoïste d'Odin et son mépris pour les mœurs sociales était certain de faire quelque chose qui le mettrait hors la loi tôt ou tard, et il est facile de comprendre comment Odin et les autres hors la loi - les vrais criminels - peuvent être des âmes sœurs à un certain niveau. Odin était un souverain adoré dans certains milieux, mais un exilé détesté dans d'autres, en partie à cause des mêmes défauts de caractère.

Les représentations visuelles d'Odin varient considérablement, reflétant la volatilité ardente de sa personnalité et de ses rôles. Il a été représenté comme un chef militaire en armure complète sur des bijoux datant d'avant l'ère viking et sur le célèbre casque de Sutton Hoo, et comme un voyageur décharné portant une cape sombre, un chapeau à larges bords et un bâton qui n'était manifestement pas un bâton de marche ordinaire à d'autres moments. Mais il était toujours représenté avec un trait distinctif : un seul œil. Il s'était fait enlever l'autre œil en échange de connaissances précieuses et peu communes. Une autre fois, il s'est "sacrifié à lui-même" en se suspendant au grand arbre situé au centre du cosmos pendant neuf jours et neuf nuits, renonçant à toute nourriture et à toute eau et scrutant sans relâche les eaux sombres du Puits du destin situé en dessous, jusqu'à ce qu'il obtienne finalement l'objet de son

épreuve, comme le dramatise le poème Eddique Le Chant du Grand (Hávamál). C'était la première fois que je voyais les runes, un alphabet nordique déchiqueté dont les lettres étaient censées représenter les forces cosmiques les plus puissantes. (Le nom "runes" vient du vieux norrois rear, qui signifie également "mystères" et "lettres"). Pour être en mesure d'exercer de tels pouvoirs cosmiques, il fallait connaître les runes et leurs mystères. Par conséquent, la récompense d'Odin était bien plus qu'un simple alphabet.

Nous reviendrons plus en détail sur ces histoires plus tard. Pour l'instant, il suffit de dire qu'Odin était prêt à passer par une épreuve afin de mieux comprendre les rouages de l'univers. Dans la vision du monde nordique, ce type de connaissance ésotérique et globale était considéré comme fondamentalement lié à la magie. En effet, la magie n'était "que" l'application d'une intelligence aussi profonde. Avoir ce type de connaissance signifiait avoir un immense pouvoir, et c'est ce qu'Odin recherchait en fin de compte.

Odin a sacrifié une autre chose d'une valeur pratiquement incalculable pour tout homme nordique au cours de ses efforts magiques et chamaniques : son honneur viril. Pour des raisons qui deviendront évidentes plus tard, pour un homme, pratiquer la magie signifiait apporter une honte horrible sur lui-même. Odin, quant à lui, n'était pas du genre à refuser un passe-temps qui lui permettrait d'accroître sa force, et il a donc accepté les terribles stigmates qui accompagnaient la pratique d'une magie "efféminée". Bien sûr, il y avait une partie très masculine dans la mentalité d'Odin qui se révélait dans sa quête de la bataille et des femmes, à côté de cet aspect "efféminé" de sa personnalité.

Odin avait un grand nombre d'esprits auxiliaires pour l'aider dans ses tâches magiques. Parmi eux, on trouve les Valkyries, les "choisisseuses de morts" féminines, les corbeaux Huginn et Muninn, respectivement

"esprit" et "mémoire", les loups Geri et Freki, dont les noms impliquent "avidité", et le cheval à huit pattes Sleipnir, "glissement".

Odin était la divinité protectrice des poètes, des guerriers d'élite, des monarques, des hors-la-loi et des sorciers, et il était censé ne parler qu'en poèmes. Autre illustration de sa joie et de son inspiration débordante, il tenait l'hydromel puissant Odroerir, qu'il offrait personnellement à tous les vrais grands poètes.

Odin était également l'un des dieux les plus étroitement liés à la mort et à l'au-delà. Il était le seigneur du Valhalla, la "salle des morts", la destination la plus convoitée de l'au-delà. Il était probablement le dieu le plus fréquemment sacrifié, et ceux qui lui étaient sacrifiés étaient presque toujours des rois et des guerriers plutôt que des roturiers. Jeter une lance sur ses adversaires, les sacrifier à la divinité en criant "Vous appartenez tous à Odin !". (inn á yr alla), était un moyen courant - et terrifiant - de tenter d'obtenir ses faveurs au combat. La nécromancie - la pratique consistant à ressusciter les morts et à interagir avec eux afin d'obtenir l'étrange sagesse qu'ils pourraient contenir - était l'une de ses spécialités magiques. Mercure, le dieu romain qui transportait les esprits des nouveaux défunts aux enfers, plutôt que Mars, le dieu de la guerre, lui était associé dans le passé par les auteurs romains.

Odin était le fils du protodieu Borr et de la géante Bestla, selon Snorri Sturluson, et il était le père de presque tous les autres dieux et déesses. Il est difficile de savoir s'il s'agit d'une invention de Snorri ou d'une croyance largement acceptée à l'époque des Vikings ; quelques divinités sont reconnues comme étant les fils ou les filles d'Odin dans des textes antérieurs. La femme d'Odin était généralement considérée comme Frigg, tandis que la poésie skaldique fait parfois référence à Jord dans ce rôle.

## **Frigg**

Frigg est considérée comme la reine d'Asgard et la plus puissante des déesses. Sa résidence est appelée Fensalir, ce qui signifie "salle des marais". Fjorgynn est le nom de son père, et elle est mariée à Odin. Elle est la déesse de la maternité et la mère de Balder, Hodor et Hermod.

Frigg est une déesse du mariage dont le nom vient du verbe "frja", qui signifie "aimer". Les vendredis sont considérés comme le meilleur jour pour un mariage car ils portent son nom. On dit que Frigg porte une cape bleue colossale qui symbolise le ciel.

Malgré son mariage avec le dieu de la sagesse, Frigg était capable de le déjouer, et les deux s'entendaient parfois pour parier sur des événements spécifiques. Odin demandait conseil à sa sage épouse sur de nombreux sujets, et bien qu'elle ne prédise jamais l'avenir, elle le connaissait bien.

Frigg a été infidèle à Odin en de multiples occasions, y compris avec ses frères, bien qu'elle soit la déesse du mariage. Frigg et Freyja sont assez similaires, et leurs rôles sont souvent confondus.

En tant que reine des déesses, Frigg est entourée d'un groupe de dames. Fulla, l'accompagnatrice de Frigg, porte un bandeau d'or dans les cheveux et s'occupe du cendrier de Frigg et de toutes ses chaussures. Elle est également au courant de tous les secrets de Frigg. Une autre servante, Gna, est envoyée comme message. Frigg appelle la déesse Hlin, un titre qui lui est donné à l'occasion lorsqu'elle doit protéger quelqu'un.

### **La dernière dissimulation de Loki**

La mort de Baldur fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase pour les dieux, qui décidèrent de punir sévèrement Loki. Balder était le fils d'Odin et le demi-frère de Thor. Il était le dieu de la pureté et de la lumière, et il était dépeint comme une divinité charmante, juste et

agréable. Balder était le summum de l'intelligence et de la gentillesse, et les autres le félicitaient souvent pour sa clémence. En d'autres termes, il était le meilleur de tous.

Balder était censé être immortel, mais une prophétie prédisait qu'il finirait par mourir. Pour éviter que la prophétie ne se réalise, sa mère Frigg alla voir toutes les entités de l'univers et leur fit promettre de ne pas nuire à son fils. Elle ignora le gui, croyant qu'il était minuscule et suffisamment inoffensif pour ne pas mettre la vie de son fils en danger.

Cette erreur tragique fut rapidement découverte par Loki, qui utilisa le gui pour fabriquer une flèche. Il la remit ensuite à Hör, le demi-frère aveugle de Balder, en le mettant au défi de la tirer sur sa famille. Hör s'exécute sans hésiter, convaincu que rien ne peut blesser son demi-frère. La flèche pénètre mortellement la poitrine de Balder et le "meilleur des dieux" meurt.

## Balder

Balder était censé être le plus beau de tous les dieux nordiques, tant par son apparence que par sa personnalité, au point qu'il émettait de la lumière. Personne ne pouvait trouver le moyen de l'attaquer lorsqu'il rendait un verdict sur un sujet quelconque, tant il était éloquent et gentil. Breidablik (en vieux norrois Breiablik, "large splendeur") était sa salle à Asgard, où il y avait peu ou pas d'animosité. Les Nordiques avaient baptisé la marguerite œil-de-bœuf "cil de Balder" en raison de ses pétales longs, fins et d'un blanc pur.

Le récit lugubre de son assassinat par Loki et la divinité aveugle Hod (Hör, "guerrier"), le plus souvent raconté par Snorri Sturluson, est le principal mythe survivant dans lequel Balder apparaît. Nous pouvons être sûrs que Snorri n'a pas inventé cette histoire de toutes pièces, car on en trouve des éléments dans des poèmes plus anciens en vieux norrois, ainsi que des preuves archéologiques telles que des bijoux datant d'avant l'ère viking. Cependant, il semble avoir fait tout son possible pour représenter Balder comme une victime passive et sans défense, très probablement pour donner l'impression que ses ancêtres avaient prévu la crucifixion du Christ.

D'après les témoignages, Balder n'a pas été vu de cette façon pendant toute l'ère viking. En fait, de nombreuses preuves montrent qu'il était considéré comme un guerrier compétent et redoutable, ce qui est normal pour tout dieu nordique. La poésie skaldic fait fréquemment référence à lui en termes très martiaux, et le seul autre récit "complet" de sa mort dont nous disposons, celui de Saxo Grammaticus, le dépeint comme un combattant féroce. En outre, si les chercheurs ont proposé diverses théories pour expliquer son nom, la plus fondamentale est qu'il est dérivé de l'adjectif fréquent Baldr, qui signifie "audacieux", ce qui implique un désir de se battre.

Balder, un fils d'Odin et de Frigg, et sa femme - ou, du moins, son intérêt romantique, dans le récit de Saxo - était la déesse Nanna. (Les preuves de l'existence d'un culte de Balder sont minces et ambiguës, mais elles montrent que s'il était vénéré, c'était principalement en tant que dieu de la fertilité - un aspect de sa personne que les sources littéraires ne mentionnent pas mais qui est clairement possible si l'on en croit l'image qu'elles en donnent.

# Thor

À l'époque des Vikings, Thor était le plus populaire des dieux nordiques, malgré le fait qu'Odin était le commandant du dieu. Le nom de Thor, comme celui d'Odin, est la clé qui permet de déverrouiller les nombreux éléments de sa nature et la relation qui les unit. Thor était l'énergie divine qui s'exprimait sous forme de tonnerre physique. "Thor" (en vieux norrois órr) signifie "tonnerre".

Thor, comme Odin, était une divinité de combat, mais c'était un autre genre de dieu de la guerre. Tout d'abord, Thor était beaucoup plus enclin et capable d'utiliser la force brute. Les textes montrent Thor comme un dieu musclé et colérique, contrairement à Odin, qui était fin et cérébral. Son marteau, Mjollnir (Mjöllnir, "Foudre"), était son arme de prédilection, et il l'utilisait pour infliger d'innombrables coups mortels. Il possédait également une "ceinture de force" (megingjjarar), qui renforçait sa force physique déjà inégalée. Son territoire particulier à l'intérieur d'Asgard a été nommé Thrudheim (rheimr, "Monde de puissance") ou Thrudavangar (ravangar, "Champs de puissance"), en l'honneur de sa puissance athlétique. Sa salle dans cette région a été nommée Bilskirnir (Bilskrnir, "Frapper la foudre avec des rayons de lumière"), en l'honneur de ses liens avec le tonnerre et la foudre.

Les méthodes de Thor en tant que dieu combattant étaient non seulement différentes de celles d'Odin, mais aussi ses raisons et ses objectifs. Contrairement à Odin, amoral et égocentrique, Thor était un défenseur dévoué et zélé des dieux, ainsi que de l'ordre cosmique en général, contre les géants et les forces du chaos. Les Vikings imaginaient que le tonnerre était l'incarnation de Thor traversant le ciel dans son char, tiré par les chèvres Tannggrisnir (Tannggrsnir, "dent-renard") et Tanngnost (Tanngnóstr, "dent-gnard"). Lorsqu'il voyait un géant ennemi, il utilisait son marteau, incarné par l'éclair, pour le terrasser. Le dieu du tonnerre

pulvérisait ses adversaires, comme en témoignent le fracas et le grondement.

Jormungand (Jörmungandr, "Bête puissante"), l'énorme serpent qui se cachait dans les eaux à la frontière du monde connu, était l'ennemi juré de Thor. Il était si massif que son corps écailleux entourait complètement la terre. Un jour, Thor est allé pêcher le serpent et a capturé le serpent mortel sur sa ligne. Son compagnon de pêche a eu tellement peur lorsque le dieu du tonnerre l'a remonté qu'il a coupé la ligne au dernier moment, et la bête s'est enfoncée dans les profondeurs. Cependant, selon la mythologie, Thor et Jormungand se retrouveront à Ragnarok, la bataille finale de l'univers.

Thor était le modèle et le patron du guerrier fidèle et honorable, en particulier de ceux issus des classes non aristocratiques, en tant que protecteur infatigable des dieux, de leur forteresse sacrée et du bon ordre cosmique. Thor se distinguait d'Odin d'une autre manière encore : les classes auxquelles chacun était lié. " Ceux d'Odin sont les comtes qui tombent au combat, mais ceux de Thor sont les esclaves ", dit le poème Eddique La Chanson de Barbe Grise. La popularité de Thor a dépassé celle d'Odin à l'ère viking, en raison de sa réputation de champion des gens ordinaires et de son caractère plus directement admirable. Cette tendance est particulièrement visible en Islande, qui, selon certaines sources, a été colonisée à cette époque par des fermiers norvégiens qui cherchaient à fuir un roi tyrannique adorateur d'Odin.

Étant donné la haine de Thor pour les géants, il est peut-être ironique qu'il soit lui-même un géant aux trois quarts. Jord (Jör, " Terre ", également appelé Hlöyn ou Fjörgyn dans certaines sources) était la mère entièrement géante de Thor, et Odin, comme nous l'avons vu, était son père demi-géant. Cependant, parmi les dieux, une telle filiation était assez courante.

Le devoir de Thor en tant que gardien de l'ordre sacré s'étendait au-delà de la guerre à de nombreux autres aspects de la vie. Thor et son marteau étaient le plus souvent invoqués pour bénir les naissances, les mariages, les funérailles, la fabrication et l'utilisation d'armes, la gravure d'inscriptions runiques, les festins, les voyages, l'établissement de nouvelles colonies, la plantation de cultures et la prestation de serment. En d'autres termes, le dieu du tonnerre était invoqué pour purifier et bénir toute personne, tout lieu, tout objet ou tout événement que l'adorateur souhaitait préserver du chaos malveillant et profane, auquel il fallait activement résister de peur qu'il ne submerge tout ce que les Nordiques appréciaient dans la vie. Bien que ces activités soient pacifiques en elles-mêmes, elles comportent une dimension de lutte cosmique dans laquelle Thor excelle.

Si la plupart des histoires dépeignent Thor comme un guerrier féroce tuant des géants, certaines scènes laissent entrevoir son côté plus paisible. La plus importante d'entre elles est probablement une scène du voyage de Thor à Utgard. Thor a abattu ses deux chèvres et les a servies au dîner pour remercier une famille qui lui avait fourni un endroit où dormir pour la nuit, en demandant à la famille de replacer les os nettoyés sur les peaux. Le lendemain matin, Thor bénit les peaux et les os avec son marteau, et Tanngrisnir et Tanngröst se réveillèrent.

Thor était également impliqué dans la vie quotidienne et le bien-être des gens du peuple. Il était le dieu du tonnerre, et en tant que tel, il était chargé d'apporter les tempêtes de pluie qui revitalisaient la terre et permettaient aux cultures de pousser. Sous une forme ou une autre, la grande majorité des roturiers nordiques étaient des agriculteurs. Par conséquent, leurs moyens de subsistance étaient inextricablement liés à la réussite de la saison agricole. Adam (Adam de) "Thor, dit-on, préside à l'air, qui régit le tonnerre et les éclairs, les vents et les pluies, le beau temps et les récoltes", écrit Bremen. Sif, son épouse rarement

mentionnée, semble avoir été connue pour sa luxuriante chevelure dorée, qui représentait, dit-on, les champs de céréales. La notion de dieu du ciel fécondant une déesse de la terre était populaire chez les peuples nordiques et autres peuples indo-européens, et le mariage de Thor et Sif doit sans aucun doute être considéré sous cet angle.

### **Thor sans marteau**

Thor, en tant que dieu du tonnerre, a une autorité totale sur les éléments d'une tempête, notamment la pluie, le vent, le tonnerre, la foudre et d'autres catastrophes naturelles.

Mjolnir améliore cependant sa capacité naturelle à contrôler les éléments fondamentaux d'une tempête, et lui donne accès aux innombrables attributs et pouvoirs mystiques du marteau, comme la manipulation des forces fondamentales de l'univers telles que le spectre électromagnétique et la gravité.

Mjolnir sert de point de concentration pour la force divine intrinsèque de Thor, mais il sert aussi à l'augmenter considérablement, lui permettant de canaliser diverses quantités de ses pouvoirs divins en conjonction avec les caractéristiques magiques de Mjolnir.

Mjolnir est fabriqué en métal Uru, qui possède les propriétés de durabilité, de rétention des enchantements et d'absorption de l'énergie. Si le marteau est déjà extrêmement résistant, il l'est encore plus lorsqu'il est combiné aux divers enchantements d'Odin.

Pour être honnête, Mjolnir confère de nombreux pouvoirs et compétences à Thor et/ou améliore considérablement ses capacités innées.

Pourtant, Thor est né avec un certain nombre de capacités surhumaines qui sont communes aux Asgardiens et aux autres dieux, mais certaines

sont nettement plus développées que celles de la grande majorité de sa race, comme la force brute, l'endurance et la résistance aux blessures, en raison de sa naissance unique.

En termes de force brute, Thor est la divinité asgardienne la plus forte, devançant Baldur, Loki, Tr, Odin et Aldrif. Il est également l'un des êtres les plus forts du cosmos.

Un adversaire redoutable même sans sa capacité à manipuler les éléments des tempêtes est Thor, qui possède une force divine, une quasi-invulnérabilité et suffisamment d'expertise en matière de combat pour affronter des adversaires millénaires comme Hercule.

La ceinture de force magique de Thor, Megingjord, est alimentée par la force Odin et peut doubler sa force naturelle, sa puissance, son endurance et sa durabilité. Elle peut également augmenter la puissance de Mjolnir. Contrairement à Mjolnir, Thor ne l'a généralement pas sur lui à tout moment.

# Tyr

Tyr, la divinité manchote du panthéon nordique, était un membre de la tribu des Ases qui symbolisait la guerre et le carnage. Il était également connu, peut-être ironiquement, comme un défenseur de la justice et de l'ordre. Le comportement erratique de Tyr est largement dû à la rareté des informations le concernant. Tyr était surtout connu pour avoir lutté contre le terrible molosse Fenrir et avoir perdu son bras dans le processus, selon l'Edda poétique et l'Edda en prose, les livres qui forment l'épine dorsale de la mythologie nordique.

Tyr était à l'origine une divinité germanique durant les premiers siècles de l'ère commune et est souvent lié à la mythologie nordique. Bien qu'il ait été un personnage majeur de la religion germanique, son importance a diminué à l'époque viking (800-1100 de notre ère). L'utilisation de son nom pour la lettre "T" de l'alphabet runique, ainsi que le mot mardi, qui signifiait "jour de Tyr", témoignent de son ancienne popularité parmi les peuples germaniques et les Nordiques.

## *L'étymologie*

Le mot "Tyr", qui signifie "un dieu" ou "le dieu", vient du proto-indo-européen \*dyeus-, dérivé du proto-germanique \*Tiwaz, qui signifie "dieu ou divinité". Zeus, le roi des dieux grecs, et Jupiter, le roi des dieux romains, ont tous deux cette racine dans leur nom. Les érudits supposent que Tyr avait à l'origine un tel statut car cette expression était réservée aux divinités les plus puissantes. L'influence de Tyr s'était considérablement affaiblie au moment de la rédaction des premières épopées nordiques.

## *Les Attributs*

Tyr était plus qu'un guerrier intrépide, il était aussi un sage conseiller et un défenseur de la justice. Le dieu n'a été que brièvement mentionné dans les épopées nordiques ; ces descriptions sont donc basées sur cela. La description la plus complète du dieu provient du Gylfaginning de Snorri Sturluson, une œuvre de la Prose Edda écrite au treizième siècle. Il dit :

Pourtant, il y a un des Sir qui est connu sous le nom de Tr : il est le plus audacieux et le meilleur dans la robustesse du cœur, et il a une grande maîtrise du triomphe au combat ; il est bénéfique pour les hommes vaillants de l'invoquer. Un proverbe dit que celui qui surpasse les autres hommes et ne vacille pas est Tr-vaillant. Il est sage, et l'on prétend aussi que la personne la plus sage est Tr-prudente.

Le trait le plus distinctif de Tyr était sa main (ou bras) droite manquante, qui était généralement coupée au poignet ou à l'avant-bras. Fenrir, l'énorme loup affamé, né de Loki et du jötunn Angrboda, avait avalé ce membre manquant. Plus tard dans le Ragnarök, Fenrir jouera un rôle central.

Tyr était soit le fils d'Odin, soit Hymir, un géant de la section Hymiskvia de l'Edda poétique (le "Lay of Hymir"). La mère de Tyr n'est pas mentionnée dans ce dernier récit, mais sa grand-mère est décrite comme une dame aux neuf cents têtes.

Odin était le vrai père de Tyr, selon la majorité des érudits. "Comment doit-on peri Tr ?" écrit Sturluson dans le Skáldskaparmál. En se référant à lui comme le Dieu à une main, le nourricier des loups, le Dieu des batailles et le fils d'Odin."

Tyr étant le fils d'Odin, il était le demi-frère des chefs de la tribu des Ases. Les demi-frères de Tyr comprenaient Thor, Baldur, Váli et Vidarr, ainsi que Heimdall, Hermod, Bragi et Hodr, qui étaient tous des personnages importants de la mythologie nordique.



# Loki

Dans la mythologie nordique, Loki (également connu sous le nom de Loke ou peut-être Lothur) est un dieu et un jotunn (géant). Il est le dieu du feu, de la tricherie, ainsi que de la magie, et peut prendre la forme qu'il désire. Il n'est pas un Asir, malgré le fait qu'il vive parmi eux. Loki est le fils des géants Farbauti et Laufey et l'époux de la divinité Sigyn. Il est parfois considéré comme un signe de méchanceté, de trahison et de manque de confiance, et si ses farces causent fréquemment des problèmes à court terme pour les dieux, ceux-ci finissent souvent par tirer profit des manigances de Loki. Il est l'un des personnages les plus énigmatiques de la mythologie nordique.

Il a un sens aigu de la stratégie et l'utilise pour atteindre ses objectifs, qui impliquent souvent l'intrigue et la tromperie. Ses liens avec les autres dieux sont tendus car il est un mélange de divinité et de gigantesque. Selon la prophétie, Loki commandera les forces du mal pour détruire les dieux lors du Ragnarok et sera assassiné par Heimdall. Thor, quant à lui, le tient en haute estime. Il aide également Thor à récupérer son marteau. Mjölfnir, qui est enlevé par des géants, reçoit certains des artefacts les plus précieux des dieux, dont Mjölfnir lui-même, la lance d'Odin, Gungnir, les cheveux d'or de Sif et le vaisseau magique de Freyr, Skidbladnir.

Les références à Loki peuvent être trouvées dans l'Edda poétique, qui a été composé au 13ème siècle à partir de sources traditionnelles, dans l'Edda en prose, et dans le Heimskringla de Snorri Sturluson, qui a été écrit au 13ème siècle. On le retrouve également dans la poésie runique, la poésie scald et la mythologie scandinave. Certaines croyances associent le personnage à l'air ou au feu, et le lient à l'un des frères d'Odin, le dieu Lóurr.

Les actes de Loki montrent son côté méchant pour de bonnes causes, ce qui est généralement le contraire de ce qu'il voulait. D'autres dieux utilisent leur ingéniosité pour faire face à des situations désespérées. Il n'est donc pas considéré comme dangereux. D'un point de vue chrétien, l'une des interprétations concernant le personnage prétend que son aspect démoniaque et destructeur est unique. Beaucoup le considèrent comme un tricheur qui, malgré son côté indiscutablement méchant, finit par être l'un des alliés les plus importants des dieux ; ils représentent également l'élément de chaos nécessaire pour que l'évolution se produise. Les notions chrétiennes apportées plus tard en Scandinavie n'ont fait que souligner les défauts du pays.

Loki a un visage amical et semble être une personne gentille, mais il est très méchant mais héroïque, car il parvient toujours à corriger ses confusions. Loki a un visage sympathique et semble être une personne décente, mais il est très méchant mais héroïque, car il parvient toujours à corriger ses confusions. Au fil du temps, la foi des dieux en lui a diminué, comme lorsqu'il a été accusé de la mort de Balder ou lorsqu'il a offensé les dieux lors d'un grand dîner et a dû s'enfuir en se transformant en saumon, mais Odin, avec son œil, a appris que tout voit.

Loki a eu six enfants : Fenrir, Jormungard et Hel avec le géant Angrboda ; Loki est "tombé enceinte" de Sleipnir pour un problème mineur à Asgard ; et Vali et Narvi de son second mariage.

Loki est une figure très ambiguë et finalement unique parmi les dieux, géants et autres entités spirituelles qui dominent la religion nordique pré-chrétienne, bien qu'il soit reconnu comme un membre nominal des dieux.

Ceci est soutenu par ses proches. Le gigantesque Farbauti (en vieux norrois Fǫrbauti, "frappeur cruel") est son père. Le nom de sa mère est Laufey (signification inconnue) ou Nál (Nál, "Aiguille"). Laufey/Nál pourrait être une divinité, une géante ou autre chose, selon les textes

conservés. Loki est le père de Hel, la déesse des enfers, de Jormungand, le serpent colossal qui tue Thor pendant le Ragnarok, et de Fenrir, le loup qui coupe une des mains de Tyr et tue Odin pendant le Ragnarok, tous créés par la géante Angrboda (Angrboa, "Angoisse-Codage"). Loki, comme nous le verrons plus loin, a un mépris total pour le bien-être de ses autres dieux, un trait de caractère que l'on peut constater dans les grandes lignes en observant simplement sa progéniture.

Avec sa véritable épouse, Sigyn, il a un fils nommé Nari ou Narfi, ce qui peut signifier "cadavre" ("ami de la victoire").

Loki est connu pour enfreindre non seulement les règles traditionnelles mais aussi ce que nous appelons les "lois naturelles". Loki est la mère - oui, la mère - de Sleipnir, le cheval chamanique d'Odin, comme indiqué dans La Fortification d'Asgard. Loki a donné naissance à Sleipnir après s'être transformé en jument et avoir séduit l'étalon Svadilfari.

Loki est dépeint dans les histoires comme un lâche intrigant qui ne se préoccupe que des petits plaisirs et de sa propre conservation. Il est parfois drôle, cruel et serviable, mais il est toujours nihiliste et irrévérencieux.

Dans L'enlèvement d'Idun, par exemple, Loki se retrouve entre les mains d'un géant vengeur nommé Thiazi, qui menace de tuer Loki s'il ne lui apporte pas la déesse Idun. Loki s'exécute afin d'épargner sa vie, mais se retrouve ensuite dans la situation embarrassante où les dieux menacent de le tuer s'il ne sauve pas Idun. Pour la même raison, Thor accède à cette demande, se transforme en faucon et ramène la déesse à Asgard dans ses serres. Thiazi, sous la forme d'un aigle, poursuit furieusement Loki, mais les dieux, l'ayant presque rattrapé alors qu'il approche de sa destination, allument un feu à l'extérieur de leur forteresse. Thiazi est pris dans les flammes et brûlé à mort, tandis qu'Idun et Loki entrent en

toute sécurité dans les salles des dieux. Loki finit par venir en aide aux dieux, mais seulement pour éviter un désastre dont il est responsable. Ce motif apparaît dans un certain nombre de récits, dont La création du marteau de Thor et La fortification d'Asgard.

Skadi, la fille du géant, arrive à Asgard après la mort de Thiazi, réclamant le châtement de la mort de son père. L'un de ses besoins est que les dieux la fassent rire, ce que seul Loki est capable de faire. En attachant une extrémité d'une corde à la barbe d'une chèvre et l'autre extrémité à ses testicules, il y parvient. Lui et la chèvre se mettent à brailler et à couiner tandis que l'un tire dans un sens et l'autre dans l'autre. Skadi ne peut s'empêcher de rire de l'absurdité du scénario alors qu'il finit par s'effondrer sur ses genoux. Loki sauve à nouveau les dieux, mais cette fois en étant stupide et scandaleux plutôt qu'en accomplissant quoi que ce soit de valable aux yeux d'un Scandinave de l'ère des Vikings.

Loki alterne entre le soutien aux dieux et aux géants, en fonction de la voie qui lui est la plus agréable et la plus utile à ce moment-là. Lorsque les dieux et les géants s'engagent dans leur bataille ultime au Ragnarok, le cosmos est détruit, Loki rejoint le conflit du côté des géants. Il est même le capitaine du navire Naglfar, ou "navire à clous", qui emmène de nombreux géants à leur combat contre les dieux, selon un poème de l'Ancien Norrois. Lui et le dieu Heimdall se blessent mortellement dans la lutte pour le monde.

On se souvient surtout de Loki pour son rôle infâme dans la mort de Baldur. Frigg, la mère de Baldur, reçoit le serment de tout être vivant de ne pas nuire à son fils après la prophétie de la mort de Baldur, divinité bien-aimée. Presque tout - aucun serment de ce genre ne peut être fait sur le gui, que les dieux considèrent comme trop petit et inoffensif pour nuire à Baldur. Loki sculpte une lance de gui et la remet entre les mains du dieu aveugle Hod, en lui ordonnant de la lancer sur Baldur lorsqu'il

découvrira l'omission. Hod, ignorant les origines de l'arme, accepte, et Baldur est empalé et tué. Hermod, chevauchant Sleipnir vers les enfers, supplie Hel de laisser Baldur libre, soulignant à quel point il est aimé par tous les êtres vivants. Si c'est le cas, rétorque Hel, il ne devrait pas être trop difficile de faire en sorte que tous les habitants de l'univers pleurent Baldur, et le dieu mort serait libéré de sa tombe. À l'exception d'une géante au cœur glacé nommée Tokk (ökk, "Merci"), qui est probablement Loki déguisé, tous les êtres vivants réclament le retour de Baldur. Par conséquent, Baldur doit rester avec Hel.

Les dieux finissent par construire une chaîne à partir des intestins de Narfi, le fils de Loki, et l'attachent à trois rochers à l'intérieur d'une grotte pour ses nombreux crimes contre eux. Au-dessus de lui, un serpent mortel se perche et fait pleuvoir du poison sur lui. Sigyn, l'épouse apparemment dévouée et aimante de Loki, est assise à ses côtés avec un bol pour recueillir le venin. Cependant, lorsque le bol est plein, elle doit quitter son mari pour le verser. Le venin tombe alors sur lui, le faisant se tordre de douleur, et ses tremblements déclenchent des tremblements de terre. Et c'est dans cet état qu'il restera jusqu'à Ragnarok.

L'historien médiéval danois Saxo Grammaticus raconte une version intéressante de l'histoire de l'asservissement de Loki. Dans son Histoire des Danois, Thor découvre un géant nommé tgaraloki ("Loki de l'Utgard") lors de l'un de ses nombreux voyages à Jotunheim, le royaume des géants. tgaraloki est lié de la même manière que Loki dans l'histoire racontée ci-dessus, qui est basée sur des sources islandaises. Même les Scandinaves païens ne s'accordaient pas sur la question de savoir si Loki était un dieu, un géant ou quelque chose de complètement différent.

Depuis des siècles que la mythologie nordique est étudiée, les chercheurs n'ont pas réussi à expliquer de manière convaincante la signification du nom de Loki. La majorité des gens ont simplement levé les bras au ciel et proclamé que la signification de son nom était incertaine et

probablement inconnu. Eldar Heide, un philologue, a peut-être récemment résolu cette énigme. Loki apparaît fréquemment dans des circonstances qui le comparent à un nœud sur un fil, selon les recherches de Heide sur la mythologie nordique d'époques autres que l'ère viking. En fait, le nom commun Loki a fini par signifier "nœud" ou "enchevêtrement" dans le langage islandais ultérieur. Dans certains récits de l'ère viking, les araignées sont appelées Loki dans un sens métaphorique, car leurs toiles sont comparées aux filets de pêche de Loki (qui sont constitués d'un certain nombre de nœuds et de boucles). L'explication la plus évidente du nom de Loki, basée sur tout ce qui précède, semble être "nœud" ou "enchevêtrement".

De deux façons, cette explication hypothétique du nom de Loki est fortement liée à son rôle dans la mythologie nordique. Elle fait tout d'abord référence à sa fonction de fabricant de filets, qu'il s'agisse de filets de pêche réels ou de "filets" métaphoriques sous la forme de ses machinations sournoises qui piègent les dieux dans des situations dangereuses. Deuxièmement, il pourrait impliquer qu'il est le "nœud" dans le fil autrement droit qui relie les dieux et leur planète, l'imperfection fatale qui mène à leur perte.

Malgré le fait que Loki soit un dieu à certains égards, aucune preuve de son culte n'a été trouvée dans les archives historiques. Est-ce surprenant, étant donné que son personnage est à l'opposé des vertus nordiques traditionnelles d'honneur, de fidélité et autres, et qu'il est finalement un traître aux dieux que les Nordiques révéraient ?

## **La naissance de Sleipnir**

Sleipnir est le cheval à huit pattes d'Odin (prononcé "SLAYP-nir" ; en vieux norrois Sleipnir, "le glissant"). Sleipnir est l'un des nombreux esprits chamaniques qui aident Odin, un groupe qui comprend les valkyries, Hugin et Munin, et il est très probablement un fylgja. Odin voyage à travers les neuf mondes, qui sont contenus dans les branches et les racines de l'arbre-monde Yggdrasil, en chevauchant Sleipnir.

Le cheval à huit pattes est un motif que l'on retrouve dans un nombre étonnant de traditions indigènes du monde entier, en tant que moyen de transport utilisé par les chamans dans leurs excursions extatiques à travers l'univers. Sleipnir est "le cheval chamanique suprême", tout comme Odin est le dieu chamanique suprême.

Selon La Fortification d'Asgard, Sleipnir est né lorsque la divinité Loki s'est transformée en jument et est tombée enceinte de l'étalon d'un géant.

## Njord

Njord, le dieu nordique du vent et de la mer, était le patron des marins et des pêcheurs, ainsi que des justes et des méritants. Au cours de la guerre Aesir-Vanir, Njord, en tant que patriarche des dieux Vanir, a mené son clan contre les dieux Aesir. Dans le cadre d'un accord de paix, il a ensuite rejoint les Ases. Contrairement aux autres dieux, le père mythologique de Freyr était destiné à survivre à la dévastation cataclysmique du Ragnarök et à se réincarner dans le monde.

Njord était un dieu important chez les Norvégiens, en particulier chez les marins. Ceux qui l'adoraient espéraient recevoir une récolte abondante des eaux. Les Norvégiens, qui étaient au cœur du culte de Njord, ont continué à prier pour lui jusqu'au XVIIe siècle.

### *L'étymologie*

Bien que les origines de Njord soient inconnues, une explication populaire prétend qu'il vient du mot proto indo-européen \*ner-, qui signifie "fort, énergique, sain". C'était l'équivalent masculin de "Nerthus", le nom d'une déesse proto-germanique de la paix en vieux norrois. Certains universitaires pensent que Nerthus a évolué vers Njord, tandis que d'autres pensent que les caractéristiques de Nerthus étaient partagées par une variété de divinités Vanir.

Njord résidait près de la mer, comme le veut sa fonction de dieu du vent et des mers et de seigneur de la fortune des pêcheurs. Selon certains chercheurs, Njord résidait au-dessus de la mer dans un royaume appelé Nóatn (qui signifie "terre des bateaux"). Nóatn, dont on dit qu'il était

stationné dans le ciel au moins une fois, offrait à Njord un perchoir parfait d'où il pouvait gérer et manipuler les éléments à sa guise.

La filiation de Njord est inconnue, et il n'est pas certain qu'il ait même eu des parents ; son existence aurait pu être considérée comme acquise. Njord a épousé Skadi, une jötunn, mais leur union était sans amour, et les deux se voyaient rarement. Bien que Njord ait engendré deux enfants, Freyr et Freya, leur mère était la sœur de Njord, et non Skadi.

## Frey

Le nom de son frère, Frey, était un titre plutôt qu'un nom propre, comme celui de Freya. C'était un terme argotique pour "Seigneur" (vieux norrois Freyr). Frey, lui aussi, était le fils de Njord et de sa sœur non identifiée, et Snorri l'a inclus parmi les Vanir. Son "vrai" nom semble avoir été Yngvi, et on lui attribue la fondation de la dynastie royale des Ynglings de Suède sous ce nom. Cependant, "Frey" était un surnom beaucoup plus fréquent pour lui que "Yngvi". Et, malheureusement, personne ne comprend ce que signifie "Yngvi". Frói, qui signifie "fructueux", était un autre surnom pour lui.

Frey était largement vénéré comme un dieu qui bénissait la terre et les gens avec fertilité et énergie. Ceux qui vivaient de l'agriculture et de l'élevage étaient enclins à le considérer comme le plus puissant de tous les dieux. Selon Adam de Brême, la caractéristique la plus frappante de la représentation de Frey dans un splendide temple d'Uppsala, en Suède, était son grand phallus en érection, symbole de sa puissance et de sa fertilité.

Il était fréquemment sacrifié, notamment lors des mariages - sans doute pour augmenter la fertilité et le bonheur du couple - et à la saison des récoltes. Le sacrifice était souvent effectué sous la forme d'un sanglier, un animal avec lequel Frey entretenait une relation particulière. Comme Freya, il était souvent accompagné d'un sanglier nommé Gullinborsti ("Poils d'or").

Il était essentiel d'éviter les guerres et les conflits pour que l'agriculture soit efficace. Frey était, à juste titre, salué comme un apporteur de paix, ce qui allait de pair avec son statut d'apporteur d'abondance. Frey, comme ses collègues célestes, était censé être un combattant redoutable et enthousiaste, conformément à la culture nordique, particulièrement guerrière.

Le char était au centre de la religion de Frey. Les chars portant une statue du dieu étaient transportés de village en village, au bénéfice de la région qu'ils traversaient et des personnes qui y vivaient. On dit que Frey était un habile conducteur de char.

Son char personnel était tiré par deux de ses animaux préférés, le sanglier et le cheval.

Le navire était un autre des moyens de transport préférés du dieu, ce qui implique que, comme son père Njord, il était crédité d'avoir abondamment réapprovisionné les océans en poissons et autres ressources importantes. Skidbladnir (Skbladnir, évidemment "Assemblé à partir de minces morceaux de bois") était le navire de Frey, et c'était le meilleur de tous. Il avait été construit par les nains, les plus grands artisans de l'univers. Il pouvait être plié et tenir dans un petit sac, malgré le fait qu'il était assez grand pour transporter tous les dieux et leurs armes en même temps. Il soufflait généralement dans une bonne direction.

La maison de Frey est décrite comme Alfheim (Ifheimr, "Maison des Elfes") dans la poésie Eddique "Le Chant de l'Elfe".

Cela pourrait impliquer que Frey était parfois considéré comme le seigneur des elfes, mais rien d'autre dans les sources ne vient étayer explicitement cette notion intrigante.

La femme de Frey était la géante Gerd (Gerr), qu'il a forcée à l'épouser pour lui rappeler que le donneur de "paix et d'abondance", selon l'expression populaire, n'était pas toujours aussi calme.

Dans la mythologie nordique, Freya est la déesse de l'amour et de la fertilité, et elle est liée au sexe, à la luxure, à la beauté, à la sorcellerie, à l'or, à la guerre et à la mort. Freya peut être écrite Freyja, Freja, Fröja, ou Frya et est un nom féminin.

Bien qu'elle vive à Asgard avec son époux Odr (vieux norrois : r), Freya n'est pas un Asir. Elle est décrite comme une synjur, une femme Aesir, bien qu'elle soit en fait une Vanir, une Vanir étant une ancienne branche de dieux qui réside à Vanaheim.

Comme symbole de paix, les Vanir la livrèrent, ainsi que Freyr et Njord, aux Ases ; en réponse, les Ases envoyèrent deux dieux aux Vanir. Freya fut nommée membre honoraire de l'Aesir lorsque la bataille Aesir-Vanir fut terminée.

Elle est la fille de Njord, qui vit près de la mer dans son colossal manoir, Nóatn. Sa mère pourrait être la mystérieuse sœur de Njord, bien qu'il n'y ait aucune preuve pour confirmer ou infirmer cette notion. Freyr, son frère jumeau, est lui aussi un Vanir, mais il vit à Alfheim, que les Ases lui ont offert.

Freya et son mari ont eu deux enfants, Hnoss et Gersemi, dont les noms évoquent un trésor ou quelque chose d'unique ou de précieux. Elles sont décrites comme les belles filles de Freya et d'Odr, mais on ne sait pas grand-chose d'autre sur elles ; elles ne sont nommées comme leurs enfants que dans la première partie de l'Edda en prose de Snorri Sturluson, Gylfaginning.

Selon la Prose Edda, son mari a disparu, ce qui l'incite à partir en pleurs à sa recherche. Celles qui tombent sur le sol se transforment en or, alors que les larmes qui tombent dans la mer se transforment en ambre, c'est pourquoi l'ambre est connu comme les larmes de Freya.

Freya est une déesse extrêmement importante dans la mythologie nordique, sans doute plus que la plupart des gens ne le pensent. Elle est la plus élevée des Asynjur, selon Snorri, et on pourrait dire que son rang est presque égal à celui d'Odin.

Freya est celle qui a enseigné à Odin et au reste des Ases la magie (vieux norrois : seir), qui était auparavant uniquement pratiquée par les Vanirs.

Elle et son père ont été faits respectivement grand prêtre et prêtresse des offrandes sacrificielles.

Freya, et non Odin, a le premier choix parmi tous ceux qui meurent au combat ; elle en choisit la moitié pour sa vaste salle Sessrnmir, sur le champ de Fólkvangr, et le reste pour le Valhalla.

### **Trois créatures, ainsi que quelques plumes**

Freya adore voyager et dispose de divers moyens de transport, le plus célèbre étant son char tiré par deux chats noirs ou gris. Elle peut également choisir dans son armoire de porter son manteau en plumes de faucon. Cette cape magique lui permet de voler dans les cieux de manière invisible tout en gardant un œil sur ce qui se passe en bas.

Beaucoup d'autres personnes connaissent cette cape, et elle la prête gratuitement aux autres dieux et déesses d'Asgard lorsqu'ils doivent se rendre rapidement dans l'un des neuf mondes.

Lorsque le filou Loki dut se rendre à Jötunheim pour sauver la déesse Idunn, il emprunta cette cape. Loki fut poursuivi par l'aigle Thiazi sur le chemin du retour, mais il ne parvint pas à capturer Idunn avec ses griffes. Cela peut sembler être un acte courageux et désintéressé, mais c'est à cause de Loki que la déesse a été enlevée en premier lieu.

Le sanglier Hildisvni (porc de combat) de Freya, qu'elle chevauche lorsqu'elle n'utilise pas son char tiré par un chat, est son troisième moyen de transport à travers les royaumes. Loki a concocté un mythe dans lequel le sanglier est en fait son amant humain, ttar, déguisé, et par conséquent, il l'accuse d'être immorale pour monter son petit ami en public.

## Freya

En fait, elle a jeté un sort à Ttar dans le poème Hyndluljó (La ponte d'Hyndla), le transformant en cochon. Dans le poème où elle aide Ttar à établir son patrimoine pour qu'il puisse réclamer son héritage, elle chevauche le sanglier et la Völva, qui les soutient sur son loup.

Lorsqu'elle s'est opposée aux affirmations de Loki lors de la fête d'Aegir, il l'a qualifiée de sorcière amère et a poursuivi en suggérant qu'elle avait également été avec son propre frère. À ce moment-là, Njör, son père, est intervenu et a traité Loki de pervers pour avoir mis au monde ses enfants odieux.

## Freya la belle

Ce n'est un secret pour personne que Freya est incroyablement séduisante et qu'elle a de nombreux amants parmi les dieux, ainsi que parmi les elfes, les nains et les jötnars (géants). Lorsque le bâtisseur anonyme a proposé de construire des murs autour d'Asgard qui seraient si hauts et si solides qu'aucun jötunn (géant) ne pourrait jamais les franchir, il a exigé Freya comme épouse en guise de paiement.

Ou quand Hrungrir s'est tellement saoulé dans le Skáldskaparmál qu'il s'est vanté d'avoir tué tous les dieux et déesses sauf Freya et Sif, d'avoir détruit Asgard et d'avoir transféré le Valhalla à Jötunheim.

S'il y a une chose que Freya adore, ce sont les bijoux et autres accessoires et matériaux exquis. Elle a souvent utilisé son attractivité pour obtenir ce qu'elle désire, y compris les bijoux.

L'un de ses objets les plus précieux, par exemple, est le collier Brisingamen, qui signifie littéralement "collier féroce ou rayonnant", ce qui implique qu'il s'agit d'un bijou magnifique.

Le bijou n'était ni un cadeau ni quelque chose qu'elle a acheté, selon un court article paru dans Sörla átt. Un jour, Freya se promenait près de l'ouverture d'une grotte où résidaient des nains. Elle a remarqué que quatre nains travaillaient sur un collier en or qui était presque terminé.

Freya proposa d'acheter le collier pour une importante somme d'argent et d'or, mais les nains répliquèrent qu'ils avaient déjà beaucoup de richesses. Ils ne l'échangeraient que si elle acceptait de passer une nuit avec chacun d'eux, ce qu'elle fit.

C'est un euphémisme de qualifier Freya de déesse innocente ; elle a plus de points communs avec une fêtarde. Son lien avec la fertilité n'a rien à voir avec l'agriculture, mais plutôt avec l'amour et la procréation. Elle est probablement l'équivalent féminin de la fertilité, alors que Freyr en est le pendant masculin.

## **Les traces de Freya**

De nombreux endroits en Scandinavie ont été nommés d'après Freya; par exemple, de nombreuses fermes en Norvège portent le nom de Fry dans la première moitié du nom, c'est-à-dire Fryland. Un autre exemple est celui des fermes connues sous le nom de Fryjuhof (hof de Frejya) dans les municipalités de Hole à Viken et de Stjrdal à Trndelag.

Le même schéma s'observe non seulement en Norvège, mais aussi au Danemark avec Frlund et Frbjerg, ainsi qu'en Suède avec Frölunda et Frötuna.

De nombreux noms païens ont été remplacés par des noms chrétiens lors de la christianisation de la Scandinavie, comme le polygale commun (*Polygala vulgaris*). Cette plante était autrefois connue sous le nom de cheveux de Freya, mais elle a été renommée en l'honneur de la Vierge Marie.

Des fouilles archéologiques au Danemark ont mis au jour des indices de sa popularité, notamment une statue en argent censée représenter Freya, découverte à Tiss. Une amulette représentant Freya a été découverte à Aska, Hagebyhöga, Suède.

Le Danemark est désigné comme la salle de Freya dans la chanson nationale danoise "There is a Lovely Country" (en danois : Der er et yndigt land).

## **Frigg et Freya**

Il est possible que Freya et Frigg n'aient été qu'une seule et même déesse ; elles partagent de nombreuses similitudes, notamment le fait qu'elles ont toutes deux donné leur nom au jour du vendredi.

Si vous posez la question à un anglophone, il répondra très probablement Frigg, et non Freya, comme le dirait un Scandinave. Cela est probablement dû au fait que Friday en anglais ressemble au nom Frigg, alors que Friday en danois, norvégien et suédois s'écrit Fredag et ressemble à Freya.

Cependant, les sources nordiques mentionnent à la fois Freyjadagr (jour de Freyja) et Frjádagr (jour de Frigg), ce qui ajoute à la controverse quant à la déesse qui a donné son nom à ce jour.

Frigg (Frijj) était une déesse de la fertilité chez les peuples proto-germaniques, et le vendredi est également connu sous le nom de Freitag en allemand. Comme il ne semble pas y avoir de déesse ou de divinité similaire nommée Freya dans la mythologie germanique, elle est très probablement associée uniquement à la Scandinavie.

Frigg signifie littéralement "bien-aimée", alors que Freya signifie "Dame". Leurs noms n'ont pas non plus la même connotation. Une dame

qui était une maîtresse de maison pendant l'âge Viking était connue sous le nom de "Freyja". (la dame de la maison).

Par exemple, lors de la fête des filles dans le Lokasenna, Loki a accusé Frigg d'être adultère avec un autre homme, ce qui a incité Freya à l'avertir que Frigg connaît le destin de toutes les choses et sa capacité à conduire seidr (vieux norrois : seir).

Odr (vieux norrois : r), le mari de Freya, est extrêmement similaire à Odin (vieux norrois : inn), et leurs noms impliquent littéralement la même chose lorsqu'ils sont tapés inn (furor, frenzy, inspiration).

Odin est caractérisé comme un vagabond métamorphe qui voyage dans les royaumes, et ses longues excursions et son absence d'Asgard pourraient indiquer qu'il est son mari.

Il n'existe aucune preuve concrète permettant d'affirmer ou de réfuter qu'ils sont identiques ou non ; tout dépend de l'interprétation que chacun fait des anciens écrits nordiques.

## Heimdall

Heimdall (en vieux norrois Heimdallr, dont la signification et l'étymologie sont inconnues) montait la garde au-dessus d'Asgard, alertant les dieux de l'arrivée de géants ou d'autres êtres qui leur voudraient du mal. Il serait peut-être plus précis de dire qu'il "gardait ses oreilles ouvertes au-dessus d'Asgard", car, comme la vision d'Odin, l'ouïe de Heimdall était sans égale. On prétendait qu'il était capable d'entendre l'herbe pousser sur le sol et la laine des moutons pousser.

Heimdall semble avoir sacrifié l'une de ses oreilles afin d'obtenir une ouïe extrêmement fine, tout comme Odin a sacrifié l'un de ses yeux pour obtenir ses remarquables capacités de perception. Le hljó d'Heimdall, "capacité d'écoute et attention", a été trouvé dans le même puits dans lequel Odin avait sacrifié son œil, selon la poésie Eddique La Prophétie de la Voyante (Völuspá), ce qui implique une analogie évidente.

Il acquit cependant son immense pouvoir, qu'il mit à profit en protégeant sans relâche les dieux et leur château céleste. Il était assis au-dessus du pont arc-en-ciel Bifrost, l'entrée d'Asgard, dans sa salle Himinbjorg (Himinbjörg, "Falaises du ciel"), nécessitant moins de sommeil qu'un oiseau. Il tenait dans sa main le Gjallarhorn ("Corne retentissante") et s'apprêtait à le faire sauter lorsque les géants ont finalement pris d'assaut Asgard au Ragnarok. En raison de la pureté de son honneur, Snorri le désigne comme la "divinité blanche".

Heimdall aurait engendré les ancêtres des trois principales classes sociales de la société nordique : les nobles, les libres et les esclaves, selon la poésie Eddique Rigsthula. Heimdall semble avoir été crédité de la paternité de l'humanité sous une forme ou une autre dans les temps anciens, puisque la première strophe de La Prophétie de la Seeress fait allusion à cette notion ou à une notion similaire selon laquelle il serait le fondateur de l'humanité.

De la même manière que les corbeaux et les loups étaient pour Odin, les chèvres pour Thor et les sangliers pour Freya et Frey, le béliet semble avoir été l'animal de compagnie de Heimdall. Dans la littérature du vieux Norse, il est lié à l'animal, mais rien n'est écrit sur la nature de leur relation. Heimdall était le fils d'Odin, et il a eu neuf mères, un exploit réalisable uniquement pour les dieux mais impossible pour les humains. On a beaucoup spéculé sur l'identité de ces neuf êtres, mais personne n'en est sûr.

## Dieux mineurs

Njord (vieux norrois Njörðr) avait déjà été mentionné comme le père de Freya et Frey, ainsi que comme l'un des dieux importants de la tribu des Vanir, selon les textes qui divisent les divinités en deux tribus. Njord, comme Freya et Frey, était principalement vénéré comme un dieu de la fertilité, et il était particulièrement associé à la mer. Noatun (Nóatn) était le nom de son royaume, qui signifie "lieu des bateaux". Il était le saint patron des pêcheurs, des marins et de tous ceux qui vivaient de la mer. On disait de ceux qui étaient extraordinairement riches qu'ils étaient "aussi riches que Njord" en raison de la richesse qu'il leur accordait. Comme nous le verrons dans la deuxième partie, Njord était temporairement et malheureusement marié à la géante Skadi. Il était autrefois l'une des divinités les plus importantes, mais à la fin de l'ère viking, sa position avait été pratiquement éclipsée par celle de son fils Frey, selon les témoignages des noms de lieux.

Tyr, comme Njord, était autrefois l'un des dieux les plus puissants, mais à la fin de l'âge viking, son influence avait diminué de façon alarmante. Tyr était une continuation du dieu proto-indo-européen \*Dyeus, et son nom était un terme large en vieux norrois pour "dieu" (tr), impliquant ce que les comparaisons interculturelles confirment : Tyr a été le dieu suprême à un moment donné - peut-être dans le lointain passé proto-germanique. Cependant, à l'époque des Vikings, sa fonction de divinité guerrière connue pour sa bravoure et son audace, ainsi que de dieu garant des serments, s'était considérablement réduite. Tyr a joué un rôle majeur dans le récit de l'asservissement de l'énorme loup Fenrir. Le loup avait juré qu'à moins que l'un des dieux n'insère sa main dans sa bouche en gage de bonne foi, il ne se laisserait pas attacher à la chaîne d'apparence faussement innocente dans laquelle les dieux souhaitaient l'attacher - par jeu, prétendaient-ils. Seul Tyr était prêt à le faire, et lorsque le loup fut

incapable de s'extraire de l'enchantement magique, Tyr développa son trait caractéristique : une main manquante. Il était le fils d'Odin, selon certaines légendes, bien que d'autres suggèrent qu'il était le fils du gigantesque Hymir. Sa vénération est attestée par des noms de lieux dans toute la Scandinavie.

Bragi, un dieu de la poésie, est mentionné dans des sources littéraires tardives. Bragi Boddason, un poète norvégien du IX<sup>e</sup> siècle, semble avoir été son ancêtre. Sa poésie était si bonne que les générations suivantes le considéraient comme le principal poète de la cour du Valhalla, chantant les louanges des héros à leur arrivée, et les poètes skaldic le représentaient fréquemment dans ce rôle dans leurs œuvres. Dans leurs propres écrits, des auteurs médiévaux tels que Snorri l'ont élevé au rang de dieu, mais il ne semble pas avoir été considéré de cette manière durant l'âge viking, et rien ne prouve qu'il ait jamais été vénéré.

Idun (Iunn, "rajeunisseur") était une déesse qui possédait un fruit donnant la vie éternelle à quiconque le mangeait. La quasi-immortalité des dieux provenait de cette source. Dans les textes modernes de la mythologie nordique, ces fruits sont généralement toujours considérés comme des pommes, mais ce n'était probablement pas le cas à l'époque préchrétienne. Le mot vieux norrois epli, qui signifie "une pomme", était largement utilisé pour désigner n'importe quel fruit ou noix, et les "pommes" au sens de l'anglais moderne ne sont pas arrivées en Scandinavie avant la fin du Moyen Âge. Loki l'aurait accusée de coucher avec le meurtrier de son frère, bien que toute histoire à ce sujet ait disparu depuis. Bien qu'elle soit citée comme épouse de Bragi dans les sources littéraires médiévales, la poésie skaldique révèle qu'elle était une authentique personne pré-chrétienne (et n'était donc pas considérée comme l'épouse de Bragi à l'époque viking). Skadi (Skadi, peut-être "Harm" ou "Shadow") était une déesse qui était aussi une géante. Elle semblait être surtout une protectrice de la chasse et des voyages en hiver,

car elle habitait dans les montagnes glacées. Pendant l'ère Viking, elle était très vénérée. Lorsque Loki fut emprisonné, c'est elle qui plaça la vipère au-dessus de sa tête, peut-être en représailles du meurtre de son père, le géant Thjazi. Son nom pourrait être lié au nom "Scandinavie", bien que l'on ne sache pas si c'est elle qui a donné son nom à la masse continentale ou si c'est la masse continentale qui lui a donné son nom.

Gefjun ("Donneur") était une déesse qui semble avoir eu une affinité particulière avec le labourage et d'autres aspects de l'agriculture. Elle est principalement citée dans les sources littéraires pour avoir labouré l'île de Zélande, qu'elle a ensuite arrachée à la Suède, où elle se trouvait auparavant, pour la donner au Danemark. Certaines sources la dépeignent comme une déesse vierge, tandis que d'autres la décrivent comme une femme aux mœurs légères qui échangeait des faveurs sexuelles contre un bijou. Il est impossible de réconcilier ou d'expliquer ces idées apparemment contradictoires ; peut-être certains groupes la voyaient-ils comme un être beaucoup plus sexuel que d'autres, mais nous ne le savons pas.

Parce que les Nordiques n'ont jamais eu de "panthéon" fermé, ils ont vénéré une pléthore de dieux et de déesses différents - beaucoup trop nombreux pour être couverts dans leur intégralité. La plupart d'entre eux, d'ailleurs, ont disparu dans l'obscurité, leurs identités et leurs actes n'étant pas enregistrés et donc oubliés. Mais, à tout le moins, ce résumé des divinités les plus connues et les plus vénérées de l'ère viking devrait démontrer l'énorme diversité de la conception nordique du divin.

## Déeses nordiques

Les dieux de la mythologie nordique sont principalement représentés par le souverain Odin, l'invincible Thor et le filou Loki. Balder, Freyr et Heimdall sont également mentionnés dans les légendes. Le royaume des dieux, comme le monde des mortels, était peuplé d'hommes et de femmes.

Bien que les déesses nordiques soient des personnages mineurs dans les sagas nordiques, elles étaient clairement importantes dans la mythologie nordique. Faisons connaissance avec quelques-unes des merveilleuses divinités nordiques qui étaient vénérées par les Vikings.

### *Freya*

Freya ("dame") était la déesse de l'amour, de la fertilité, de la sorcellerie, de l'or, de la guerre et de la mort dans la mythologie nordique. Elle était un dieu subsidiaire Vanir plutôt qu'un dieu Aesir. Freya a été envoyée à Asgard en tant qu'otage par les dieux Ases après que les deux races se soient affrontées dans le passé.

Elle était la déesse de l'amour, et elle utilisait sa beauté pour obtenir ce qu'elle voulait. Par exemple, pour posséder l'exquis bijou Brisingamen, elle a passé une nuit avec chacun des quatre nains qui l'ont créé. Comme Odin, elle était la déesse de la guerre, et elle rassemblait les guerriers tués sur le champ de bataille pour qu'ils résident dans sa salle, Folkvangr.

Elle avait la priorité, selon la légende nordique. C'était une déesse de la sorcellerie qui utilisait un type de magie connu sous le nom de Seidr, qui impliquait la divination et la manipulation du destin.

### *Frigg*

Frigg (" la bien-aimée "), l'épouse d'Odin, était la déesse de l'amour, du mariage et de la maternité. Elle était aussi une prophétesse, mais elle gardait pour elle les mystères qu'elle voyait. Odin a eu plusieurs liaisons extraconjugales et a eu des enfants avec d'autres êtres, y compris Thor, elle devait donc être très compréhensive.

Balder et Hodr, les enfants de Frigg et Odin, leur sont nés. Pour protéger son fils Balder, Frigg alla voir tous les êtres vivants qui existaient et leur demanda de promettre de ne jamais lui faire de mal, selon la mythologie nordique. Balder devint ainsi invincible, ce qui amusa les autres dieux, qui s'amusèrent à lui lancer des armes.

Frigg, cependant, oublia la modeste plante de gui, que Loki découvrit. Hodr, le frère aveugle de Balder, fut trompé et lança une fléchette de gui sur Balder, le tuant. Pour son rôle dans le meurtre de Balder, Hodr fut mis à mort, et Frigg perdit ses deux fils.

## ***Gefion***

Gefion était une déesse de l'agriculture et de la fertilité qui était liée à la charrue. Selon sa Saga dans le canon de la mythologie nordique, elle s'est déguisée en mendicante et a demandé au roi suédois un peu de terre.

Un jour et une nuit seraient amplement suffisants, selon lui. Lorsque Gefion a ravagé la côte ouest de la Suède, il a formé une nouvelle île, Zealand, dans son sillage.

## ***Idun***

Dans la mythologie nordique, Idun était la déesse du printemps et de la jeunesse. Afin de préserver la jeunesse des dieux, elle était chargée de conserver les pommes de jouvence qui poussaient à Asgard. Dans un récit, Loki promet d'aider la géante Thjasse à kidnapper Idun pour obtenir ses pommes afin de sauver sa propre peau. Sans accès aux fruits, les Ases commencent à vieillir alors qu'Idun est emprisonnée. Ils demandent à Loki de ramener Idun à Asgard, ce qu'il fait.

### *Sif*

Sif, une autre déesse de la fertilité, était liée au grain, et ses longs cheveux dorés étaient censés représenter des champs dorés. Elle était l'épouse de Thor et était également comparée à la Sibylle de l'oracle dans certains textes.

Sif est bien connue pour avoir demandé à Loki de raser ses cheveux d'or pour plaisanter. Thor est furieux et demande à Loki de remplacer ses cheveux. Loki obtient des nains une coiffe faite des plus belles mèches d'or.

Dans cette même histoire de la mythologie nordique, Loki obtient la lance Gungnir et l'anneau Draupnir pour Odin, le navire Skidbladnir et le sanglier d'or Gullinbursti pour Freyr, et le grand marteau Mjolnir pour Thor.

### *Sigyn*

Dans la mythologie nordique, Sigyn est la femme de Loki. Loki a été attaché à un rocher avec un serpent venimeux suspendu au-dessus de sa tête, laissant couler du venin sur son visage pour l'éternité, en punition de son rôle dans la mort de Balder.

Sigyn, qui est dévouée à son mari, choisit de rester à ses côtés tout du long, attrapant le poison dans un bol pour le protéger. Loki, quant à lui, doit souffrir lorsqu'elle doit aller vider le bol.

## ***Eir***

Célèbre médecin, la déesse nordique Eir (qui signifie "aide" ou "miséricorde") était associée au savoir médical. Certaines sources de la mythologie nordique suggèrent qu'elle était une Valkyrie plutôt qu'une divinité.

Lorsque des guerriers étaient tués sur le champ de bataille, Valkyrie les ramenait au Valhalla. Certains des blessés ont pu être guéris par Eir.

## ***Gna, Fulla, et Hlin***

Dans la mythologie nordique, ces trois déesses nordiques étaient les servantes de Frigg, reine des dieux Ases. Fulla, une vierge qui visitait la boîte cendrée et les chaussures de Frigg, était la préférée de la reine et connaissait tous ses secrets, était la préférée de la reine et connaissait tous ses secrets. Le messager le plus digne de confiance de Frigg, Gna, accomplissait ses tâches à travers les neuf planètes.

Elle chevauche Hofvarpnir, un cheval capable de galoper dans les airs et dans l'eau. Frigg a envoyé Hlin (" protectrice ") pour protéger les gens en son nom. La mort d'Odin est caractérisée comme le second chagrin de Hlin ; ainsi, Frigg a pu la supplier de le garder.

## ***Ilmr***

Seul le nom de la déesse Ilmr survit dans la mythologie nordique ; on sait donc peu de choses sur elle. Son nom pourrait signifier "celle qui sent bon" en vieux norrois, ce qui implique un lien avec les parfums.

Si ce type de relation serait propre à la mythologie nordique, d'autres religions polythéistes comptent des divinités des parfums. Peut-être que son parfum avait des propriétés aphrodisiaques.

## *Hel*

Hel, la fille de Loki, régnait sur le monde souterrain nordique, selon la mythologie nordique. Ce n'était pas seulement un lieu pour les méchants mais aussi pour tout Viking qui ne mourait pas au combat.

Les proches plaçaient souvent une épée ou une lance dans la main d'un mourant pour tenter de faire croire à Hel qu'il était mort au combat. Elle est souvent représentée comme partiellement décomposée, avec le visage et le corps d'une femme vivante mais les jambes d'un cadavre.

Selon la mythologie nordique, elle mènera une armée de morts contre les dieux Ases lors du Ragnarok.

## Déeses de la mythologie nordique

Dans la Prose Edda, les noms de 17 autres déesses nordiques sont enregistrés dans une liste métrique, et plusieurs autres sont mentionnées en passant. Les autres déesses mentionnées dans la Prose Edda incluent :

- **Snotra** - déesse de la civilité et de l'intelligence.
- **Gerdr** - épouse de Freyr et déesse géante associée à la Terre.
- **Lofn** - surnommée "la consolatrice", elle facilite les mariages interdits.
- **Skadi** - déesse géante de la chasse à l'arc, du ski, de l'hiver et des montagnes ; épouse de Njordr et mère des deux enfants d'Odin.
- **Jord** est une déesse géante qui représente la Terre et est la mère de Thor.
- **Bil** - elle voyage dans les cieux avec son frère Hjúki, en suivant la lune personnifiée.
- **Njorun** - ses liens avec la Terre sont inconnus, mais l'étymologie suggère qu'elle y était liée.
- **Nanna**, l'épouse de Balder, qui a péri de chagrin après sa mort ou s'est jetée sur son bûcher funéraire en signe de deuil.
- **Hnoss** - Fille de Freya, elle était la déesse de l'engouement et de la passion.
- **Rindr** - une déesse géante qui a été fécondée par Odin après la mort de Balder afin de donner naissance à Vali, la divinité qui vengerait la mort de Balder et de son père au Ragnarok.
- **Sjofn** - encourage les hommes et les femmes à créer l'amour.
- **Sol** - le soleil personnifié et la sœur de la lune personnifiée. Elle sera tuée pendant le Ragnarok, mais une fille lui succédera.
- **Saga** - une voyante qui vit à Sokkvakkr, Asgard, et que l'on voit fréquemment boire avec Odin.

- **Vor** - déesse de la providence et de la planification de l'avenir, son nom signifie "celle qui fait attention".
- **Var** - déesse des serments des hommes et des femmes, qui punit ceux qui les violent. L'énorme Thrym l'a invoquée lors de son mariage avec sa femme, qui était en fait Thor.
- **Syn** - déesse du refus défensif, qui garde et ferme les portes des salles contre ceux qui ne sont pas autorisés à entrer.
- **Thrud** - fille de Thor et de sa femme Sif, son nom en vieux norrois signifie "force".
- **Ran** - personnification de la mer, elle était souvent représentée avec un filet, dont elle se servait pour capturer les marins.

### **Les nouveaux cheveux de Sif**

Que pensez-vous des jeudis? Ils ne sont pas aussi sombres que les lundis, ni aussi merveilleux que les vendredis, ni aussi léthargiques que les dimanches. Ils semblent plutôt ennuyeux, sauf si vous êtes familier avec la mythologie nordique. Cependant, une fois que vous aurez entendu les histoires des dieux nordiques, vous réaliserez que les jeudis sont censés être des jours bruyants, orageux et orageux, puisqu'ils portent le nom de Thor, le dieu roux du peuple nordique, qui manie le marteau et fait claquer le tonnerre.

Bien que Thor soit un personnage turbulent, il avait une place douce - pour sa charmante épouse, Sif, qu'il aimait doucement et amoureuxment. Ses cheveux dorés étaient longs et épais, et ils coulaient dans son dos comme un champ de maïs. Sif, en fait, était celle qui faisait pousser les cultures du peuple nordique, et leurs champs donnaient de longs et lourds épis de maïs qui nourrissaient et rendaient tout le monde heureux. Sif voyageait à travers le continent nordique, et partout où il y avait des familles, des fermes et des gens qui travaillaient la terre, elle

était toujours à proximité, leur facilitant le chemin contre les vents rudes, le froid et les hivers du nord.

De beaux cheveux ne se suffisent pas à eux-mêmes, comme le savent toutes les femmes. Elle était très fière de ses cheveux et ne se laissait jamais aller à une mauvaise journée capillaire. D'autant plus qu'elle savait qu'elle n'était pas la seule à être fière de ses cheveux ; Thor, son mari, l'était aussi et s'en vantait régulièrement à qui voulait l'entendre en sirotant son hydromel. Sif peignait ses magnifiques cheveux avec un peigne orné de bijoux chaque matin, midi et soir, puis elle les lavait dans des ruisseaux purs et étincelants et les séchait sur un rocher au soleil. Il fallait beaucoup de temps pour sécher ses cheveux, comme on peut s'y attendre avec une chevelure aussi épaisse.

Sif s'est endormie un jour alors qu'elle était assise sur un banc de la mousse la plus douce à l'extérieur de sa demeure à Asgard, la maison des dieux, en train de sécher ses cheveux dorés au soleil. Quand on ne fait pas grand-chose, il est facile de s'endormir au soleil. C'est encore plus facile si un autre dieu vous jette un sort qui vous empêche de vous réveiller.

C'est Loki, le dieu du feu et de la malice, qui a endormi Sif. Il la découvrit endormie, sa magnifique chevelure flottant tout autour d'elle, et sa bouche maléfique sourit à l'occasion de causer des ravages dans la maison du tonnerre. Il savait que les cheveux d'or de Sif étaient le bien le plus précieux de Thor, et il était déterminé à les lui voler.

Loki a pris ses ciseaux et a arraché chaque mèche de cheveux de Sif pendant qu'elle dormait ! Elles ont glissé le long de sa robe et sur ses épaules, une par une. Son crâne était dénudé comme si elle avait eu une coupe de cheveux militaire ou si elle avait été prisonnière sur un bateau prison - la pauvre fille !

Sif se réveilla après un moment. Elle ressentait du froid et de la lumière dans sa tête et son cou, et quand elle leva les yeux, le soleil brillait toujours autant. Elle a alors cherché ses cheveux, mais il n'y en avait pas ! Elle a remarqué les boucles tout autour d'elle lorsqu'elle a baissé les yeux. Elle se précipita à l'intérieur, terrifiée, et éclata en sanglots. La pluie tomba à seaux sur tout le maïs du nord, et les gens se demandèrent à haute voix : "Que'est-ce qui arrive à Sif ?" Elle a pleuré pendant longtemps.

Thor est rentré cette nuit-là. Mais lorsqu'il appela sa belle épouse, il ne reçut pas de réponse. Thor posa son marteau et siffla en se dirigeant vers les maisons et palais des autres dieux pour la chercher. Sif avait disparu sans laisser de trace. Thor rentra chez lui, mais il n'aimait pas retrouver une maison vide. "Sif," répétait-il, "reviens à moi".

Puis il a entendu son nom, prononcé à voix basse. Thor ne pouvait voir que la silhouette de Sif, car elle se tenait dans l'ombre.

"Mon mari", a-t-elle sangloté, "Je suis gênée que tu me regardes. Je dois fuir Asgard, le magnifique et parfait royaume des dieux, et chercher refuge ailleurs."

"Ne dis pas des choses pareilles. Que t'est-il arrivé, ma douce, pour que tu dises des choses aussi horribles ?" s'enquit tendrement le dieu-tonnerre. "Sors, s'il te plaît, que je puisse te voir."

"Ma gloire suprême, mes cheveux, ont disparu. Ils m'ont été coupés et enlevés par un malfaiteur. Je ne peux pas te laisser me voir comme ça, alors je pars."

Thor pouvait voir que Sif avait effectivement perdu ses cheveux. Son crâne rasé était toujours aussi beau, mais ses yeux avaient perdu leur joie dansante. Au lieu de cela, son visage était bouffi par les pleurs, et son angoisse frappa le cœur de Thor. Les hommes de la Terre entendirent alors le ciel gronder d'un tonnerre agonisant.

Thor s'emporte : "Qui a fait ça, Sif ?" "Moi, le plus puissant des dieux, je traquerai et tuerai celui qui a fait ça. Je ferai en sorte que les autres dieux utilisent toute leur puissance, toute leur magie, et toute leur force pour restaurer tes glorieuses boucles d'or !"

Sif fut conduite dans son voile à la Cour des Immortels, où certains des autres dieux et déesses étaient assis sur des bancs de cristal et sirotaient de l'hydromel en conseil. Personne ne parvenait à comprendre qui avait rasé les cheveux de Sif, sauf Thor. Finalement, Odin, le chef des dieux et père de Thor, prit la parole. Il a déclaré : "C'est sûrement Loki qui a fait ça. Il est la divinité du feu, et nous savons tous à quel point le feu peut être destructeur. Personne d'autre ne ferait quelque chose comme ça. Bien que le feu n'en soit pas la cause, c'était un énorme méfait, et Loki a toujours aimé les méfaits. Cependant, tu ne dois pas l'assassiner ici, Thor. A Asgard, il ne peut y avoir de meurtre parmi les dieux. Je vais retrouver Loki pour toi. Mais ne le mets pas à mort. Il a beaucoup d'aptitudes, il trouvera peut-être un moyen de rendre sa beauté à Sif."

"Hmph," grogna Thor, le visage rougi par la rage. "Je veux l'assassiner !" "Cependant, cela n'aiderait pas Sif." "Contrôle ta rage, mon fils," dit encore Odin. "Je vais faire l'appel, et tout le monde, y compris Loki, devra répondre !"

L'appel d'Odin était terrifiant à entendre, mais il a forcé tous les dieux et déesses qui n'étaient pas dans la salle du Conseil à arrêter ce qu'ils faisaient et à se rassembler. Loki, aussi. "Où est ton preuve que je suis le coupable ?" demanda Loki, voyant que tout le monde était tout de suite contre lui. "Viens", dit Odin. "Ne te trompe pas toi-même, et n'évite pas la vérité. Tu as rendu un très mauvais service à Sif et Thor, et tu dois te racheter !"

Loki a plaisanté, "Je ne peux pas faire pousser les cheveux. Même si je le pouvais, je ne vais pas les mettre sur sa tête !" Aucun des dieux n'a éclaté

de rire. Loki fixa Thor, qui avait renommé la colère, et il regarda Odin, qui déclara sérieusement une fois de plus. "Tu dois réparer le mal que tu as fait", réalisa Loki, et il comprit qu'il allait devoir rendre sa beauté à Sif.

En conséquence, Loki a quitté Asgard. Il n'est pas parti pour s'éloigner de Thor, bien que ce soit un facteur. Il est parti pour essayer de trouver une solution. Il n'est pas allé voir les Géants à Jotunheim, même s'il y était déjà allé et y avait des amis - pour autant que les Géants puissent avoir des amis - et il n'est pas allé à Midgard, le royaume des mortels. Il savait qu'aucun homme ou femme n'avait jamais été capable de redonner aux cheveux de Sif leur gloire d'antan. Loki, quant à lui, est allé sous terre.

Ce n'est pas quelque chose que vous ou moi pourrions faire car l'intérieur de la Terre est en fusion, et nous péririons. Loki, par contre, était le dieu du feu, et en tant que tel, il était capable de descendre et de descendre dans les passages de la Terre. C'est là que vivent les Gnômes. Vous pouvez penser que les Gnômes sont laids, mais ce n'est pas le cas, et cela ne semble pas déranger Loki. Les Gnômes étaient des maîtres forgerons et de riches gardiens de métaux, de minéraux et de cristaux profondément enfouis dans le sol ; ils avaient appris d'eux à fabriquer des objets de grande beauté et de grande magie avec des marteaux et des pinces. Loki les avait vus créer une lance magique capable de frapper tout ce qu'on lui lançait, ainsi qu'un bateau pouvant naviguer n'importe où et pouvant être plié et transporté dans votre poche.

Loki était rusé, et chaque fois qu'il allait à la rencontre des Gnômes, il les flattait. Il vantait leurs efforts jusqu'au ciel et leur promettait la Terre, alors qu'ils la possédaient déjà ! Comme résister à la séduction et aux fausses promesses demandait plus d'intelligence que les Gnômes n'en avaient, ils apprirent à l'admirer. Personne ne les avait jamais bien traités auparavant, pas même lorsqu'ils étaient bébés, alors leur cœur s'adoucit.

"Est-ce que tu a assez d'or et d'habileté pour fabriquer un bonnet de cheveux longs comme le sol et aussi fins que la soie ?" demanda-t-il. Les Gnomes se mirent au travail. Ils cousirent, enfilèrent, tissèrent et étendirent [pendant des jours] jusqu'à ce que la coiffe d'or soit terminée ! Même Loki fut stupéfait. "Tu es des maîtres forgerons, c'est certain. Aucun d'entre eux n'est meilleur. Me donneras-tu les Cieux et la Terre en échange de ce bonnet ?"

Même si les Gnomes possédaient déjà la Terre et les Cieux, ils accordèrent tout de même le Bonnet d'Or à Loki. Loki fit ses adieux et fut heureux d'être de retour à Midgard avec le bonnet à l'air frais. Après cela, il s'est élevé vers Asgard et les Cieux à la recherche de Sif. "Enlève ton voile, Sif", dit-il, "et tu auras à nouveau des cheveux d'or". Il enroula ensuite le bonnet autour de la tête de Sif, l'ajustant précisément. Sif tourna sur elle-même, ses longues boucles flottant derrière elle, étourdie par sa nouvelle chevelure. Ses yeux scintillaient à nouveau, le rouge de ses joues était revenu et elle était éblouissante.

## **Autres personnages mythologiques**

Le royaume des Vikings regorgeait d'un large éventail de créatures spirituelles qui, sans être considérées comme de "vrais" dieux ou déesses, étaient adorées et/ou craintes. Jetons un coup d'œil à quelques-uns des types les plus courants.

### **Les Géants**

Nous avons vu comment les Nordiques voyaient leurs dieux comme étant, entre autres, les forces qui maintenaient le cosmos dans son ordre et lui permettaient de se développer. Les géants, en revanche, tentaient constamment de détruire cet ordre, ramenant le cosmos au désordre primordial et réinstallant le règne ininterrompu de ses ténèbres glacées. Nous pouvons facilement imaginer l'importance de cet antagonisme spécifique pour une population préindustrielle vivant dans un climat et une géographie similaires à ceux de la Scandinavie. Les résidences des géants étaient censées ressembler aux aspects les plus sauvages, les plus isolés, les plus solitaires du paysage, comme les sommets glacés des montagnes, les profondeurs de l'océan, les forêts énormes et impénétrables, etc. Le mot troll ("démon, monstre") était initialement utilisé pour désigner les géants, mais il a fini par désigner un autre type d'être dans les légendes ultérieures, basé sur des souvenirs dégradés des géants.

Les géants, par contre, étaient loin d'être "mauvais". Si leurs visions contrastées du cosmos en faisaient les rivaux naturels des dieux, leurs relations n'étaient pas toujours conflictuelles. Comme nous l'avons vu, les géants et les dieux se mariaient couramment et avaient des enfants ensemble ; la plupart des divinités descendaient d'au moins un géant, voire plus, à un moment donné. Dans la mythologie, les géants et les

dieux étaient connus pour s'associer lors de fêtes. Les géants offraient également d'importantes matières premières pour les créations cosmologiques des dieux, notamment après qu'Odin et ses frères eurent tué le géant Ymir et formé l'univers matériel à partir de son corps. La cosmologie des dieux dépendait des géants et de leur planète, de la même manière que la civilisation humaine dépend des ressources récoltées dans la nature. L'entropie et la décomposition, paradoxalement, rendaient le cosmos possible et assuraient sa survie - tant que les dieux pouvaient les contrôler. Les Vikings semblent avoir fait de même, faisant des sacrifices aux géants dans l'espoir de les satisfaire et de les tenir à distance, et invoquant Thor et d'autres dieux pour les tenir à distance.

"Géant" est une anglicisation possiblement trompeuse des noms de ces entités. Bien sûr, en anglais moderne, un "géant" fait référence à quelque chose d'immense en taille. L'utilisation du mot "géant" pour décrire une personne divine rappelle le célèbre plaidoyer de Michael Palin dans Monty Python et le sens de la vie : "Ô Dieu, tu es tellement énorme, et laisse-moi te dire que nous sommes tous assez impressionnés ici-bas". Vu sous cet angle, le terme semble être une étiquette plutôt frivole pour des entités qui étaient vraiment craintes à l'époque des Vikings.

Les locuteurs du vieux norrois les appelaient jötnar (singulier jötunn) ou ursar (singulier urs). Le mot "dévoreur" vient du proto-germanique \*etunaz. Le mot urs vient du proto-germanique \*urisaz, qui signifie "fort et nuisible".

Alors, comment ces "dévoreurs" sont-ils devenus des "géants" ? Lorsque Guillaume le Conquérant, un Normand (français), a conquis l'Angleterre en 1066 de notre ère, la langue anglaise a été inondée de mots français. Le vieux français geant, l'ancêtre du terme anglais moderne "giant", qui a remplacé le vieil anglais eóten, était l'un de ces mots empruntés. Le terme geant faisait allusion aux géants grecs, un groupe d'êtres surnaturels qui, comme les jötnar de la mythologie germanique, étaient

les ennemis des dieux. L'ancêtre grec de géant était autrefois employé pour interpréter un mot hébreu de la Bible qui désignait des êtres énormes, et cette connotation de "géant" a acquis le sens principal du monde au fil du temps.

Néanmoins, comme jötnar est traduit par "géants" dans toute la littérature moderne sur la mythologie et la religion nordiques, passer à un nom plus adapté à l'histoire, comme "dévoreurs", pour le reste du livre serait trop confus. Par conséquent, nous continuerons à les appeler "géants", ce qui est acceptable tant que l'on comprend le caractère potentiellement trompeur de ce mot dans ce contexte.

### **Les Valkyries**

Le combat a été féroce. Les deux camps ont subi des pertes importantes, et de nombreux pères, fils, frères, maris et amis sont morts, éparpillés sur le champ de bataille. La plaine boueuse est un patchwork de brun et de rouge qui ne semble pas avoir été planifié. De belles jeunes filles aux expressions de calme et de noblesse descendent des nuages, peut-être sur des ailes, peut-être à cheval, et ceux qui ont une seconde vue peuvent voir un autre côté de cette image atroce. Elles vont parmi les morts, s'accroupissent tendrement à côté de nombreux guerriers tombés au combat, prennent leurs corps spirituels et les emmènent dans la salle étincelante d'Odin pour festoyer et combattre. Les nuages se rapprochent d'eux.

Du moins, c'est ainsi que les Valkyries sont dépeintes dans la culture populaire moderne. Et c'est en grande partie correct en termes d'histoire, bien que limité et unilatéral. Le mot "Valkyrie" (en vieux norrois Valkyrja, pluriel valkyrjur) signifie "choisisseuse des morts", en référence à leur rôle qui consistait à décider quels morts seraient autorisés à entrer au Valhalla. Les Valkyries offraient poliment et

cérémonieusement à boire et à manger aux morts honorés après leur arrivée au Valhalla. Femmes nobles, assises sur leurs destriers, elles étaient casquées, en profonde réflexion, tenant leurs boucliers devant elles, selon les paroles de la Chanson du roi Hakon.

Les idées modernes des hommes qui les considèrent comme extraordinairement sexy ont également une certaine validité historique, même si les hommes modernes qui fantasment ne le savent probablement pas. Les Valkyries étaient souvent les amantes ou les épouses des héros humains. Les Valkyries aidaient leurs compagnons humains au combat, que ce soit directement ou par des moyens plus subtils comme des connaissances ésotériques, et ces interactions étaient ouvertement de nature sexuelle.

Si les Valkyries avaient un côté bénéfique important, elles avaient aussi un côté sinistre. L'expression "choisisseuses de morts" fait référence non seulement à la sélection de ceux qui entreraient au Valhalla parmi les personnes déjà décédées, mais aussi à la décision de savoir qui mourrait en premier lieu. Assoiffées de sang, terribles fantômes du massacre, les nobles "servantes de bouclier" étaient de même. Nous pouvons utiliser l'incantation de la chanson de Bjarki à la Valkyrie Ruta comme un contrepoids à la description qui en est faite dans la chanson du roi Hakon :

Lève-toi, Ruta, et montre ta tête blanche comme neige, sors de ta cachette, et charge dans la guerre.

L'horreur du dehors vous appelle ; les combats font maintenant trembler les portes ; les conflits féroces assaillent les portes.

Regarder une Valkyrie est censé être comme "regarder une flamme" dans une autre image extrêmement troublante, cette fois tirée de la Saga des Volsungs. Le poème Le Chant de la Lance (Darraarljó) contient probablement la description la plus terrifiante des Valkyries de toute la

littérature du Vieux Norse. Avant la bataille de Clontarf, on y voit douze Valkyries assises devant un métier à tisser, en train de filer le destin fatal des guerriers. Elles fabriquent leur fil avec des entrailles, leurs poids avec des têtes coupées et leurs battoirs avec des épées et des flèches, tout en proclamant leurs objectifs avec une joie sinistre.

Les noms intrigants des Valkyries ont été inspirés par cette polarité de leur personnalité. Svanhvita, "blanche comme un cygne" ; Valhogn, "hôtesse des morts" ; Sigrun, "rune de la victoire" ; Hild et Gunn, "bataille" ; Hrist, "secoueur de lances" ; Geiravor, "déesse de la lance" ; Geirahod, "lance de la bataille" ; Herfjotur, "faiseuse de guerre" ; Herja, "dévastatrice" ; aucun de ces titres n'était particulièrement "unique", mais faisait plutôt allusion à des caractéristiques communes aux Valkyries.

Les Valkyries sont l'une des fusions les plus étonnantes et les plus vivantes des conceptions d'Otto du *mysterium fascinans* et du *mysterium tremendum*, dont nous avons parlé au premier chapitre, de tous les personnages saints de la religion et de la mythologie nordiques.

## *Les Elfes*

Les elfes (vieux norrois *álfar*, singulier *álfr*) étaient des êtres semi-divins particulièrement proches des "vrais" dieux. En réalité, le passage de l'un à l'autre s'est fait sans heurts. Nous avons déjà vu comment le dieu Frey est devenu le seigneur d'Alfheim, le royaume des elfes. Les dieux étaient parfois appelés "elfes", mais il s'agissait plus d'une manière lyrique d'exprimer la proximité des deux types d'êtres que d'une déclaration dogmatique (la religion nordique en compte très peu). Si les dieux et les elfes n'étaient pas littéralement synonymes, la proximité des elfes avec les dieux leur conférait une place particulière parmi les différents types d'êtres qui vivaient dans le cosmos viking. C'est peut-être pour cela qu'ils

étaient considérés comme "plus beaux que le soleil", comme le disait Snorri.

Bien qu'ils ne jouent qu'un petit rôle dans les contes enregistrés, ils semblent avoir eu un rôle bien plus important dans la pratique religieuse, interagissant régulièrement avec les gens. Selon l'attitude des elfes envers les humains, ces interactions pouvaient être bénéfiques ou néfastes pour les humains. Par exemple, dans une légende ancienne, un homme mortellement blessé lors d'un duel tua un bœuf sur le terrain du duel et laissa sa viande sur un monticule où les elfes étaient connus pour vivre, avec du sang qui coulait. Les elfes lui ont accordé leur souhait de se remettre de ses blessures, reconnaissants pour le festin de viande et de sang.

Les humains et les elfes étaient censés se croiser dans de rares cas, donnant naissance à des enfants mi-humains, mi-elfes qui avaient l'apparence d'humains mais possédaient d'étonnantes capacités intuitives et magiques.

La ligne séparant les elfes des nains, des esprits de la terre et des morts humains était aussi floue que celle séparant les elfes des dieux (et tous ces groupes les uns par rapport aux autres, aussi). L'un des ancêtres du monarque Olaf est constamment qualifié d'elfe dans une scène de La Saga d'Olaf le Saint, alors que le roi et son interlocuteur se tiennent près du tumulus de l'ancêtre. Les elfes sont divisés en deux catégories par Snorri : les "elfes lumineux" (ljósálfar) et les "elfes sombres" (dökkálfar). Aucun autre texte ne mentionne cette distinction, et les parties "lumineuses" et "sombres" des elfes semblent être complètement liées. Par conséquent, cette distinction semble avoir été inventée par Snorri et ne reflète pas les croyances de l'âge viking.

## **Les Nains**

Les nains (en vieux norrois *dvergar*, singulier *dvergr*) étaient les grands mineurs, forgerons et artisans du monde mythologique des Vikings. Le bateau de Frey, *Skidbladnir*, qui pouvait être plié et transporté dans un petit sac et qui avait toujours un bon vent ; le collier de Freya, *Brisingamen*, le plus beau de tous les bijoux ; la lance d'Odin, *Gungnir*, qui atteignait toujours sa cible ; son anneau de bras, *Draupnir*, d'où tombaient huit autres anneaux toutes les neuf nuits ; le marteau de Thor, *Mjollnir*, le célèbre broyeur géant ; et les armes de Thor, *Mjollnir*.

Ils vivaient sous terre, généralement dans des grottes situées sous les montagnes, où ils pouvaient se procurer les métaux et les pierres dont ils avaient besoin pour travailler. Ils mettaient un point d'honneur à passer le plus de temps possible dans leurs pièces souterraines, ou s'ils devaient s'aventurer dans le monde du dessus, ils le faisaient la nuit. Ils subissaient un sort terrible lorsqu'ils étaient au-dessus de la Terre pendant la journée : le contact du soleil les transformait en pierre.

Les nains étaient extrêmement compétents en matière de cosmologie et de magie. La capacité de modifier le métal de manière aussi spectaculaire était censée dépendre de talents magiques à l'âge du fer, et les Nordiques semblent avoir considéré les nains sous cet angle. Ils étaient également réputés pour leurs prouesses physiques. Selon Snorri, quatre nains nommés Nordri ("Nord"), Sudri ("Sud"), Austri ("Est") et Vestri ("Ouest") soutenaient le ciel en ses quatre coins, qui correspondaient aux quatre points cardinaux.

Les nains ont joué un rôle important dans le mythe mais peu dans la pratique religieuse (documentée), tandis que les elfes ont joué un grand rôle dans le mythe mais peu dans la pratique religieuse (documentée). Bien que les récits les décrivent comme amicaux envers les hommes et les dieux, rien ne prouve qu'ils aient jamais été vénérés. Leur apparence n'est jamais détaillée dans les textes du vieux norrois ; la notion actuelle selon laquelle ils étaient particulièrement peu nombreux provient de la

légende médiévale, et rien ne prouve que cette notion existait à l'époque des Vikings.

### **Les Esprits de la terre**

Bien que les textes ne fournissent aucune description de l'apparition d'un autre groupe d'entités semblables à des demi-dieux, les esprits de la terre (vieux norrois *landvttir*, singulier *landvttir*), leur disposition est décrite de manière vivante.

Les esprits de la terre, comme leur nom l'indique, étaient considérés comme vivant dans certaines zones de la terre. Ces territoires étaient gardés avec zèle par eux. De nombreux tabous sont associés à ces zones afin d'éviter la colère des esprits de la terre, sensibles, tatillons et facilement effrayés. Lorsque l'on voyageait à travers ou près de ces lieux, par exemple, il fallait agir avec révérence et solennité ; un geste aussi anodin que de faire du bruit pouvait entraîner de graves malheurs pour le contrevenant. Le premier code juridique islandais (930 de notre ère) demandait à ceux qui arrivaient par bateau d'enlever les têtes de dragon sculptées à l'avant de leur embarcation lorsqu'ils apercevaient la terre, de peur d'effrayer les esprits de la terre.

Les effusions de sang, par contre, étaient quelque chose que les esprits de la terre méprisaient. Lors de la fondation de l'Islande, on raconte qu'un homme a été assassiné par ses esclaves et que personne n'a osé s'approcher du site pendant longtemps à cause de la colère des esprits de la terre, malgré le fait qu'il s'agissait d'un bon endroit pour s'installer.

Les esprits de la terre étaient tout aussi zélés dans la défense de leurs maisons contre les intrus du monde extérieur. Selon les sagas, le monarque danois envoya un jour un magicien pour espionner les Islandais. L'homme se déguisa en baleine et nagea jusqu'en Islande, d'abord le long de sa côte sud, puis le long de sa côte ouest. Il remarqua

qu'il était observé pendant qu'il marchait ; les collines et les montagnes étaient animées par des esprits de la terre. Lorsqu'il tentait de pénétrer à l'intérieur des terres par l'un des nombreux fjords et baies qui parsèment le littoral de l'île, les esprits de la terre, sous la forme de serpents, de crapauds, de taureaux et de grands oiseaux, descendaient au bord de l'eau pour lui barrer la route. Les nerfs du sorcier au corps de baleine ont fini par lâcher lorsqu'il a vu un géant des falaises lui barrer la route, et il s'est retiré au Danemark.

Les esprits de la terre ne punissaient pas seulement ceux qui commettaient des infractions à leur encontre. Ils dédommageaient également ceux qui leur faisaient des cadeaux. Ces cadeaux pouvaient être une récolte et des troupeaux abondants, une bonne chance de chasse et de pêche, ou des rêves perspicaces. Les esprits de la terre avaient beaucoup de connaissances sur l'avenir et les partageaient occasionnellement avec les personnes qu'ils favorisaient. Un esprit de la terre était parfois appelé un ármarr ("porteur de prospérité") ou un spámar ("voyant"), des termes qui signifiaient la même chose dans cette situation.

Le récit d'un fermier nommé Bjorn, dans le Livre islandais des colonies, est une bonne représentation de plusieurs de ces capacités et dons. Bjorn a rêvé qu'un fantôme de la terre l'approchait et lui offrait son aide. Un bouc s'est égaré dans la propriété de Bjorn et n'a pas tardé à rejoindre son troupeau de chèvres. Cette année-là, les chèvres ont eu tellement de bébés que Bjorn n'a pas pu les suivre avant de les vendre à d'autres agriculteurs de l'île. Les gens ont commencé à le surnommer "Goat-Bjorn", car il est devenu riche en si peu de temps. Les personnes dotées d'une seconde vue ont remarqué qu'un grand nombre d'esprits de la terre le suivaient partout où il allait.

Longtemps après la conversion au christianisme, le culte des esprits de la terre a persisté. En fait, ils sont encore vénérés dans diverses parties du

monde.

## PARTIE 3 : LES HISTOIRES, MYTHES ET LÉGENDES

## La Mead de la poésie

Les Ases et les Vanirs sont arrivés à la même conclusion amère après de nombreuses batailles longues et tumultueuses mais non concluantes : la victoire était impossible car les deux camps étaient égaux en puissance et en compétences. En conséquence, ils décidèrent de mettre fin à leur conflit de manière pacifique et amicale. Les deux tribus de divinités crachèrent dans une cuve commune afin de rendre leur traité officiel et d'en garder une trace pour la postérité. Lorsque leurs crachats se mélangèrent, ils fermentèrent, formant un nouvel être divin qui faisait partie des deux tribus mais pas des deux. Il était l'être le plus sage de l'univers car il combinait toutes leurs capacités. Personne ne pouvait lui poser une question pour laquelle il n'avait pas une réponse instantanée et incontestable. "Jus de baies fermentées", ils l'appelaient Kvasir.

Kvasir voyageait dans le cosmos, transmettant son savoir à ceux qui en avaient besoin. Un jour, il arriva dans la maison de deux nains nommés Fjalar, "Trompeur", et Galar, "Hurleur". Les nains ont prétendu vouloir parler à Kvasir en privé de quelque chose qui les dérangeait beaucoup. Ils ont impitoyablement assassiné le dieu après qu'il se soit trouvé à l'intérieur de leur maison et hors de vue de toute autre personne. Ils ont recueilli son sang dans une énorme jarre et l'ont utilisé pour faire de l'hydromel. Odroerir était le nom donné à leur hydromel de prestige, et quiconque le buvait devenait un formidable poète ou érudit.

Lorsque Kvasir est parti, les dieux sont revenus sur ses pas et se sont enquis de son sort. Ils se rendirent directement chez eux après avoir appris que Fjalar et Galar avaient été ses derniers invités et exigèrent de savoir ce qui lui était arrivé. Les nains réagirent par un ricanement moqueur et affirmèrent que Kvasir était bien trop sage pour son propre bien et qu'il s'était étouffé avec son intelligence.

Cependant, Kvasir n'était pas la seule victime de Fjalar et Galar. Peu après, le couple invita le colosse Gilling à se joindre à eux pour un délicieux voyage en mer à bord de leur bateau. Comme les nains savaient que Gilling ne savait pas nager, ils l'ont poussé par-dessus bord après s'être éloignés du rivage et l'ont regardé se noyer pour le plaisir.

Ils reviennent ensuite sur terre et informent la femme de Gilling de sa mort, la décrivant comme un terrible accident dont ils ne sont pas responsables. Ils demandèrent à la veuve éplorée du géant si elle voulait voir où son mari était mort, et elle accepta. L'un des nains trouva un prétexte pour sortir de la maison de la géante avant les autres, où il ramassa une énorme meule et l'amena sur le toit de la géante. Le nain la fit tomber sur la tête de la géante qui franchissait le seuil de la porte en sortant, et elle périt elle aussi. Les deux nains décidèrent que c'était vraiment indispensable car le bruit de ses sanglots était devenu insupportable.

Fjalar et Galar, en revanche, ont oublié de se débarrasser du seul membre restant de la famille de Gilling : son fils Suttung, "lourd de boisson". Suttung est devenu fou furieux en apprenant la mort de son père, a attrapé les nains et a pataugé à marée basse jusqu'à un récif qui serait submergé lorsque la marée monterait. Il a jeté Fjalar et Galar par-dessus bord, espérant les noyer comme ils avaient noyé son père. Les nains supplièrent Suttung de les épargner, mais le géant enragé était sourd jusqu'à ce qu'ils lui promettent quelque chose de plus inestimable que sa vengeance : Le Mead de la Poésie. Ils furent ramenés chez eux par le géant, qui s'empressa d'extraire l'hydromel et de le livrer à Suttung. Ainsi, la salive fermentée des dieux devint pour la seconde fois la cause de la réconciliation des belligérants.

Suttung dissimula le breuvage doré dans trois cuves situées sous la montagne Hnitbjorg, "rocher palpitant", et chargea sa fille Gunnlod,

"invitation à la bataille", de les garder dans la chambre sombre et humide.

Grâce à la clairvoyance de son trône à Asgard, Odin a vu tout cela se dérouler. Il croyait que l'hydromel appartenait aux dieux car l'être dont le sang était fait était l'un des leurs et avait été brutalement tué. Il désirait aussi le puissant élixir afin de renforcer ses talents déjà impressionnants. Il a donc imaginé un plan astucieux pour l'obtenir.

Odin quitta Asgard et trouva neuf tralls en train de faucher du foin dans un champ. Une pierre à aiguiser à la main, il s'approcha des fermiers et leur demanda s'ils voulaient faire aiguiser leurs faux. Les lames des hommes étaient émoussées après une longue journée de travail. Ils étaient reconnaissants de l'offre. Les hommes ont repris leur travail après qu'Odin ait aiguisé leurs lames. Les faux tranchaient mieux que jamais, ils l'ont découvert immédiatement. Dès que les lames atteignaient l'herbe, celle-ci cédait avec facilité. Les hommes furent étonnés et demandèrent s'ils pouvaient acheter la pierre à aiguiser à Odin. Odin exprima son intérêt à la vendre mais prévint que le prix serait élevé. Odin lança la pierre à aiguiser en l'air, juste au-dessus de la tête des tralls, car les ouvriers insistaient sur le fait qu'ils étaient toujours intéressés. Dans leur hâte de l'attraper, chacun utilisa sa faux pour trancher la gorge d'un autre, et ils moururent tous dans le champ.

C'étaient les ouvriers agricoles du frère de Suttung, l'énorme Baugi. Odin, déguisé en voyageur ordinaire et se faisant passer pour Bolverk, "l'ouvrier de la malice", frappa à la porte de Baugi et lui demanda de passer la nuit chez lui. Au cours du souper, Baugi exprima à Odin son inquiétude quant à l'identité de celui qui couperait ses champs de foin maintenant que tout son personnel était inexplicablement mort. Odin profita de la situation et proposa de prendre en charge le travail des neuf hommes en échange d'une dégustation de l'hydromel de Suttung. Baugi se plaignit, affirmant qu'il n'avait pas son mot à dire sur ce que Suttung

faisait de son hydromel et que son frère voulait absolument le garder pour lui. Cependant, Baugi finit par accepter les exigences d'Odin et déclara qu'il accompagnerait son nouvel employé pour l'aider à recevoir son paiement - à condition qu'Odin remplisse sa part du marché.

En conséquence, Bolverk s'est mis au travail. À la fin de l'été, il avait terminé la récolte, qui avait nécessité neuf hommes, et il se rendit à Baugi pour réclamer la rémunération qui lui avait été promise. Leur destination était la maison de Suttung. Avec une certaine humiliation, Baugi informa son frère de l'accord qu'il avait passé avec son employé talentueux et travailleur. Suttung, quant à lui, refuse tout simplement de leur donner une gorgée de son précieux bourbon. Bolverk insiste pour récupérer la somme que son entreprise lui doit et propose une autre façon de l'obtenir. Baugi était prêt à abandonner en vain, mais Bolverk insistait pour obtenir le paiement que son employeur lui devait.

Ils arrivèrent à Hnitbjorg lorsque la divinité déguisée sortit une tarière de sa cape et la tendit au géant. Le puissant Baugi forait et forait encore jusqu'à ce qu'il déclare le trou terminé après un temps considérable. Bolverk souffla dans le trou pour s'assurer que Baugi disait bien la vérité. Des copeaux lui éclaboussèrent le visage. Soit Baugi s'était trompé, soit il avait fait exprès de le tromper. Bolverk, qui a maintenant des soupçons, incite Baugi à continuer de forer jusqu'à ce qu'il ait terminé son travail. Lorsque Baugi annonça qu'il avait terminé et que Bolverk souffla dans le trou, les derniers copeaux furent projetés de l'autre côté, et il sut que le trou était terminé.

Si Baugi avait des doutes sur l'identité divine d'Odin, ils furent dissipés lorsque le dieu se transforma en serpent et se glissa dans le trou de la tarière. Baugi a enfoncé la tarière à sa suite, mais Odin était trop rapide pour lui, ayant prévu cette trahison. Baugi s'enfuit, furieux, tandis qu'Odin se rendait dans la grotte de Gunnlod.

Odin a utilisé tous ses charmes sur elle quand il est arrivé à Gunnlod, et elle est tombée amoureuse de lui. Il accepta de coucher avec elle pendant trois nuits en échange de trois gorgées d'hydromel de sa part. Malgré le fait qu'elle comprenait qu'elle trahissait son père, elle accepta l'accord puisqu'elle était si éprise d'Odin. Odin but le contenu des trois cuves d'hydromel en trois gorgées massives, se transforma en aigle, s'envola de la grotte et atteignit Asgard après trois nuits.

Suttung remarqua l'aigle qui s'envolait de la montagne et en déduisit ce qui s'était passé. Lui aussi s'est transformé en aigle et s'est envolé à la recherche du dieu.

Quand Odin est arrivé à Asgard, ses collègues dieux ont préparé de nombreuses grandes cuves pour qu'il puisse y vomir l'hydromel. Juste à temps, il arriva à sa forteresse et vomit le contenu de son estomac. Depuis lors, il offre des verres de l'hydromel de la poésie aux hommes et aux femmes exceptionnels qu'il considère comme méritant un tel cadeau inestimable.

Cependant, afin d'éviter d'être capturé par Suttung, Odin a dû recracher l'hydromel rapidement, et quelques gouttes sont tombées d'Asgard à Midgard à l'insu d'Odin. Tous les artistes et philosophes médiocres qui ont depuis maladroitement tenté d'exercer leur métier ont tiré leurs capacités de ces petites gouttes.

### **Vaincre la malédiction de l'or**

Odin, Loki et Häner se lancèrent dans une quête de connaissances qui les mena aux quatre coins du globe. Un jour, ils arrivèrent à une grande chute d'eau et trouvèrent une loutre posée sur un rocher, en train de manger un gros saumon juteux pour le déjeuner. L'animal était tellement absorbé par le poisson qu'il n'a absolument pas remarqué l'arrivée des trois hommes.

Loki ramassa un gros rocher et le lança sur la tête de la loutre lorsque les trois touristes furent assez proches. Loki a levé le poing de joie alors que la loutre mourait sur place - quel lancer fantastique !

Ils ont maintenant un poisson juteux et une loutre à mâcher pour le dîner, en plus de l'augmentation de l'ego de Loki.

Ils finirent par arriver à une ferme où ils rencontrèrent Hreidmar, un formidable fermier maniant la magie. Les trois gars ont approché le fermier et lui ont demandé la permission de passer la nuit en échange de la préparation du dîner avec les prises de la journée - une loutre croquante et un délicieux saumon.

Le fermier, quant à lui, fut alarmé lorsqu'il vit la Loutre et convoqua ses deux fils. D'un ton triste, il leur annonça que leur frère Loutre était mort. Ce fut un moment véritablement embarrassant pour les trois Asir.

En conséquence, un fermier TRÈS puissant, maniant la magie et l'épique jusqu'à l'os, a attrapé Odin, le tout-père, Loki et l'asir Häner par le cou, les a giflés et les a attachés à une souche.

En échange de leur liberté, les Asir jurèrent de payer le prix du sang pour la vie de Loutre. Hreidmar accepta, dépouilla son fils mort et leur donna l'ordre de remplir sa peau d'or et de la recouvrir également à l'extérieur.

Loki fut chargé de trouver les richesses nécessaires, et il se dirigea vers Svartalfheim, où il connaissait un riche nain nommé Andvare. Loki s'est emparé du nain et s'est accroché à lui. On ne sait pas combien de temps Loki a retenu le nain en otage, mais Andvare a fini par offrir tout l'or de sa montagne en échange de sa liberté.

Loki observa le nain qui lui cachait un anneau d'or alors qu'il partait avec l'or. Il a également réclamé l'anneau, mais Andvare a supplié Loki de lui laisser au moins cette petite babiole. Il pourrait ressusciter sa fortune avec cet anneau.

Loki, d'un autre côté, n'était pas connu pour sa bienveillance, et il ignora le nain qui pleurait. Quand il a pris l'anneau, les yeux du nain se sont rétrécis, et Andvare a maudit l'anneau, disant, "Celui qui pourrait posséder cet anneau mourra par cette propriété."

Loki s'est engagé (en croisant les doigts) à prévenir le nouveau propriétaire de l'anneau de la malédiction et est ensuite revenu pour payer la récompense des dieux.

Lorsque Loki revint et remplit la peau de Loutre de richesses naines, Hreidmar fut ravi. Odin utilisa également le reste du métal étincelant pour recouvrir les peaux à l'extérieur, mais lorsque le fermier vérifia son travail, il remarqua un poil qui n'avait pas été recouvert. Odin avait encore un anneau d'or dans sa main, et le père le plaça au doigt du fermier, le maudissant et le condamnant à mort.

## La princesse dans les flammes

Brunhilde était une princesse forte et séduisante qui a été horriblement trompée par son amant dans la légende islandaise et allemande. Son histoire est racontée dans la poésie islandaise Edda et dans le Nibelungenlied, un poème allemand du treizième siècle. Brunhild, Brunhilda et Brynhildr sont quelques-unes des variantes mineures de son nom.

Brunhilde était une Valkyrie, une jeune fille guerrière du dieu suprême Odin, selon la version islandaise du récit (prononcé OH-din). Elle fut convoquée pour arbitrer une dispute entre deux rois, et elle refusa de soutenir le roi préféré d'Odin. Brunhilde fut punie par Odin en étant plongée dans un sommeil éternel entouré d'un mur de feu. Sigurd (prononcé SIG-erd) traversa les flammes et embrassa la jeune fille pour la réveiller. Sigurd est parti poursuivre ses voyages après leurs fiançailles. Sigurd épousa Gudrun après avoir obtenu une potion magique qui lui permit d'oublier son amour pour Brunhilde.

Gunnar, le frère de Gudrun, convoite Brunhilde et convainc Sigurd de l'aider. À cause de l'anneau de feu qui entourait le château où se trouvait Brunhilde, Gunnar ne put l'atteindre. Sigurd put traverser le feu et atteindre Brunhilde en se faisant passer pour Gunnar, et les deux se marièrent. Brunhilde découvrit par la suite qu'elle avait été dupée et conspira pour faire tuer Sigurd. Elle fut remplie de chagrin après avoir appris sa mort et se suicida en se mettant sur son bûcher funéraire, qui est un grand tas de bois brûlant utilisé pour incinérer un corps mort. Elle pourrait ainsi le rejoindre dans la mort.

L'histoire du Nibelungenlied était légèrement différente. Brunhilde avait juré que l'homme qu'elle épouserait devait être plus fort et plus courageux qu'elle. Siegfried (Sigurd) passa le test comme Gunther

(Gunnar) et gagna Brunhilde pour Gunther. Elle planifia la mort de Siegfried après avoir appris le mensonge.

## **Brunhilde dans le monde réel**

On dit que Brunhilde a été modelée sur la reine Brunhilda d'Austrasie, qui a gouverné certaines parties de ce qui est aujourd'hui la France et l'Allemagne aux sixième et septième siècles. Elle a épousé un roi, Sigebert. La reine Brunhilda a également eu une querelle avec son beau-frère, Fredegund, qui a engagé des assassins pour tuer Sigebert afin de prendre le dessus dans un conflit entre les frères. La reine Brunhilda est accusée d'avoir eu recours au meurtre et à la trahison pour conserver le pouvoir sur les royaumes d'Austrasie et de Bourgogne par l'intermédiaire de son fils, puis de son petit-fils. Elle est finalement condamnée à mort, ce qui implique qu'elle soit attachée à de nombreux chevaux et écartelée alors qu'ils tirent tous dans des directions opposées.

## **Les symboles et thèmes clés**

La trahison et la vengeance sont deux thèmes majeurs de l'histoire de Brunhilde. Lorsque Brunhilde ne soutient pas la cause du roi, Odin cherche à se venger d'elle. Brunhilde cherche ensuite à se venger de Sigurd après avoir appris qu'il l'a dupée pour qu'elle l'épouse à la place de son frère. Gunnar cherche à se venger de Sigurd, croyant que celui-ci l'a trahi en couchant avec Brunhilde, alors qu'il ne l'a pas fait.

## La défaite des Nibelungen

Le Nibelungenlied, poème épique allemand du treizième siècle, combine des récits de chevalerie et des contes populaires germaniques plus anciens. Le Nibelungenlied raconte l'histoire de Siegfried, un prince allemand, et s'inspire d'anciennes traditions nordiques. Les Nibelungen, titre du poème, étaient à l'origine des nains malveillants possédant un trésor d'or magique mais maudit. Nibelheim, un pays souterrain de ténèbres ou de brume, était le foyer des nains connus sous le nom de Nibelungs. Dans la mythologie nordique et germanique, il existe de nombreux mythes concernant leur trésor. Le Nibelungenlied réunit plusieurs de ces légendes avec des histoires de monarques, princes, princesses et héros mythiques. Certains de ces récits peuvent avoir été inspirés par des événements survenus à une époque antérieure. Les personnes qui détenaient l'or ont été appelées Nibelungs au fil du temps. L'histoire commence dans la ville de Worms, sur le Rhin, où la princesse Kriemhild (prononcer KREEM-hilt) de Bourgogne voit dans une vision deux aigles attaquer et tuer un faucon. Le futur époux de Kriemhild sera attaqué, selon sa mère, experte en interprétation des rêves. Pendant ce temps, le prince Siegfried (prononcer SIG-freed) de Xanten, plus à l'ouest sur le Rhin, entend parler de l'extraordinaire beauté de Kriemhild et décide de lui faire la cour. Lorsque Siegfried arrive à Worms, il est acclamé comme un grand héros par la cour, ayant tué un dragon et vaincu deux frères, Nibelung et Schilbung, pour leur fortune - le trésor des Nibelungen. En regardant par la fenêtre, Kriemhild remarque le prince et tombe amoureuse de lui.

L'affection du frère de Kriemhild, le roi Gunther de Bourgogne, pour Siegfried, grandit lorsqu'il aide les Bourguignons à vaincre leurs adversaires en Saxe et au Danemark. Siegfried demande la main de Kriemhild après l'avoir rencontrée lors d'un tournoi de victoire. Gunther

accepte, mais à une condition. Il demande à Siegfried de l'aider à gagner la main de Brunhilde (prononcer BROON-hilt), la reine d'Islande, qui est connue pour sa force et sa beauté et qui s'est engagée à n'épouser qu'un homme capable d'égaliser ses capacités athlétiques.

Siegfried, déguisé en serviteur de Gunther, rejoint le roi dans sa quête. Lorsqu'ils arrivent en Islande, Brunhilde menace Gunther que s'il n'est pas à la hauteur de ses capacités, lui et ses troupes périront tous. Lorsque Gunther voit la lance qu'il doit lancer, un manche qui peut difficilement être soulevé par douze hommes, il est terrifié. Cependant, Siegfried rassure le roi en lui ordonnant de faire comme s'il soulevait et lançait la lance. Siegfried, quant à lui, revêt une cape magique qui le rend invisible et lance la puissante lance plus loin que Brunhilde ne le peut. Il lance également une pierre massive et vainc la reine. Brunhilde, vaincue, accepte d'épouser Gunther.

Les aventuriers retournent sur le Rhin, où Gunther épouse Brunhilde et Siegfried épouse Kriemhild lors d'une double cérémonie de mariage. Brunhilde, quant à elle, est perplexe quant à la raison pour laquelle la sœur du roi épouse Siegfried, un vassal. Plus tard dans la nuit, elle interpelle Gunther sur cette apparente mésalliance et refuse de coucher avec lui jusqu'à ce qu'il s'explique. Lorsqu'il refuse de répondre, elle soulève son mari et le pend à un crochet sur le mur.

Siegfried utilise sa cape magique pour se rendre invisible une fois de plus lorsqu'il apprend ce qui s'est passé. Après que Gunther et Brunhilde se soient retirés pour la nuit, il se faufile dans leur chambre et embrasse Brunhilde dans l'obscurité. Brunhilde se soumet à Gunther, croyant que c'est son mari qui l'opprime, et en conséquence, elle perd sa force surnaturelle. Siegfried vole la ceinture et la bague en or de Brunhilde avant de quitter leur chambre. Après avoir décrit ce qui s'est passé, il les présente à sa femme. Siegfried et Kriemhild retournent ensuite dans leur pays.

Siegfried et Kriemhild rendent visite à Gunther et Brunhilde après une longue période. Les deux femmes se disputent au cours d'un festin officiel. Brunhilde se moque de Kriemhild pour avoir épousé un vassal, et Kriemhild répond en accusant Brunhilde d'avoir trahi son mari en permettant à Siegfried de coucher avec elle. La ceinture et la bague de Brunhilde sont produites comme preuve. Siegfried conteste l'accusation, mais l'affaire reste ouverte. Hagen, le copain de Gunther, est persuadé par Brunhilde que Siegfried lui a fait du mal, et Hagen s'engage à se venger d'elle.

Après s'être baigné dans le sang d'un dragon lors d'un précédent voyage, Siegfried était devenu invulnérable. Hagen, par contre, remarque une zone faible entre les épaules du héros. Hagen tue Siegfried en enfonçant une lance dans cet endroit lors d'une partie de chasse. Kriemhild découvre l'identité du meurtrier de Siegfried lors des funérailles de son mari et maudit Hagen.

En Bourgogne, Kriemhild reste. Trois ans après la mort de Siegfried, Hagen suggère à Gunther de persuader Kriemhild de transférer en Bourgogne la richesse des Nibelungen de Siegfried. Lorsque le trésor arrive, Hagen le jette dans le Rhin dans l'espoir de le récupérer un jour pour lui et Gunther.

Kriemhild finit par épouser le roi de Hongrie Etzel, qui s'engage à l'aider à venger la mort de Siegfried. Etzel invite les Bourguignons en Hongrie après plusieurs années. Ils atteignent les rives du Danube, guidés par Hagen, mais il n'y a pas de bateaux disponibles pour les faire traverser. Hagen rencontre trois jeunes filles cygnes et les contraint à l'aider. Elles préviennent Hagen qu'un seul membre de son groupe, un prêtre, rentrera chez lui après l'avoir alerté au sujet d'un passeur.

Hagen dupe le passeur pour qu'il mette son bateau à terre avant de l'assassiner. Hagen jette ensuite le prêtre par-dessus bord tout en faisant

traverser la rivière aux Bourguignons, dans le but de démentir les demoiselles cygnes. Mais Hagen sait que leur prédiction se réalisera lorsque le prêtre nagera jusqu'à la rive.

Lorsque les Bourguignons arrivent en Hongrie, Kriemhild réclame ses richesses, mais Hagen lui dit qu'elles resteront au fond du Rhin. Plus tard, un bain de sang éclate entre les Hongrois et les Bourguignons. Hagen assassine Etzel et l'enfant de Kriemhild, et Kriemhild offre une récompense à quiconque pourra appréhender et lui ramener Hagen.

Hagen et Gunther sont capturés et amenés à Kriemhild après de nouveaux combats. Elle demande à Hagen de révéler une fois de plus l'endroit où se trouve le trésor. Hagen refuse une fois de plus, affirmant qu'il a promis à son seigneur de ne jamais révéler le secret de son vivant. Kriemhild, furieuse, ordonne le meurtre de son propre frère, Gunther, puis transporte la tête de Gunther à Hagen comme preuve de la mort de son seigneur. Comme Hagen refuse toujours de donner la cachette, elle lui tranche la tête avec une épée que Siegfried possédait autrefois. Outré par les actions de Kriemhild, un héros nommé Hildebrand (prononcé HIL-duh-brand) tue la reine à la fin.

## Thor contre Hrungrir

Un jour, Hrungrir, l'aîné des géants et leur meilleur combattant, remarqua un étranger qui s'approchait de sa maison dans les mornes montagnes de Jotunheim. Sous le soleil de midi, le casque d'or de l'homme brillait, et son cheval à huit pattes courait sans effort dans les airs entre les montagnes et sur l'eau des lagunes qui les punctuaient. Lorsque le voyageur s'approcha de Hrungrir, le géant le salua en s'exclamant que sa monture était une merveille à contempler. Hrungrir demanda alors à l'homme, dont le visage était caché sous son casque d'or, qui il était. L'invité, qui s'avéra n'être autre qu'Odin, ne répondit pas à sa requête, préférant défier le géant dans un pari. "Je parierais ma vie qu'il n'y a pas de plus beau coursier que le mien dans tout Jotunheim", a-t-il affirmé.

Hrungrir, offensé, répliqua avec colère que le cheval de l'étranger, bien que gentil, n'était pas à la hauteur du sien, Gullfaxi, "Gold-Mane". Hrungrir monta Gullfaxi et galopa après Odin et Sleipnir pour prouver ses dires. Ils traversèrent à toute allure la toundra escarpée et les glaciers des pics montagneux, ainsi que les vallées verdoyantes qui les séparaient. Des pâturages plats et des champs agricoles avec des parcelles d'arbres à leurs bords remplaçaient le terrain, et les deux chevaux couraient, pratiquement coude à coude, à travers les chemins de terre sinueux et en passant devant les paysans ahuris occasionnels. Hrungrir était tellement absorbé par le combat qu'il n'a pas remarqué les changements autour de lui jusqu'à ce que lui et son adversaire aient passé les portes d'Asgard et soient entrés dans ses halls étincelants. Odin descendit de cheval et proposa à son puissant adversaire de le rejoindre pour boire un verre.

Hrungrir sembla devenir pompeux et belliqueux après sa première dégustation au sein de la magnifique salle à manger des dieux. Il se fit apporter toutes les cornes à boire de Thor et but à chacune d'elles à tour

de rôle, se moquant du grand tueur de son espèce. Il devint si furieux qu'il jura de démonter Asgard et de la jeter à la mer, ne laissant que le Valhalla, Freya et Sif, qu'il prévoyait d'emmener à Jotunheim. Il assassinerait également tous les autres dieux, mais seulement après avoir consommé toute leur bière. Et il semble qu'il ait déjà mis à exécution sa précédente menace.

Thor avait fait un raid à Jotunheim, mais il est rentré ce soir-là à Asgard. Lorsqu'il observa ce qui se passait dans la salle de fête, il leva son marteau et fonça vers Hrungrir. Mais le géant s'y oppose, affirmant qu'en tant qu'invité d'un dieu, il a droit à une protection car il a été invité par Odin. Thor pivota brusquement vers son père, qui hocha la tête d'un air sombre pour affirmer que le géant avait bien dit ce qu'il avait dit.

"Chien de géant, tu vas bientôt regretter d'avoir accepté cette invitation", dit Thor en se retournant vers Hrungrir.

"Ah, grand et puissant Thor, ce serait terriblement lâche de ta part de tuer un homme désarmé, n'est-ce pas ?" rétorqua Hrungrir d'un ton railleur. Le rire de Hrungrir fut surpris par un rot, que le géant tenta de faire passer pour un simple raclage de gorge.

Au lieu de cela, le géant recommanda que les deux hommes s'affrontent en combat singulier une fois que Hrungrir serait rentré chez lui, aurait rassemblé ses armes et se serait préparé. Le défi fut accepté par Thor.

La nouvelle du prochain combat de Hrungrir contre Thor s'était répandue au moment de son retour à Jotunheim. Tous les géants semblaient se faire un devoir de trouver Hrungrir pour lui souhaiter bonne chance ou lui offrir tout le soutien possible. Après tout, l'enjeu était extrêmement important : soit le meilleur guerrier des géants, soit leur plus redoutable ennemi serait tué. Les géants construisirent un homme d'argile dure de neuf miles de haut et de trois miles de large, avec le cœur d'une jument battant dans sa poitrine, afin de fournir à leur héros

le meilleur assistant possible. Mokkurkalfi était son nom. Le propre cœur de Hrungrir était tristement célèbre pour ses trois coins, sa construction en pierre et ses pointes. Avec un gigantesque bouclier fait de pierre solide comme son cœur, une pierre à aiguiser de la taille d'une vache dans son bras, et Mokkurkalfi à ses côtés, Hrungrir était un spectacle terrifiant à voir lorsqu'il entra sur le terrain où le duel devait se dérouler.

Thjalfi, l'assistant de Thor, est arrivé sur les lieux avant le dieu lui-même. "Juste pour que tu saches, si j'étais toi, je ne tiendrais pas mon bouclier devant moi comme ça", dit-il en s'approchant du monstre hurlant, évaluant sa position, feignant un soupir et disant : "Juste pour que tu saches, si j'étais toi, je ne tiendrais pas mon bouclier devant moi comme ça." Thor est en route en ce moment même, et quand il le fera, il surgira du sol sous tes pieds." Hrungrir prit au mot Thjalfi, mettant son bouclier sous ses pieds et se tenant debout dessus.

Le ciel a commencé à s'assombrir. Au loin, des éclairs sont apparus et se sont rapprochés de plus en plus. Le bruit du tonnerre devint de plus en plus fort. Le tonnerre a finalement grondé juste au-dessus de la tête de Hrungrir. Thor a sauté des nuages. Hrungrir a bu beaucoup d'eau.

Le dieu du tonnerre abattit son marteau sur la tête du géant, ce qui incita le géant à abattre sa pierre à aiguiser sur le marteau. Au milieu de leur vol, les deux armes sont entrées en collision. La pierre s'est brisée en deux morceaux lorsque le marteau l'a frappée. L'un d'eux s'est brisé et est tombé sur le sol, d'où proviennent tous les silex de la planète. Thor a été renversé lorsque l'autre l'a frappé au front et s'y est logé. Cependant, après avoir brisé la pierre à aiguiser, le marteau est allé droit vers sa cible. La tête de Hrungrir explosa en morceaux, et le corps sans tête du géant tomba en avant sur Thor. L'une des pattes s'est accrochée à son cou et l'a plaqué au sol. Thjalfi se débarrassa facilement de Mokkurkalfi, puis

se précipita vers son maître et tenta de déloger sa jambe. Il a tiré et soulevé aussi fort qu'il le pouvait, mais il ne pouvait pas la sortir.

Lorsque les dieux apprirent la situation de Thor, ils se précipitèrent immédiatement à son secours, chacun tentant de le libérer de sa jambe. Mais personne ne réussit mieux que Thjalfi jusqu'à l'arrivée du fils de Thor, Magni, "le fort". Magni n'était né que trois nuits auparavant, mais lorsqu'il posa ses mains de bébé dodues sur la jambe du géant, celle-ci céda soudainement, et Thor fut libéré. "C'est dommage que je ne sois pas arrivé plus tôt", fait remarquer Magni à son père, en roucoulant de bonheur. "Avec mon seul poing, j'aurais pu écraser Hrungrir." Thor prodigua son admiration à son fils et lui offrit Gullfaxi, le destrier de Hrungrir, comme prix. Cela rendit furieux Odin, qui avait convoité le cheval qui avait presque dépassé son propre Sleipnir.

Cependant, il restait à régler le problème de la pierre à aiguiser logée dans le crâne de Thor. L'assassin de Hrungrir s'est donc rendu au manoir "Thriving" de la légendaire sorcière Groa. Thor pouvait sentir la pierre s'éclaircir et se détacher de son front tandis que Groa psalmodiait ses chansons sur elle.

Thor, extatique à l'idée de l'émergence de la pierre, a tout de suite dit à Groa ce qu'il comptait faire pour la remercier de ses efforts. Son mari, le héros légendaire Aurvandil, était présumé mort. Thor, quant à lui, l'informa qu'il avait découvert Aurvandil vivant à Jotunheim et l'avait ramené à Midgard dans un panier. Comme preuve de la véracité de son histoire, Thor fait remarquer qu'une nouvelle étoile est apparue récemment dans le ciel ; il s'agit, explique-t-il, de l'orteil d'Aurvandil, qui a dépassé du panier, a gelé et a dû être coupé. Thor a alors projeté l'orteil dans le ciel, où il a formé l'Orteil d'Aurvandil, une nouvelle étoile qu'il a appelée. Et Thor prédit que son mari ne tarderait pas à revenir auprès d'elle.

Mais, dans son exaltation, Thor était allé trop loin. Groa était extatique au point d'oublier les mots de ses charmes. En conséquence, la pierre est restée dans le front de Thor pour le reste de sa vie. Aujourd'hui encore, si vous jetez une pierre à aiguïser sur le sol, celle qui se trouve sur le front de Thor s'agite, lui causant une angoisse atroce.

## La bataille de Thor contre Geirrod

Frigg, comme Freya, avait une belle paire d'ailes de faucon qui pouvaient la transformer en oiseau de proie. Loki les prit et les enfila un jour, dans son attitude habituelle de farceur. Il traversa le pays des géants dans sa nouvelle forme, se délectant du plaisir du vent vivifiant dans ses ailes et de la vue d'une montagne après l'autre en contrebas.

La curiosité l'a envahi lorsqu'il s'est approché de la salle de Geirrod, un immense chef. Il entra par une fenêtre et se posa sur une poutre en bois pour observer et écouter ce qui se passait à l'intérieur. Geirrod, de son côté, le remarqua et ordonna à l'un de ses hommes de capturer l'oiseau à l'allure royale. Loki se plaisait à voltiger dans l'énorme salle, évitant les innombrables poutres et poteaux qui soutenaient ses murs et plafonds colossaux. Il se posait et attendait que l'homme de Geirrod le poursuive jusqu'au poteau suivant, puis s'envolait au dernier moment pour éviter d'être attrapé. Mais, après des tentatives répétées, il a finalement découvert que ses pieds adhéraient au bois comme par magie, et il a été appréhendé.

Il fut amené devant Geirrod, qui remarqua une lueur d'intelligence inhabituelle dans les yeux de l'oiseau. Geirrod enferma le faucon dans un coffre et l'affama pendant trois mois, soupçonnant qu'il s'agissait d'un autre géant ou d'un dieu déguisé.

Loki, toujours sous sa forme de faucon, était au bord de la mort lorsqu'il a finalement été extrait du coffre. Il ne pouvait pas se permettre de continuer à jouer un jeu. Par conséquent, quand Geirrod lui a demandé qui il était vraiment, il a répondu sincèrement.

Cela réjouit Geirrod, car maintenant, le chef déjà puissant avait l'opportunité de s'élever encore plus haut. Il avertit fermement Loki qu'il n'y avait qu'une seule condition pour que sa vie soit épargnée, et c'était la

suivante : il encouragerait Thor, le plus grand ennemi de Geirrod, à venir dans la salle du chef sans son marteau, sa ceinture de force, ou toute autre arme ou armure. Loki n'eut d'autre choix que d'accepter et fut libéré.

Lorsque Loki retourna à Asgard, il élaborait un plan sournois pour persuader Thor de l'accompagner lors d'une visite non armée au palais de Geirrod. Ils passèrent la nuit dans la maison d'une géante nommée Grid, "Greed", le long de la route. Elle se sentit mal à l'aise lorsqu'elle apprit la destination du voyage de ses invités. Elle les avertit que Geirrod était rusé et dangereux. Elle équipa Thor de certains de ses propres biens, qui, selon elle, lui seraient utiles : sa propre ceinture de force, une paire de gants de fer et une tige de métal, alarmée par le fait que ses invités se rendaient dans le hall de Geirrod sans armes.

Après avoir remercié Grid et quitté sa maison, les deux hommes arrivèrent à la rivière Vimur "Frothing" et durent passer de l'autre côté du déluge. Loki s'est accroché à Thor par la ceinture de puissance que Grid lui avait donnée. Lorsque les deux hommes s'approchèrent du centre de la rivière, le niveau de l'eau commença à monter, et le courant devint encore plus fort qu'il ne l'avait été. Thor avait maintenant de l'eau jusqu'aux épaules, et il devait lutter pour garder son équilibre, même avec sa ceinture de puissance. Il remarqua la géante Gjalp, " Roarer ", une fille de Geirrod, qui se tenait en amont d'eux alors qu'il regardait autour de lui pour voir ce qui produisait ce coup violent. Elle était à cheval sur la rivière, une jambe sur une rive et l'autre sur l'autre, urinant dans le cours d'eau et doublant le débit. Thor psalmodie la phrase "une rivière doit être endiguée à sa source", puis saisit un gros rocher et le lance sur la géante qui se déverse. Il a visé juste, et elle est morte à cause de son propre écoulement.

Thor s'est alors élancé vers un sorbier au bord de la rivière Vimur, l'a saisi et s'est hissé hors de la rivière tumultueuse. Suite à cela, l'espèce de

sorbier a reçu le nom de "sauvetage de Thor" pour honorer son rôle dans le sauvetage de la vie du dieu du tonnerre.

Quand Thor et Loki sont arrivés dans le hall de Geirrod, leur hôte leur a montré la grange aux chèvres. Il prétendit qu'il y aurait beaucoup de plaisir à s'y amuser. Une fois à l'intérieur, ils découvrirent un siège solitaire, sur lequel Thor fut encouragé à s'asseoir en tant qu'invité d'honneur. Juste quand il commençait à s'habituer à son environnement,

La chaise, quant à elle, commençait à monter vers le plafond. Il sortit la tige que Grid lui avait donnée et poussa contre le plafond de tout son effort, juste avant d'être écrasé entre la chaise et les chevrons. Deux terribles claquements ont suivi, suivis d'une cacophonie de cris furieux avant que la chaise ne s'écrase au sol. En fait, deux des filles de Geirrod avaient soulevé la chaise par en dessous, et lorsque Thor les a fermement arrêtées, il leur a brisé le dos. Pendant que les deux filles se tordaient de douleur sur le sol, leur père invita les invités dans la salle principale pour jouer.

Les côtés de la salle habituellement lugubre du chef brillaient de feux agréables. Alors qu'il proposait un combat de lutte entre lui et Thor, le visage de Geirrod luisait sinistrement dans la faible lumière vacillante. Naturellement, le champion asgardien a accepté. Thor s'est jeté sur Geirrod avec insouciance lorsque le combat a commencé. Geirrod, de son côté, a fait une embardée pour l'éviter. Il s'est baissé et a attrapé une pince dans le même mouvement. Il saisit une barre de fer brûlante dans le feu et la lança sur son adversaire avec celles-ci.

Thor, quant à lui, a attrapé la barre dans les gants de fer que Grid lui avait donnés. Geirrod s'est réfugié derrière un pilier de fer pour se sauver lorsqu'il a levé son bras pour le renvoyer vers son assaillant. Cependant, la barre enflammée a traversé le pilier de fer, le torse de Geirrod, le côté

de la salle et le sol à l'extérieur, où elle s'est finalement immobilisée à une profondeur considérable. Geirrod, le géant, périt de cette manière.

## Thor contre le serpent du monde

Jormungandr était un monstre ressemblant à un serpent dans la mythologie nordique. Il était décrit comme une bête massive et longue. Le Serpent de Midgard ou le Ver de Midgard étaient d'autres noms pour ce serpent massif. Il était le fils de Loki et de la géante Angrboda, ce qui en faisait le frère du gigantesque loup Fenrir et de la déesse de la mort Hel.

On dit que Jormungandr était si massif qu'il pouvait entourer tout Midgard en tenant le bout de sa queue dans sa bouche, selon la légende. Jormungandr était toujours représenté dans un environnement lugubre et noir. Il ne semblait pas y avoir d'êtres vivants ou de tranquillité, seulement l'énorme serpent géant dans son propre monde et le danger imminent.

Odin a jeté Jormungandr dans les eaux profondes, et il n'attendait que son tour. Dans le conte, Jormungandr devait ressusciter à l'époque du Ragnarok pour détruire ses adversaires et le cosmos tout entier.

Thor et Jormungandr s'étaient rencontrés une fois avant la bataille de Ragnarok. Thor aurait pu attraper Jormungandr en utilisant une tête de bœuf comme appât lors d'une partie de pêche si Hymir n'avait pas coupé la ligne de pêche au moment le plus crucial.

Thor et le Serpent Jormungandr étaient condamnés à s'entretuer lors du Ragnarok. Loki, Jormungandr, Fenrir et leur armée se rendirent à Asgard à l'approche de Ragnarok. Tandis que Jormungandr empoisonnait la Terre de son souffle mortel, Fenrir se précipitait les dents ouvertes, dévorant tout ce qui était en vue. Thor et Jormungandr se rencontrèrent à nouveau, et ils se battirent comme jamais ils ne l'avaient fait auparavant. Thor a tué le serpent avec son marteau, le Mjolnir. Le Dieu du Tonnerre,

quant à lui, ne triompha pas de ce conflit fatal car il fut empoisonné par le venin du serpent mortel, qui lui ôta la vie.

Chaque détail de la mythologie nordique a sa propre signification, et la Saga de Jormungandr ne fait pas exception. Jormungandr était un personnage dont on attendait qu'il soit solitaire, mais il s'est montré à la hauteur de la situation et a accompli des exploits extraordinaires. Jormungandr est un personnage qui incarne l'invention, la surprise, l'émerveillement et l'immense pouvoir. Jormungandr était un serpent ressemblant à un dragon qui encerclait Midgard et mangeait sa propre queue, selon la légende. De plus, Jormungandr était l'un des facteurs qui ont précipité le Ragnarok, la fin et le commencement du monde. Sur la base de ces idées, les gens pensent que Jormungandr était le symbole du cycle de destruction et de renaissance, de la fin et du commencement.

## Thor vaincu

En raison de la popularité des superproductions basées sur le personnage de Thor, il est de loin le dieu nordique le plus célèbre de la mythologie nordique. Thor est considéré comme invincible, et personne ne peut le battre, selon la mythologie populaire. Le Thor original, par contre, n'était pas comme ça. Dans la mythologie nordique, il - l'original - a été vaincu. Dans la mythologie nordique, il existe plusieurs versions concernant la défaite de Thor.

### *Elli*

Pour les amateurs de mythes nordiques, le conflit entre Thor et Elli doit être le récit le plus célèbre concernant la défaite de Thor.

Thor, Loki et quelques serviteurs partent en expédition sur la Terre des Géants. Ils rencontrèrent de nombreuses difficultés au cours du voyage, mais ils finirent par arriver dans le hall d'Utgard-Loki, l'immense monarque. Thor et ses compagnons étaient insignifiants par rapport au colosse qui se trouvait dans la salle. Les dieux étaient furieux parce que tous les géants se moquaient d'eux.

Il y a également eu quelques rivalités entre les deux parties. La première compétition opposait Loki et Logi dans un concours de nourriture. Loki a perdu le combat car Logi était l'incarnation du feu, capable de dévorer tout ce qui se trouvait sur son passage. La deuxième compétition portait sur la course à pied. Hugi, le géant, était opposé à l'un des serviteurs de Thor. Et le serviteur a été victime de la colère de Hugi. Hugi était la personnification de la pensée qui pouvait se déplacer le plus rapidement.

Après cela, il y a eu un match de catch entre Thor et Elli. Thor a perdu le match, au grand étonnement de tous. Elli est arrivé en tête. On n'aurait pas parlé autant d'Elli si elle n'avait pas été aussi âgée. Oui, Thor a été

vaincu par une femme âgée, qui est devenue une source de mépris pour Thor.

Thor et ses alliés se préparaient à quitter la terre des géants quand Utgard-Loki révéla pourquoi Thor avait perdu la bataille. Elli était, en fait, la personnification de la vieillesse. Elli, comme Logi et Hugi, représentait quelque chose qui était inévitable dans la vie. Dans la vie, tout le monde peut être vaincu par la vieillesse.

### ***Jormungand***

Jormungand était l'ennemi juré de Thor, le dieu du tonnerre et de la tempête, dans la mythologie nordique. Dès le départ, Jormungand devait être celui qui mettrait fin à l'existence de Thor. Et c'est ce qui s'est passé dans Ragnarok : Le Destin des Dieux.

Jormungand fut projeté dans l'océan noir, où il finit par devenir assez grand pour englober tout Midgard.

Jormungand surgit de la mer lorsqu'il entendit ses frères et son père l'appeler depuis la terre ferme. Il a généré de grandes vagues dans l'océan lorsqu'il s'est extrait de l'eau, et l'eau de l'océan a englouti une partie de Midgard. Le ciel entier a été empoisonné par le souffle de Jormungand. Et puis il s'est retrouvé face à face avec l'armée du géant qui a fait irruption par la porte d'Asgard, faisant la guerre au panthéon nordique.

Dans la bataille finale entre Jormungand et Thor. Thor a utilisé son marteau Mjolnir pour se débarrasser du serpent. Cependant, Thor, le courageux dieu du tonnerre et de la tempête, a été tué par le venin de

Jormungand. Après avoir tué Jormungand, Thor s'est éloigné de sept pieds du cadavre du serpent, avant de s'effondrer à cause du poison du serpent. Thor, ainsi que ses camarades morts, ont ensuite été enterrés pour toujours.

## **La prophétie de la voyante**

La volva, qui n'est souvent pas identifiée, est décrite dans nos sources écrites comme un outsider social, mais pas tout à fait un paria. Dans les sagas, une volva humaine est généralement une diseuse de bonne aventure professionnelle et itinérante. C'est une voyante qui parcourt la campagne à la recherche de foyers puissants pour l'accueillir. Les visiteurs du voisinage se rassemblent pour entendre les indications cryptiques de leur fortune, et la voyante est souvent invitée à dîner.

Cependant, la volva peut circuler dans la compagnie des dieux, tout comme elle peut circuler dans la société humaine. Dans le poème "Voluspa", la voyante parle des anneaux et des bibelots de valeur qu'Odin lui a donnés en échange de sa description du début et de la fin du cosmos. En conséquence, les dieux sont également tenus de la dédommager.

Dans la mythologie nordique, une volva est une diseuse de bonne aventure qui informe les mortels et les dieux de leur destin. L'incident de "Voluspa" n'est pas décrit car la voyante s'adresse à Odin - et à l'humanité - et explique qu'Odin lui a demandé de l'informer sur les événements et les êtres les plus anciens dont elle se souvient.

### ***Le malheureux destin d'Arrow-Odd***

Arrow-Odd, le héros de la légendaire Saga d'Arrow-Odd, assiste à un festin préparé par son père adoptif pour une volva en visite. La voyante est joyeuse, grâce aux beaux cadeaux et aux repas qu'elle a reçus. Arrow-Odd, en revanche, hésite à entendre sa fortune. Alors que les autres gars montent à la volva à la recherche d'indices sur leur sort, il se cache dans un coin.

Après que tous les autres se soient rendus chez la voyante, elle finit par interpellé Arrow-Odd et lui propose de l'informer de son sort. Il l'avertit que si elle continue, il lui cassera le nez, mais elle persiste. Ce qu'elle a à lui dire est apparemment une excellente nouvelle : Arrow-Odd vivra 300 ans mais sera tué à la fin par le cheval Faxi, qui se trouve dans l'écurie de son père adoptif ce jour-là.

Arrow-Odd tient son serment et utilise un bâton pour frapper la voyante au nez. Malgré cela, Arrow-Odd entend son avertissement et prend des précautions. Il tue le cheval en question et l'enterre dans une fosse profonde après l'avoir conduit hors de l'écurie. Comme l'avait prédit la volva, Arrow-Odd a eu la plus longue carrière de tous les héros mythologiques nordiques, vivant pendant trois cents ans.

Cependant, au terme de ses siècles d'errance, il retourne à la ferme où vivait autrefois son père adoptif. En se promenant dans ses anciens repaires, il remarque qu'il y a eu de l'érosion et que le squelette du cheval qu'il avait enterré il y a si longtemps est remonté à la surface. Il le poignarde avec la hampe de sa lance, et un serpent mortel jaillit du crâne et le mord à la jambe, le tuant.

### ***Les secrets du créateur***

Ainsi, la volva peut regarder dans le futur et offrir quelques informations, mais ce ne sont pas toujours des informations utiles. En même temps, le futur qu'elle voit est immuable : le cheval Faxi tuera, quoi qu'il arrive, l'homme Arrow-Odd.

Pour les Nordiques, le passé et le futur sont désormais inextricablement liés. Tous deux sont en dehors de notre sphère actuelle de vivants, uniquement accessibles par le pouvoir de la volva. Imaginons maintenant un scénario possible. Hlidskjalf, le dieu borgne Odin, est assis sur son

trône. Peut-être que la Pensée et la Mémoire, ses deux corbeaux, sont perchés sur ses épaules.

C'est au Valhalla, entouré des squelettes de milliers de soldats humains tués, que le volva raconte comment Ymir, le premier être vivant, a vu le jour.

### ***Les lacunes du mythe de la création***

Or, les remarques allusives de Volva supposent que l'auditoire est familier avec l'histoire. Avec la poésie archaïque contenue dans l'Edda poétique, cela peut être un défi. Les poèmes ont été écrits à une époque et dans un lieu où les grandes lignes de ces histoires étaient bien connues et probablement fréquemment prononcées, ce qui a permis au poète de se concentrer sur le rappel de moments spécifiques avec des mots frappants.

Snorri Sturluson, quant à lui, était bien conscient que son public médiéval ultérieur ne comprendrait pas toutes les allusions de l'Edda poétique. Dans son Edda en prose, il s'est appuyé sur le témoignage de la volva pour raconter une histoire complète. La version du récit de Snorri a été élargie.

### ***Ymir, le premier être***

Il y a deux royaumes au commencement, "bien des siècles avant que la terre ne soit façonnée", le Niflheim aquatique au nord et le Muspell brûlant au sud. De l'eau empoisonnée jaillit d'une source dans le royaume aquatique et se déverse dans le vide qui les sépare. Cet abîme est le néant primitif glacial connu sous le nom de "l'écart béant" ou "grand écart", ou Ginnungagap en vieux norrois. Les eaux empoisonnées y ont gelé.

Cependant, lorsqu'une plus grande partie de cet écoulement toxique gèle et remplit l'espace, une partie de la glace fond en entrant dans la zone chaude plus proche du Muspell ardent. Et le premier être vivant, Ymir, est produit à partir des gouttes de cette eau empoisonnée qui fond. Snorri affirme qu'il est "à l'image d'un homme" mais pas un homme.

# LA CONCLUSION

Le peuple nordique, qui réside dans l'actuelle Scandinavie, est bien connu pour ses personnages mythiques et ses légendes. Quant à la mythologie nordique, elle est plus qu'une collection de personnages fascinants aux pouvoirs remarquables.

Faisant partie de la religion indigène organisée et ancienne des peuples germaniques d'Europe, la mythologie nordique est pratiquée par des tribus d'Europe centrale et du Nord qui partagent des langues et des coutumes religieuses comparables. Cette façon de penser était la plus répandue avant le Moyen Âge, lorsque le christianisme est devenu la religion dominante.

Les croyants, comme les adeptes de toute autre foi, ont puisé dans les récits de la mythologie nordique pour donner un sens au monde. Les héros de ces contes sont les dieux, qui étaient des êtres réels et vivants pour les peuples germaniques du nord qui les racontaient.

Les dieux nordiques ont encore une place dans notre culture aujourd'hui, du héros de bande dessinée Thor aux noms des jours de la semaine (le mardi est le jour de Tyr, le mercredi celui d'Odin, le jeudi celui de Thor et le vendredi celui de Freya).

Contrairement à la plupart des grandes religions mondiales actuelles, la religion nordique antique était polythéiste, c'est-à-dire un type de croyance religieuse dans lequel plusieurs dieux existent dans la mythologie plutôt qu'un dieu unique. Avant leur conversion au christianisme, les tribus germaniques vénéraient jusqu'à 66 dieux et déesses différents.

Odin est monté sur le trône de tous les dieux au début du Moyen Âge. Les spécialistes ne sont pas d'accord sur la date de cette évolution, et il est possible que Tyr, un dieu de la guerre, ait été initialement le chef des

dieux. Quoi qu'il en soit, Odin était le chef de la maison céleste avant la conversion des peuples germaniques au christianisme.

Odin est le mari de Freya, la déesse de la fertilité et de la beauté et l'un des dieux les plus animés. Dans un poème remarquable, Loki accuse Freya d'avoir des relations sexuelles avec tous les dieux, ainsi qu'avec les elfes ! Elle le nie, mais Loki lui rappelle qu'elle a également été découverte dans les bras de son frère. Freya est impuissante à se défendre contre cette accusation.

Sous Odin, il y avait beaucoup d'autres dieux, dont certains sont encore connus aujourd'hui. Thor, par exemple, était un dieu puissant vénéré par toutes les tribus germaniques. C'est une divinité guerrière dévouée qui porte un gigantesque marteau de guerre et a la capacité d'invoquer le tonnerre. Loki, quant à lui, est un filou louche et le père de la demi-géante Hel, la souveraine des enfers.

La distinction entre Thor et Loki est cruciale pour comprendre comment les dieux de la mythologie nordique étaient perçus. Les dieux ne sont pas censés être parfaits ou tout-puissants. Au lieu de cela, ils dépeignent des caractéristiques humaines réelles, à la fois bonnes et négatives.

Enfin, ce livre a couvert tout ce que vous devez savoir sur les Nordiques, et il est recommandé de lire chaque section afin de comprendre pleinement la mythologie nordique.

## **Merci d'avoir lu ce livre !**

Si vous l'avez aimé et qu'il vous a été utile, s'il vous plaît, soutenez-moi avec une courte évaluation.

Votre avis est important pour moi et pour les autres lecteurs. Merci!

# Table des Matières

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| SOMMAIRE                                           | 3  |
| INTRODUCTION À LA MYTHOLOGIE NORDIQUE              | 6  |
| PARTIE 1: OÙ TOUT A COMMENCÉ                       | 7  |
| Les origines du monde selon la mythologie nordique | 7  |
| Cosmogonie                                         | 12 |
| Personnifications                                  | 13 |
| Yggdrasil                                          | 14 |
| Les régions nordiques                              | 15 |
| Asgard                                             | 17 |
| Alfheim                                            | 17 |
| Hel                                                | 18 |
| Jotunheim                                          | 19 |
| Midgard                                            | 19 |
| Muspelheim                                         | 20 |
| Nidavellir/Svartalfheim                            | 20 |
| Niflheim                                           | 21 |
| Vanaheim                                           | 21 |
| Philosophie nordique                               | 24 |
| La sagesse est nécessaire                          | 24 |
| PARTIE 2: LES DIVINITÉS DE LA MYTHOLOGIE NORDIQUE  | 26 |
| Le vol des pommes d'Idun                           | 27 |
| Odin                                               | 31 |
| Frigg                                              | 37 |
| La dernière dissimulation de Loki                  | 37 |
| Balder                                             | 39 |
| Thor                                               | 41 |
| Thor sans marteau                                  | 44 |
| Tyr                                                | 46 |
| Loki                                               | 49 |
| La naissance de Sleipnir                           | 55 |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| Njord                                               | 56        |
| Frey                                                | 58        |
| Freya                                               | 62        |
| Heimdall                                            | 66        |
| Dieux mineurs                                       | 68        |
| Déesses nordiques                                   | 71        |
| Déesses de la mythologie nordique                   | 76        |
| Les nouveaux cheveux de Sif                         | 77        |
| Autres personnages mythologiques                    | 83        |
| Les Valkyries                                       | 85        |
| Les Nains                                           | 88        |
| Les Esprits de la terre                             | 90        |
| <b>PARTIE 3 : LES HISTOIRES, MYTHES ET LÉGENDES</b> | <b>93</b> |
| La Mead de la poésie                                | 94        |
| Vaincre la malédiction de l'or                      | 98        |
| La princesse dans les flammes                       | 101       |
| La défaite des Nibelungen                           | 103       |
| Thor contre Hrungnir                                | 107       |
| La bataille de Thor contre Geirroð                  | 112       |
| Thor contre le serpent du monde                     | 116       |
| Thor vaincu                                         | 118       |
| La prophétie de la voyante                          | 121       |