

NATHALIE LIMAUGE

MA BIBLE DES RUNES

Le guide de référence

LEDUC 



ENTREZ DANS LA MAGIE DES RUNES

À la fois lettres, mots, symboles et ondes de formes, les runes harmonisent vibratoirement les lieux et personnes, et sont utilisées pour la guérison et la divination tout en proposant un cheminement initiatique complet.

- **Puisez aux origines de cet alphabet sacré**, le futhark, héritage de la mythologie nordique et de la relation étroite des Anciens avec la nature.
- **Explorez les 24 runes** avec pour chacune sa signification complète, sa correspondance végétale, animale, minérale et avec le corps, ainsi que sa magie.
- **Apprenez à travailler avec les runes selon vos besoins** : géobiologie et sacralisation des lieux, purification ou protection, nouveau projet, créativité, revitalisation, création de liens, voyage chamanique, discernement...
- **Découvrez 26 runes occultes** : rune du chêne utilisée comme paratonnerre, rune de l'archer pour la concentration, rune reliée à votre arbre généalogique...
- **Construisez votre propre magie** : confectionnez votre jeu de runes, créez vos talismans, découvrez les postures, vocalises et mantras associés à chaque rune, apprenez à pratiquer les rituels selon le calendrier et la boussole runique.

Nathalie Limaige est herboriste et alchimiste opérative. Elle a été initiée en kabbale mystique par Georges Lahy. Elle est spécialisée en herméneutique et donne des cours de tarot, runes, mythologie et de talismanie. Elle est aussi l'auteure de plusieurs livres sur les mythologies, le tarot et les runes.

ISBN : 979-10-285-2804-1



29,90 euros
Prix TTC France



editionsleduc.com
LEDUC ➔



MA BIBLE DES
RUNES

DU MÊME AUTEUR

La Dame de l'ombre, éditions Bénévent

Le Chemin du Mat par les neuf branches de l'ennéagramme, éditions OpointzerO

Le Pentagramme du tarot. La Toile d'Hécate, éditions OpointzerO

La Clé des mondes d'Elisa, avec un tarot illustré par Patrice Vernay, éditions OpointzerO

Les clés de l'Olympe, avec un oracle illustré par Genkkis, éditions OpointzerO

Contes d'une Banshee. Mémoires d'une rêveuse, éditions OpointzerO

Légendes de Runes. Suite des mémoires d'une Banshee, éditions OpointzerO

Le Chaudron de la Banshee. Rêves des esprits de la nature, éditions OpointzerO

REJOIGNEZ NOTRE COMMUNAUTÉ DE LECTEURS !

Inscrivez-vous à notre newsletter et recevez des informations sur nos parutions, nos événements, nos jeux-concours... et des cadeaux !

Rendez-vous ici : bit.ly/newsletterleduc

Retrouvez-nous sur notre site www.editionsleduc.com

et sur les réseaux sociaux.



Leduc s'engage pour une fabrication écoresponsable !



« Des livres pour mieux vivre », c'est la devise de notre maison.

Et vivre mieux, c'est vivre en impactant positivement le monde qui nous entoure ! C'est pourquoi nous choisissons nos imprimeurs avec la plus grande attention pour que nos ouvrages soient imprimés sur du papier issu de forêts gérées durablement, et qu'ils parcourent le moins de kilomètres possible avant d'arriver dans vos mains ! Pour en savoir plus, rendez-vous sur notre site.

Édition : Bleuenn Jaffres

Maquette : Élise Bonhomme

Correction : IGS-CP

Design de couverture : Antartik

Illustrations de la couverture : Ophélie Dhayere

Illustrations intérieures : Ophélie Dhayere ; Nathalie Limaugé

Photos : sauf mention contraire, Nathalie Limaugé

© 2023 Leduc Éditions

10, place des Cinq-Martyrs-du-Lycée- Buffon

75015 Paris

ISBN : 979-10-285-2804-1

NATHALIE LIMAUGE

MA BIBLE DES
RUNES

Le guide de référence

LEDUC 

À mon mari, qui est le soutien de toutes mes aventures.
À mes enfants, qui sont ma plus belle inspiration.
À M. C., merci d'avoir initié cette aventure.



SOMMAIRE

Avant-propos.....	11
Chapitre 1 • L'écrin des runes	19
Un peu de mythologie.....	19
Les croyances païennes nordiques de nos jours.....	36
INTERMÈDE ♦ « <i>La Dame Hollé</i> », des frères Grimm.....	43
INTERMÈDE ♦ « <i>Les Présents des gnomes</i> », des frères Grimm.....	48
Chapitre 2 • Le futhark, un alphabet sacré	55
Sources historiques.....	55
Les différents systèmes runiques.....	58
Agencement et différences avec d'autres alphabets.....	60
Interprétation du futhark rune par rune.....	62
INTERMÈDE ♦ « <i>La Petite Sirène</i> », de Hans Christian Andersen.....	137
INTERMÈDE ♦ « <i>Le Valeureux Petit Tailleur</i> », des frères Grimm.....	151
Chapitre 3 • La magie des runes : principes et bases	165
Principes fondamentaux.....	165
Méthodes de magie runique.....	186
Des outils de réharmonisation pour nous-mêmes.....	200
INTERMÈDE ♦ « <i>Les Cygnes sauvages</i> », de Hans Christian Andersen.....	256
INTERMÈDE ♦ « <i>L'Homme à la peau d'ours</i> », des frères Grimm.....	275

Chapitre 4 • Les runes : des outils puissants dans notre cheminement spirituel et mystique	285
Des instruments de présages	286
Calendrier de ritualisation.....	328
INTERMÈDE ♦ « <i>La Belle au Bois Dormant</i> », des frères Grimm	369
INTERMÈDE ♦ « <i>Blancheneige et Rougerose</i> », des frères Grimm	375
Conclusion	385
Annexes	389
Biographie	397
Bibliographie	399
Table des matières	403





*Dans les runes murmurées,
J'ai entendu les histoires pétrifiées
Celles gardées par l'Arbre de vie
Racontant ces légendes pleines de magie
Dans l'envol du noir corbeau
Messager des mondes primordiaux
Magicien des présages
Lurant certains éclairages
Remonte alors des temps lointains
Un parfum aérien et mutin
Qui teinte mes songes et mon âme
Du réveil d'une flamme
Celle des mondes oubliés
Portés par la fille d'Hyperborée.*





AVANT-PROPOS

J'ai toujours aimé les contes, les histoires de brume, d'île mystérieuse, d'objets magiques, de chants sacrés et de sorcières.

D'aussi loin que je me souviene, j'ai toujours été fascinée par les histoires, celles qui révélaient des récits merveilleux, emplis de magie, de rêves issus d'une profonde sagesse.

Ces narrations me faisaient toujours plonger dans des mondes que je pensais imaginaires, refuges de mon enfance solitaire, évasions de mon quotidien souvent morose.

Lorsque j'avais 14 ans, je rentrais le vendredi de l'école et m'enfermais dans ma chambre pour m'immerger dans la lecture de récits mythologiques ou fantasques, que je lisais d'une traite jusqu'à ce que, au mot « fin », je me réfugie dans les bras de Morphée. Mes parents ne me voyaient pas pendant tout le week-end...

Combien je les remercie de m'avoir laissé cette liberté ! Car cette faculté de me perdre dans l'imaginaire a façonné à tout jamais ma manière de penser.

Pendant longtemps, j'ai cherché une connexion avec l'âme du monde grâce aux mythes, au tarot, à la kabbale et à l'alchimie.

C'est lors d'un voyage en Écosse que j'ai été touchée par le chant de la pierre, la magie des forêts enchanteresses et les légendes des licornes, des fées, des ondines, des dryades, des banshees, des trolls et autres créatures du petit peuple qui est là-bas une réalité générant encore des croyances vivaces.

Je vous livre ci-dessous l'expérience que me firent vivre les runes¹. Cette histoire relate l'enseignement qu'elles me donnèrent. Dans un contexte un peu particulier, dans une verte lande tapissée de bruyères sur lesquelles soufflent des vents qui portent des murmures, elles me susurrèrent quelques-uns de leurs secrets...

ET SI C'ÉTAIT VRAI...



UN RÊVE DE RUNES

J'ai toujours aimé l'Écosse. Son côté sauvage, brut, vrai me ramène immédiatement à l'essentiel.

Il y a une dizaine d'années, j'y fis un voyage particulier. En allant vers l'île de Skye, au nord-ouest de la Grande-Bretagne, il y avait sur le chemin en passant par Fort William une forêt dans laquelle j'aimais à me promener.

Les couleurs étaient extraordinaires, plus vives qu'ailleurs, et son ambiance bienveillante calmait toujours mon cœur lorsqu'il était pris dans la tourmente de la grisaille quotidienne.

Après une promenade dans cet endroit magique, je rentrai à mon hôtel, très fatiguée. Je fermai les yeux, juste cinq minutes, pensai-je, pour retrouver un peu d'énergie avant le repas.

C'est alors que je fis un rêve troublant.

Je rêvai d'une petite fille rousse. Elle était très espiègle et riait tout le temps. Je tentais de la suivre par les chemins que je reconnus être ceux de la forêt dans laquelle je m'étais promenée l'après-midi. La forêt me semblait être encore plus vivante.

Je percevais parfaitement la vie dans chaque branche d'arbre. J'avais même l'impression d'y voir des êtres humains, avec des visages, des yeux, un côté anthropomorphique rassurant, jusqu'à ce que je constate que, finalement, c'était moi qui devenais arbre de cette forêt et que je traduisais de manière rassurante, dans mes mots, ce qui m'arrivait. Mais c'était évident que je devenais au fur et à mesure une partie de cette

1. Vous trouverez par ailleurs, disséminés au fil des pages, certains poèmes que les runes, lorsqu'elles m'ont invitée dans leur songe, ont partagés avec moi.

forêt enchantée où je remarquais que chaque élément se mettait en place dans cette verdoyante cathédrale à chœur ouvert.

Je vis une vieille femme avec de longs cheveux blancs assise au centre de ce chœur. Vingt-quatre pierres étaient posées en rond devant elle, un livre gravé aux multiples symboles au milieu.

Elle fit un signe particulier en se touchant le front. Elle émit un son mélodieux qui me procura des frissons incroyables.

Puis, d'arbre ondoyant, je me retrouvai pétrifiée dans une haute stèle, m'élevant vers le ciel.

Il y en avait vingt-trois comme moi et nous étions une et toutes à la fois. Entourées d'une brume bleue, nous entendions un silence indicible qui nous transperça, faisant vibrer notre structure cristalline.

C'est alors que la vieille femme ouvrit son livre, se mit à faire un maillage avec ses doigts et un sceau apparut, alors qu'elle débuta une croix au cœur et poursuivit son geste en joignant ses mains, en prière, au-dessus de sa tête, vocalisant trois syllabes d'une voix profonde :

— O-thu-la !

Elle les psalmodia vingt-quatre fois. À chaque son, les stèles devinrent tour à tour transparentes, retrouvant leur densité d'origine quand la voisine s'illuminait, créant un ballet phosphorescent de toute beauté.

Elle effectua vingt-quatre gestes différents, accompagnés chaque fois de vingt-quatre vocalisations répétées vingt-quatre fois, pour terminer par la dernière, qu'elle précéda d'un geste de ses doigts sur l'os occipital :

— Fe-Ha-U.

Quand elle acheva son geste, nous étions entourées d'une brume violette et, si je savais être dans un rêve, c'était un de ceux qui ne le sont pas. Une lucidité extraordinaire m'envahit, couplée d'un sentiment de plénitude extrême. J'étais redevenue moi-même. Cette femme s'avança vers moi. Elle toucha mon front, au-dessus des yeux. Je me perdis dans les siens, verts, immenses.

Et je me réveillai. J'avais dormi dix minutes. Et pourtant, j'avais eu l'impression que plus d'une vie s'était écoulée. Mais que faire avec ce « rêve » auquel je ne comprenais rien ?

La fin de mon voyage en Écosse se termina dans une légère absence.

Alors que je venais de rentrer en Belgique, la nuit suivante m'emmena dans un nouveau rêve :

Il était une fois un monde profondément figé par la glace. Comme il est difficile de survivre dans le froid et l'obscurité. C'est un monde sans pitié, de matière et d'oubli. Certains jours, quand le soleil réchauffe l'atmosphère, que les jours rallongent, que la nature s'offre dans son infinie beauté, les brumes font leur apparition. Les habitants de ce monde n'y font plus attention, c'est un fait courant, mais leurs cœurs bondissent de joie sans qu'ils sachent pourquoi. Et finalement, dans ce monde, l'apparition de la brume est le signe du retour à la joie, à la douceur, aux jours heureux.

Aluhana était une petite fille de ce monde. Rousse pétillante, pleine de taches de rousseur. Elle avait un don particulier, celui d'entendre les âmes de tout le Vivant. C'était un drôle de don, qu'elle était incapable d'expliquer. Dès qu'elle entrait en contact avec la vie, elle entendait des histoires et, quand elle les racontait, elles touchaient la vie des gens. C'est pour cela que sa famille l'avait surnommée : « celle qui fait vivre les histoires ». C'était un don très utile, car, dans ce monde d'oubli, une histoire qu'on n'exprime pas est une histoire qui n'a pas été vécue.

Aluhana adorait la brume. Les jours où celle-ci apparaissait, elle chantait toute la journée, et riait allègrement, de cet éclat très communicatif.

Et voici que, lors d'un de ces moments, alors qu'elle jouait dans le champ en bas de sa maison, une brume atypique d'un bleu profond l'entoura. Aluhana s'aperçoit ce jour-là que la brume elle aussi participait au Vivant car elle entendit un chant.

Elle lui montra des images qui parlaient d'origines très lointaines, reliées au cœur et qui révélaient même des races qu'Aluhana ne connaissait pas. Elle comprit son appartenance à cette peuplade originelle, celle d'avant l'espace et le temps, celle qui avait un choix entre plusieurs réalités et qui se retrouvait limitée à la réalité adoptée avec, comme corollaire, un profond sommeil qui maintenait Aluhana et les siens dans l'oubli de ces origines.

Mais pas seulement. Car cette décision entraîna aussi la méconnaissance de leur particularité dans le grand chant originel. Aluhana vit que le cœur n'y résista pas et se fissa en deux, pour n'être plus qu'un battement animal qui, chaque matin, les mettait dans un mouvement. Ils oublièrent même leur connexion à leur étoile, celle de leur planète d'origine, celle d'avant cette intention si décisive.

Pourtant, au fond de leur cœur brisé, restait une trace de cette foi en autre chose de plus grand qu'eux, qui leur faisait dire oui à ce destin qu'ils ne reconnaissaient même plus. Cette petite flamme du souvenir de ce voyage du fractionnement qui leur faisait croire en leur for intérieur que le lien n'était pas rompu et qu'ils pouvaient retisser cette trame du souvenir entre ce qui leur était donné à vivre depuis. Et ce, même s'ils étaient englués dans cette matière et cet oubli, même s'ils étaient au bout de leurs forces avec leur cœur cassé. Même si tout semblait absurde.

La brume bleue changea de consistance, passa du rouge au vert. À ce moment, la petite fille se souvint de la partie intacte d'elle-même. Que, sous les apparences, son cœur était toujours entier, plein, sacré.

Elle lâcha un profond soupir et ressentit une profonde joie, un état intense de gratitude pour cette brume qui lui révélait le sens sacré de ce grand voyage vers une connaissance immense et indicible de ce rêve collectif des origines.

Car la brume, c'est à peine de la matière. Elle tient plus de l'esprit. Elle est impalpable et offre une connexion à l'esprit par le souffle. Dans les Contes et Légendes, la brume cache, dissimule, mais n'empêche pas l'accès à ce qu'elle cèle. Elle n'interdit rien, se contentant simplement de rendre le regard aveugle, en mettant l'œil en face d'une confusion parfois effrayante. Il faut du courage pour traverser la brume, car on ne sait pas ce qui nous attend de l'autre côté.

Aluhana comprit enfin que la brume était la gardienne sans faille et éternelle de ce rêve primordial qui pensait l'humanité entière et qu'il était temps d'entrer dans une nouvelle ère, celle du réveil où plus aucun vide n'existait.

.....

Avec cette expérience, une partie de mon errance avait pris fin. Cette sensation fut le prélude d'une expérience mystique dans le pays onirique qui m'a enseigné énormément quant à d'autres réalités possibles.

Alors, j'ai décidé de me pencher sur ces royaumes du Nord et sur le futhark germano-nordique. Je suis entrée en relation avec ces symboles apparemment très simples : les runes. Je les ai invitées dans mon quotidien, j'ai cherché à les comprendre, à les entendre, à valser avec elles.

J'ai rêvé d'elles, elles m'ont invitée dans leur réalité onirique, me permettant de changer mon regard sur les origines du monde et sur le destin. Ça été le début d'un fabuleux voyage en leur compagnie.

Car le mot « rune » signifie « secret, mystère, murmure ou destin ». Il dérive de la racine ancienne norroise *rún* qui veut dire « secret, enseignement secret, sagesse, ou signes magiques ».

L'esprit des runes, qui, de tout temps, manifeste le dialogue entre les hommes et les dieux, est aussi un messenger.

Mal comprises, avec des allures de soufre, comme les sorcières, parce que comme ces femmes de puissance, elles savent guérir, régénérer, guider, les runes transpirent leur appartenance au monde. Elles sont le monde par l'héritage que les Anciens avaient de leur relation étroite avec la nature.

Cet outil de vision participe, dans cette ancienne philosophie, à nous mettre en accord avec notre destin, en nous permettant de changer notre point de vue sur les choses, en embrassant toujours plus d'espace, nous rendant libres, prêts à rencontrer l'inattendu et le merveilleux à chaque instant de notre vie.

C'est assurément ce que je vous souhaite.

Nathalie Limaugé



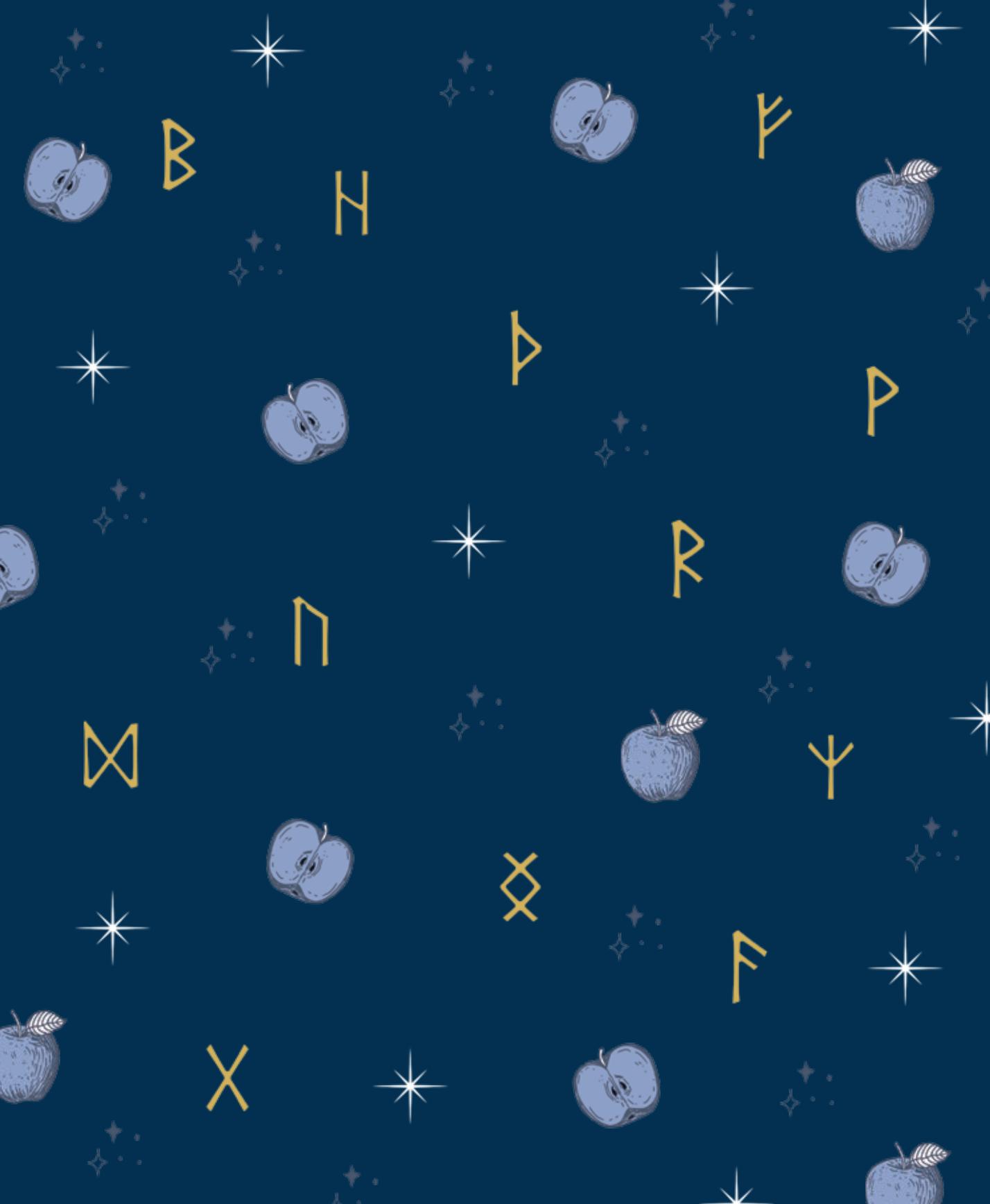
Une « bible des runes », un bel oxymore !

Il y a peut-être quelque provocation à intituler un livre *Ma bible des runes* car c'est une sorte d'oxymore. La disparition des légendes nordiques, des runes et de toute cette philosophie particulière commença avec l'évangélisation chrétienne. Il reste peu de traces écrites des civilisations par-delà le vent de Bor, ce vent connu des Grecs qui marquait les limites des territoires du Grand Nord.

Les quelques traces écrites restantes donnent lieu à toutes sortes d'interprétations, certaines plus orthodoxes que d'autres, voire plus masculines et cartésiennes que celle plus féminine et poétique du présent ouvrage.

Je signalerai aux lecteurs quand ce sera le cas, lorsque je livrerai une version revisitée des runes. Comme en cuisine, les ingrédients sont les mêmes, mais cette version nécessite un acte créatif qui s'éloigne de la loi plus figée. Je m'autorise avec vous cet écart non seulement en raison du peu d'écrits originaux mais aussi parce que les runes adorent murmurer leur secret dans la brume et que ce que nous pouvons entendre les jours de longues nuits nourrit une rêverie très dense et riche qui se raconte chaque fois différemment. Comme la relation au Vivant, en somme.





CHAPITRE 1

L'ÉCRIN DES RUNES

UN PEU DE MYTHOLOGIE



*Par-delà la brume
Glissant sur l'écume
Des mots soupirent
L'ancienne légende d'Ymir
De sa tête, il enfanta le ciel
De ses jambes, l'océan
Puis, la vie essentielle
Portée par les dieux et les géants
Leur flamme mercurielle
Fusionna avec la tourbe matérielle
Le fil du destin s'enroula
Révélé par l'oracle de la völvu
Qui perçoit depuis cet esprit
Qu'elle chante dans les longues nuits.*



On ne peut comprendre l'esprit des runes sans se plonger dans sa mythologie si poétique. Parce que ses traces écrites sont moins nombreuses, la mythologie nordique est moins connue que sa cousine grecque. Elle n'en est cependant pas moins riche. Très poétique, riche en récits et en personnages emblématiques, elle a largement influencé notre quotidien par toutes ces figures porteuses d'enseignements.

Les légendes du Grand Nord étaient contenues principalement dans les *eddas* islandais (mot qui signifierait « aïeule, grand-mère »), car c'est le norrois qui est la langue souche de ces premiers écrits, comme le latin pour notre langue française.

La première source fut *L'Edda poétique*, un recueil anonyme de chants mythologiques et héroïques daté entre le VIII^e et le XIII^e siècle, mais *L'Edda en prose* ou « Edda de Snorri », rédigé autour de 1200, est la transcription la plus utilisée pour comprendre la mythologie germano-nordique, même si elle est fortement imprégnée de culture chrétienne. Son auteur, Snorri Sturluson, était un homme politique, noble, historien, poète et conteur.

La principale partie de *L'Edda* s'intitule « Gylfaginning » (« fascination de Gylfi »). Gylfi, roi fictif de Suède, y interroge les dieux sur les origines du monde, les hommes, les géants et même sur le Ragnarok, supposé être la fin de ce monde.

Dans cette partie se trouve un poème intitulé la « Völuspà » (la « prophétie de la voyante² »), où sont évoquées les runes : il est dit que, une fois la Création stabilisée, l'univers apparut structuré en neuf mondes, contenus et supportés par l'arbre du monde, Yggdrasil. Les runes se trouvaient entre ces neuf mondes et se révélaient aux völvá pendant des trances hypnotiques. Les völvá les utilisaient ensuite pour leurs vertus curatives ou pour lire le destin des hommes et des dieux.

Le monde dans la mythologie nordique

La création du monde

Au commencement, il n'y avait ni terre ni ciel. Rien n'existait, si ce n'est un endroit envoûtant, terrifiant, rempli de forces étranges et chaotiques : le Ginnungagap, le vide originel et magique.

2. Dans le poème, une völvá raconte à Odin ses rêves prophétiques de fin du monde.

Cet abîme si profond que son fond était inconcevable séparait d'un côté le monde du froid et de la glace, Niflheim (littéralement, le « monde du brouillard »), et de l'autre le monde de la chaleur et du feu, Mùspellsheim (le « royaume de feu »).

Ces deux mondes entrèrent en collision avec une telle violence que cela aurait pu provoquer la fin du monde, mais c'est la vie qui en émergea, sous la forme d'un géant appelé Ymir. Une vache, incarnation de la déesse des origines, naquit également de cette rencontre de l'extrême : Audumla. Elle nourrit Ymir grâce aux quatre fleuves de lait qui naissaient de ses pis. En léchant un bloc de givre, elle fit naître aussi de son souffle Bur, qui, à son tour, engendra Bor, père des dieux ases.

Ymir eut comme descendance les puissants géants de glace. Ils défièrent les Ases dans un combat sans merci dont ces derniers furent vainqueurs et qui se solda par la mort d'Ymir. Les dieux dépecèrent son corps : la terre naquit de sa chair, la mer de son sang, les montagnes de ses os, le ciel de son crâne, des forêts denses de ses cheveux et, là où auparavant il y avait le gouffre légendaire, une nouvelle terre féconde, abondante, bercée par des vents doux, apparut : Jord, qui signifie « terre, sol ».

Jord est la première épouse d'Odin, elle est la mère de Thor. D'Ymir, elle garde ses capacités de métamorphoses. On dit que neuf géantes, avatars de Jord, sont postées à l'entrée de chaque monde. Elle fait le pont avec les Ases, en assurant cette pérennité du sacré de la nature qui fait alliance avec le divin.

Sa magie était invoquée pour décupler la puissance des herbes médicinales. Elle représente la nature sauvage intacte.

Yggdrasil et les neuf mondes

Dans la mythologie nordique, le monde est représenté comme un cercle de terre entouré par la mer. Dans les profondeurs de l'océan se trouve le serpent du monde, Iormungandr, tandis qu'au centre de la terre s'élève un arbre imposant, Yggdrasil. C'est lui qui soutient toute la trame de la Création.

Les racines de l'arbre plongent dans les mondes souterrains, et, au-dessous, bouillonne une source qui est le fondement de la sagesse cachée. Un écureuil agile parcourt le tronc de haut en bas et transmet les messages entre l'aigle, au sommet, et le serpent, qui mange les racines de l'arbre. Un cerf se nourrit aux branches, et de ses cornes jaillissent de puissantes rivières.

« Yggdrasil » signifie sans doute « cheval d'Ygg », qui est l'un des noms d'Odin, car ce sont ces mondes que le dieu Odin chevauche depuis que, pendu à l'arbre, il connaît tous les secrets de l'Univers contenus dans les runes. C'est à partir de cette épreuve initiatique qu'il devient un dieu magicien.

Yggdrasil est l'arbre cosmique, le pilier de l'Univers. Il est source de toute vie et de toute connaissance. Ces énormes branches soutiennent les neuf mondes scandinaves avec, sous Bifröst – son pont –, les royaumes des dieux et des elfes, les mondes des humains, des nains et des elfes noirs et des géants. Et sous les eaux sombres s'étendent les royaumes de Hel, de la glace et du feu. On appelle l'ensemble de ces mondes le « multivers ».

Yggdrasil a trois racines :

- la première se trouve à côté du puits de Mimir, homme sage et savant. Sa racine rejoint Jotunheim, la terre des Géants. C'est le puits de la sagesse ;
- la deuxième aboutit à Niflheim, où le serpent Nidhög la ronge lorsqu'il est repu de cadavres. C'est le puits du poison qui remplit l'abîme Ginnungagap au moment de la Création ;
- la dernière est située à Asgard, près du puits d'Urd, où les dieux viennent s'entretenir avec les Nornes. Ces dernières mêlent de la boue à l'eau du puits pour soigner la racine perpétuellement rongée par Nidhög. C'est le puits du destin.

L'Hyperborée

Mentionnée par divers auteurs antiques (Hésiode, Homère, Hérodote, Pindare, Pausanias...), l'Hyperborée représente une sorte de paradis perdu, une île toujours verte, où il fait bon vivre, et siège de toutes les connaissances. L'évocation de son nom fait toujours rêver les poètes. Mais elle intrigue aussi les mystiques qui la considèrent comme le début de toute civilisation.

Elle se situe à la frontière des mondes connus, au-delà du vent Bor (vent du nord).

Là vivait une antique civilisation de sciences et d'harmonie aujourd'hui disparue. Elle se retira derrière le rideau de brumes pour laisser la nouvelle humanité qui émergeait le soin de diriger elle-même son destin.



Apollon l'Hyperboréen

Il est dit dans l'hymne homérique à Apollon que, lors de la naissance du dieu solaire Apollon, les cygnes firent une ronde sept fois autour de Délos en saluant autant de fois de leur chant l'accouchement de Lété, mère du dieu et hyperboréenne. En mémoire de ce chant, Apollon donna sept cordes à la lyre.

Ce sont les mêmes volatiles qui l'accompagnent lors de son retour en Hyperborée pendant la saison sombre et qu'il cède sa place à Dionysos. Le dieu adulé des Grecs est donc un Hyperboréen, un dieu du Grand Nord.

Le panthéon nordique

Les Ases

Les Ases sont la famille principale des divinités germano-nordiques. Ils représentent surtout la souveraineté et la force. Les dieux ases les plus connus sont :

◆ Odin

Odin (aussi appelé Wutan ou encore Wodan), dieu suprême, est le dieu guerrier par excellence, celui des Victoires. Père de tous, c'est le dieu de la Mort avec une facette psychopompe³, puisque, avec ses Walkyries, il emmène les guerriers morts aux combats au Valhalla, paradis gardé par 540 portes. Il est alors accompagné de deux loups féroces, Geri et Freki.

C'est aussi un dieu magicien, scrutateur de présages avec ses deux corbeaux, Munin et Hugin. Cette facette magicienne lui vient de son initiation, lorsqu'il fut pendu neuf jours à Yggdrasil, blessé par sa lance, Gungnir, pour comprendre le grimoire des runes (seidr), autrefois apanage de la déesse vane Freya. Au terme des neuf jours, il les prit et fut délivré. Il les donna alors aux hommes. Avec le nœud du Valknut⁴ et son célèbre cheval à huit jambes, Sleipnir, il voyage de plus à travers les neuf mondes d'Yggdrasil. Enfin, c'est un dieu guérisseur grâce à son souffle magique.

3. « Psychopompe » signifie, selon la définition communément admise : « qui conduit les âmes des morts dans l'autre monde » (Lexilogos).

4. Le nœud du Valknut, ou « nœud des occis », est une structure de trois triangles entrelacés. Il est composé, en vieux norrois, du mot *valr*, « guerrier tué », et du mot *knut*, littéralement « nœud ». Ce nœud a plusieurs significations :

– Il serait le cœur d'Hrungnir, le roi des géants de glace, mentionné dans *L'Edda* de Snorri Sturluson : « Hrungnir avait un cœur en pierre dure et pointu avec trois coins, tout comme le symbole taillé qui a été appelé le cœur d'Hrungnir depuis ce temps. » Un fragment de ce cœur a atterri dans la tête de Thor, à la suite d'un combat avec le géant de glace.

– Il fait référence aussi à l'aspect magicien d'Odin, qui peut, lors des batailles, influencer sur les fils du destin en générant la peur, le courage. C'est là aussi que l'on retrouve cette science du lien dont je parlerai ultérieurement (voir « Le tissage », p. 189).



Les anneaux

Odin est représenté par un personnage à la haute stature, avec un chapeau à large bord et une grande cape, une lance magique, Gungnir, et son fidèle cheval gris, Sleipnir. Cette représentation a fortement inspiré Tolkien pour le personnage de Gandalf le Gris, et sa lutte contre la noirceur du Mordor, dans *Le Seigneur des anneaux*.

Effectivement, les anneaux sont de toutes les mythologies et de tous les contes nordiques car il est un anneau d'or célèbre, Draupnir (comme tous les objets magiques, il a un nom, car, s'il est magique, il a une âme), qui toutes les neuf nuits dégotte pour Odin huit autres anneaux de même poids que lui. Source inépuisable de richesse, il témoigne de la souveraineté d'Odin dans tous les mondes.

♦ Thor

Thor, fils fougueux d'Odin et de Jord, est le dieu de la Foudre, le protecteur des hommes et des dieux.

Avec son marteau Mjöllnir, c'est lui qui affronte le serpent Iormungandr, dévoreur des mondes, fils de Loki. Il en sort vainqueur, mais s'effondre au bout de neuf pas, mortellement atteint par le venin du serpent.

Bien que fort et courageux, il est souvent représenté dans *L'Edda* comme quelqu'un d'un peu nigaud.

Le marteau de Thor, Mjöllnir, a été forgé par les Nains. Il frappe n'importe quoi, atteint toujours son but et revient toujours loyalement et fidèlement dans la main de Thor.