

A

AAGE ET ELSE : Titre d'une ballade populaire danoise du Moyen Âge centrée sur la croyance aux revenants et qui raconte ce qui suit. Aage est mort et sa fiancée le pleure tant qu'il finit par quitter sa tombe et lui fait des reproches : quand elle pleure, sa tombe est remplie de sang, ses pieds sont enveloppés de serpents, mais quand elle est gaie, elle est pleine de roses. Mais le coq blanc chante, suivi du coq rouge et du coq noir ; Aage prend son cercueil sur son dos et regagne le cimetière tandis que Else (Elselille) le suit. Il lui déclare qu'elle ne le reverra jamais et lui ordonne de regarder les étoiles. Elle lève les yeux et il disparaît : « Le mort se glissa dans la terre. » Else tombe malade et se laisse mourir de chagrin. On possède cinq témoins de cette ballade, en danois et suédois.

☞ DRAUGR, LENORE.

📖 *Danske Folkeviser fra Riddersal og Borgstue*, 2 vol., éd. par H. Grüner Nielsen, Copenhague, 1925, t. 2, pp. 52-57 (*Aage og Else*).

ABWASCHL : Le « laveur » est un esprit frappeur (*poltergeist*) des alpages ; il en prend possession après la désalpe, lave et récuré tous les ustensiles en menant un si grand tapage que les passants s'enfuient terrifiés. Parfois, il vient manifester sa contrariété lorsqu'une vachère est allée danser sans l'autorisation de son maître.

📖 *Alte Sagen aus dem Salzburger Land*, Vienne, Zell am See, Sankt Gallen, 1948, p. 84.

ÆGIR : Géant de la mer dont le nom signifie « ondin ». Il possède tous les traits d'un dieu marin. Ses autres noms sont Gymir et Hler, ce dernier nom se retrouvant dans Hlesey, littéralement « île de Hler », où il demeure. Il est le fils de Fornjotr, et Ran, la déesse de la mer, est sa fille ou son épouse. Il en a eu neuf filles que l'on identifie aux vagues. Elles ont pour nom : Himinglaeva, Blodughalda, Hefring, Dufa, Udr, Hrönn, Bylgja, Bara et Kolga.

AIGLE DE SANG : Supplice qui consiste à inciser le dos de la victime, entre les côtes, pour lui extraire les poumons du thorax et les déployer ensuite comme des ailes. Cela ressemble fort à un procédé rituel ; peut-être dédiait-on ainsi les victimes à Odin.

ALBERICH 1 (« Elfe puissant ») : Nain ou elfe que maîtrise Siegfried dans la *Chanson des Nibelungen*. Alberich garde le trésor de Schilbung et de Nibelung, souverains mythiques dont les noms renvoient aux brumes et à l'eau, — et il possède la chape d'invisibilité, la Tarnkappe, appelée « cape folette » en ancien français. Dans la geste norroise de Sigurd, il correspond à Andvari. Il est entré dans les lettres françaises sous le nom d'Obéron (Aubéron).

📖 Claude Lecouteux, *Les Nains et les Elfes au Moyen Âge*, Paris, Imago, 2013.



3. Le nain Alberich.
Heldenbuch, Strasbourg, Johan Prüss, vers 1483.

ALBERICH 2 (ELBERÏCH) : Dans la légende d'Ortnit, roi de Lombardie, le nain Alberich est le père du héros ; il est invisible pour tous, sauf pour Ortnit qui porte une bague magique que sa mère avait reçue d'Alberich. Ce nain tutélaire vient en aide à son fils qui cherche à

épouser la fille du sultan Machorel résidant à Muntabur (Mont Thabor) ; il lui donne une armure complète et l'épée Rôse. Lors de la campagne contre les infidèles, Alberich joue toutes sortes de mauvais tours aux païens, brise leurs idoles, jette leurs armes dans les douves du château, se moque de Machorel qui ne peut le voir. Il joue auprès d'Ornit le rôle d'un messenger et d'un conseiller. Sans son aide, le roi ne saurait enlever la fille du sultan. Alberich a plus de cinq cents ans, c'est un habile forgeron, un excellent harpiste et, bien qu'il ait la taille d'un enfant de quatre ans, il possède la force de douze hommes. Il détient une pierre merveilleuse qui, lorsqu'on la place dans sa bouche, permet de comprendre et de parler toutes les langues.

ALBIUN : Reine des Montagnes sauvages dans le récit intitulé *Tandareis et Flordibel*, par le Pleier (XIII^e siècle). Elle règne sur un peuple de nains et d'hommes sauvages. Elle est persécutée par Kurion le Sauvage qui a enlevé une de ses suivantes.

ALCI : Dieux jumeaux dont Tacite dit ceci : « Chez les Naharvales, on montre un bois, lieu sacré d'une antique religion. Un prêtre habillé en femme y préside, mais ces dieux, d'après l'interprétation romaine, seraient Castor et Pollux ; tel est le caractère de leur divinité. Leur nom est Alci [...]. On les vénère comme deux frères, comme deux jeunes hommes. » On pense que ce lieu sacré est situé en Silésie, à Zobten, là où Thietmar de Mersebourg place un important sanctuaire. Le thème des Dioscures est très richement représenté dans les pays germaniques, depuis les paires jumelles des pétroglyphes jusqu'aux divinités androgynes de l'*Edda* et au couple quasi indifférencié Freyr-Freyja. Ce que Tacite dit du prêtre portant des habits féminins fait penser aux prêtresses (*gydjar*) que Snorri Sturluson consacre au service des Vanes.

☞ IBOR ET AIO.

ALF (*masc.*) : Un des noms du drac en Prusse-Orientale, les autres étant Aft et Rodjäckte (« Veste rouge »). Quand un pauvre devient subitement riche de façon inexplicquée, on le soupçonne facilement de posséder un Alf. Plus rarement on parle de drac et, en Masurie, les gens l'appellent Lataniec et Kaubuk dans leur dialecte.


L'Alf se tient dans les maisons sous la forme d'un animal : une poule, une oie grise, un oiseau ressemblant à une chouette. Plus rarement, on le décrit comme un gros chat noir ou comme un veau. L'Alf séjourne la plupart du temps au grenier ; seul son possesseur a le droit de le voir. Mais il se tient aussi dans l'étable, la grange, dans le regard

près de la cheminée ou même dans celle-ci. On dit aussi qu'il réclame sa propre chambre tapissée de noir, dans laquelle nul ne peut pénétrer sauf le maître de maison. L'Alf doit être nourri par son possesseur, de lait, de prunes, d'œufs brouillés ou de bouillie de farine de bouleau.

On se représente aussi l'Alf comme un phénomène igné, sans forme bien déterminée, qui passe dans les airs, ressemble à un balai en feu ou à une perche. Dans les récits qui courent sur lui, il est question la plupart du temps de l'Alf volant, dans d'autres de l'Alf zoomorphe, quadrupède ou oiseau, mais ces représentations se superposent. Parfois il y est fait allusion quand on dit que la poule s'envole comme une queue de feu. L'Alf volant dans les airs comme une perche se change en animal dans la maison, en un volatile, et quand il en part la nuit, il reprend son aspect premier.

L'Alf vous aide dans la maison ou vous procure la richesse, ou fait les deux à la fois. Il cuit le déjeuner alors que la fermière est aux champs, jette le foin à ceux qui nourrissent le bétail, permet aussi aux bêtes de prospérer, au beurre de prendre, bref, il fait avancer toute l'activité. Il augmente principalement la richesse de la demeure. On dit même qu'il chie de l'or. Il dérobe toutes sortes de biens précieux et les rapporte à son possesseur, surtout des céréales. Comme il vole celles-ci dans les greniers, on trace sur ceux-ci le signe de la croix pour se protéger. À l'époque des semis, l'Alf emporte même les semences d'un paysan chez un autre et, à l'époque de la moisson, fait de même avec les gerbes. Il dérobe les œufs dans les poulaillers étrangers et les rapporte dans celui du paysan auquel il est dévoué. Quand l'Alf passe dans l'air et qu'il est de couleur rouge, il amène de l'argent ; s'il est bleu, ce sont des céréales. Il entre dans la maison de son possesseur par la cheminée. Quand quelqu'un le voit passer dans le ciel et l'appelle, il le force à laisser tomber son fardeau. Mais cette personne doit vite se réfugier sous un toit, sinon l'Alf déverse sur elle des poux.

Dans de nombreuses légendes, l'Alf est un être qui a besoin de vivre avec les hommes. Sous la forme d'une poule à demi morte de froid, il se laisse emporter dans la maison par un homme miséricordieux et le sert alors fidèlement sa vie durant. Si l'homme meurt, il se réfugie chez ses parents et poursuit son service chez eux. Si l'Alf en veut à son possesseur parce que celui-ci le nourrit mal ou veut s'en débarrasser, il lui nuit autant qu'il lui a profité jusqu'ici. Il remporte toutes les richesses accumulées et bute même le feu à la maison, ce qui arrive aussi toutefois quand on nourrit l'Alf avec du fourrage brûlant.

 Erich Pohl, *Die Volkssagen Ostpreussens*, Königsberg, 1943, rééd. Hildesheim, New York, 1994, p. 182 sq.

ALFABLOT (« Sacrifice aux Elfes ») : Autre nom de Jol, la fête du solstice d'hiver, des morts et de la fertilité. À cette occasion, se donne le grand sacrifice « pour une année féconde et la paix », et on sacrifie un verrat.

ALFHEIM (« Monde des Alfes » / Elfes ; nor. *Alfaheimr*) : Une des demeures d'Asgard, le monde des dieux. Elle appartient à Freyr qui apparaît ainsi comme le maître des Alfes / Elfes.

ALFEDR, ALDAFADIR, ALFADIR (« Père universel ») : Un des surnoms d'Odin. « On l'appelle ainsi parce qu'il est le père des dieux, de tous les hommes et de tout ce qu'il créa » (Snorri Sturluson).

📖 H. Falk, *Odens Heiti*, Kristiania, 1924.

ALFRIGG (« Elfe puissant ») : Un des nains qui ont forgé Brisingamen, collier de la déesse Freyja.

ALKE : Nom d'un démon aquatique de Westphalie qui poursuit celui qui se moque de lui. Il se présente sous l'aspect d'une roue de feu ou d'un dragon. On dit que c'est l'esprit d'un aubergiste du même nom, que le sol engloutit en raison de son impiété. C'est aussi le nom du chien de la Chasse sauvage.

📖 Adalbert Kuhn, F. L. W. Schwartz, *Norddeutsche Sagen, Märchen und Gebräuche*, Leipzig, 1848, n° 357 et note sur le n° 152.

ALMBUTZ : ☞ KASERMANNDL.


ALMGEISTER (« Esprits de l'alpage ») : Dans tout l'arc alpin, en automne, après la désalpe, les chalets sont réoccupés par des esprits jusqu'au printemps, esprits qui résident dans les forêts et les gouffres en été. Ils portent divers noms selon les régions : Almbütze, Hüttlebutz, Novabutz en Allemagne ; Alperer, Kasermannndl au Tyrol, Alpmüeterli en Suisse — une vieille femme bossue accompagnée de kobolds thériomorphes ; son apparition annonce des intempéries. Ces esprits traient, font le beurre et le fromage, gardent leur bétail fantôme, sifflent, yodlent, font du tapage. Ils sont amicaux si on ne les provoque pas.

ALP : Personnage syncrétique des croyances allemandes. À l'origine, c'est un elfe, puis il a été diabolisé et a rejoint le cauchemar (Mahr, Doggeli, Trud). Tour à tour, l'Alp est un incubé, un démon, un nain (Suisse), un fantôme (Alsace), l'esprit d'un mort prématuré, le Double (*alter ego*) d'une sorcière ou d'une amoureuse. Selon les régions, il

porte différents noms : en Frise, Rittmeije (« La Chevaucheuse ») et Walriderske (« La Chevaucheuse du bâton ») ; en Franconie, Trempe (« Piétineuse ») ; en Alsace, Lützelkappe (« Celle qui porte son bonnet à l'envers »). L'Alp est capable de prendre n'importe quelle forme animale, velue de préférence et aux yeux ardents. Certaines personnes, dont les lunatiques, sont prédestinées à devenir un Alp. Celui qui naît avec des dents, ou le dimanche, ou à l'heure des esprits (entre minuit et une heure du matin), ou sous une étoile fatale, ou trois jours avant la Saint-Gall (16 octobre). Si, dans une même famille, il y a sept garçons, l'un d'eux devient loup-garou, s'il y a sept filles, l'une est un Alp.

L'Alp se pose sur la poitrine du dormeur, l'écrase, l'étrangle, le piétine, pèse sur lui, entre par le trou de la serrure, par le chemin, par la chatière ou par n'importe quel orifice. On l'entend venir car il bruit, tintinnabule ou grignote ; son haleine endort. Parfois il suce la poitrine des enfants, ce qui le rapproche des vampires. On dit qu'il envoie des maladies, l'une d'elles s'appelant Trait de l'Alp (*Alpschuß*), qu'il emmêle la crinière des chevaux, un trait propre aux génies domestiques et aux nains, et qu'il se déplace dans les tourbillons de vent.

Dans les mémorats, il est tenu pour le Double d'une personne endormie qui désire quelque chose de précis. Elle émet alors son *alter ego* qui quitte son corps sous la forme d'une petite bête et va se conduire comme un cauchemar.

 Claude Lecouteux, *Fées, Sorcières et Loups-garous au Moyen Âge*, Paris, Imago, 2012 ; V. Meyer-Matheis, *Die Vorstellung eines Alter ego in Volkserzählungen*, Diss. Fribourg-en-Brisgau, 1974.

ALSVID (« Très savant ») : Nom d'un géant connaissant le secret des runes. En tant que premiers habitants de la terre, les géants sont réputés avoir une immense connaissance.

ALSVINN (« Très rapide ») : Nom d'un des deux chevaux qui tirent le char de la déesse Sol, le soleil, substantif féminin dans les langues germaniques. Son compagnon est Arvagr.

ALTHJOF (« Maître voleur ») : Un nain. Le nom reflète un des traits de caractère de ces créatures.

ALVISS (« Qui sait tout ») : Nain qui demande la main de la fille de Thor ; le dieu pose comme condition qu'Alviss réponde à toutes ses questions sur les noms de la terre, du ciel, de la lune, du soleil, des nuages, du vent, du feu, de la mer, des forêts, de la nuit, des céréales

et de la bière. La conversation dure jusqu'à l'aube qui pétrifie le nain.

ALVIT (« Toute blanche », ou « Toute sage ») : Nom d'une femme-cygne qui a pour sœur Svanhvít (« Blanche comme cygne ») et Ælrun (« Secret de la bière »). Ces trois personnes épousent Wieland / Völundr et ses deux frères.

ÄLVKALL (« Le Vieux dans le fleuve ») : Esprit aquatique pouvant rendre fous les humains.

ÂME : ☞ FYLGJA, HAMR.

ANDHRIMNIR (« Exposé à la suie ») : Cuisinier qui, au Walhalla, prépare le sanglier Saehrimnir dans le chaudron Eldhrimnir, la nourriture des guerriers morts.

ANDLANGR (« Très vaste ») : Nom du second ciel qui s'étend entre celui que nous voyons et Vidblainn.

ANDVARI (« Gardien du souffle ») : Ce nain se baigne sous la forme d'un brochet dans l'eau d'une cascade lorsque Loki le capture et l'oblige à lui remettre le trésor dont il a la garde. Andvari s'exécute mais conserve un anneau. Loki s'en aperçoit et le lui ravit. Le nain maudit alors le trésor qui provoquera la mort de tous ses détenteurs. Ce trésor finira dans les mains de Sigurd / Siegfried.

☞ OTTR.



4. Le nain Andvari.
Pierre gravée d'Altuna en Uppland (Suède), XI^e siècle.