

DICTIONNAIRE  
DES  
**SCIENCES OCCULTES**

OU  
**RÉPERTOIRE UNIVERSEL,**

DES ÊTRES, DES PERSONNAGES, DES LIVRES, DES FAITS ET DES CHOSSES QUI TIENNENT AUX APPARITIONS, AUX DIVINATIONS, À LA MAGIE, AU COMMERCE DE L'ENFER, AUX DÉMONS, AUX SORCIERS, AUX SCIENCES OCCULTES, AUX GRIMOIRES, AUX ESPRITS ÉLÉMENTAIRES, AUX PRODIGES, AUX SUPERSTITIONS DIVERSES, AUX CONTES POPULAIRES, ET GÉNÉRALEMENT À TOUTES LES FAUSSES CROYANCES MERVEILLEUSES, SURPRENANTES, MYSTÉRIEUSES OU SURNATURELLES.

**Publié par M. l'abbé Migne,**

**CHEZ L'ÉDITEUR,**  
AUX ATELIERS CATHOLIQUES DU PETIT-MONTROUGE,  
BARRIÈRE D'ENFER, PARIS

—  
1846

Extraits choisis.

ALFADER ; le plus ancien des dieux dans la théogonie des Scandinaves. L'Edda lui donna 12 noms : premièrement Alfader (père de tout) ; deuxièmement Héréon (seigneur guerrier) ; troisièmement Nickar (le sourcilleux) lorsqu'il est mécontent ; quatrièmement Nikuder (dieu de la mer) ; cinquièmement Fiolner (savant universel) ; sixièmement Ome (le bruyant) ; septièmement Bifid (l'agile) ; huitièmement Vidrer (le magnifique) ; neuvièmement Svidrer (l'exterminateur) ; dixièmement Svider (l'incendiaire) ; onzièmement Oské (celui qui choisit les morts) ; douzièmement Falker (l'heureux) ; Alfader est le nom que l'Edda emploie le plus souvent. Voyez ODIN.

BEURRE DES SORCIÈRES ; le diable donnait aux sorcières de Suède, entre autres animaux familiers destinés à les servir, des chats ou des lièvres qu'elles appelaient « emporteurs » parce qu'elles les envoyaient voler dans le voisinage. Ces emporteurs, qui étaient très-gourmands, profitaient de l'occasion pour se régaler aussi, et quelquefois ils s'emplissaient si fort le ventre qu'ils étaient obligés en chemin de rendre gorge. Leurs vomissements se trouvent habituellement dans les jardins potagers. D'une couleur aurore, on l'appelle le « beurre des sorcières ».

BLOKULA ; vers l'années 1670, il y eut en Suède, au village de Mora, dans la province d'Älvdalen, une affaire de sorcellerie qui fit grand bruit. On y envoya des juges. Soixante-dix sorcières furent condamnées à mort ; une foule d'autres furent arrêtées, et quinze enfants se trouvèrent mêlés dans ces débats. On disait que les sorcières se rendaient la nuit dans un carrefour, qu'elles y évoquaient le diable à l'entrée d'une caverne, en disant trois fois : « Antesser, viens ! et nous porte à Blokula ! » C'était le lieu enchanté et inconnu du vulgaire où se faisait le sabbat. Quand elles étaient arrivées à Blokula, on leur préparait une fête ; elles se donnaient au diable, qu'elles juraient de servir ; elles se faisaient une piqûre au doigt et signaient de leur sang un engagement ou pacte ; on les baptisait ensuite au nom du diable, qui leur donnait des raclures de cloches à jeter dans l'eau. Sur ces aveux, on brûla quelques centaines de sorciers et sorcières, sans pour cela qu'il y en eût moins en Suède.

BONNES ; on appelle « bonnes » dans certaines provinces, des fées bienveillantes, des espèces de farfadets femelles sans malice, qui aiment les enfants et qui se plaisent à les bercer. On a sur elles peu de détails ; mais c'est d'elles, dit-on, que vient aux berceuses le nom de « bonnes d'enfants ». Habondia est leur reine. Cependant, il est des contrées où le nom de Bonnes est au contraire donné à de méchantes fées qui s'en prennent aux hommes. On croit que leur donner ce nom leur retire du pouvoir.

COBOLI ; génies ou démons révéérés par les anciens Sarmates. Ils croyaient que ces esprits habitaient les parties les plus secrètes des maisons, et même les fentes du bois. On leur offrait les mets les plus délicats. Lorsqu'ils avaient l'intention de se fixer dans une habitation, ils en prévenaient ainsi le père de famille : la nuit ils assemblaient des tas de copeaux et répandaient de la fiente de divers animaux dans les vases de lait ; gracieuse manière de s'annoncer ! Si le lendemain le maître de la maison laissait ces copeaux en tas, et faisait boire à sa famille le lait ainsi souillé, alors les cobolis se rendaient visibles et habitaient désormais avec lui ; mais s'il dispersait les copeaux et jetait le lait, ils allaient chercher un autre gîte. Voyez GNOMES, GOBELINS, KOBOLD.

DANSE DES ESPRITS ; Olaus Magnus, au troisième livre de son *Histoire des peuples septentrionaux*, écrit qu'on voyait encore de son temps des esprits et fantômes dansant et sautant, principalement la nuit, au son de toutes sortes d'instruments de musique. Cette danse est appelée

selon lui par les gens du pays « *chorea elvarum* », la Danse des elfes. On a vu quelquefois des flambeaux et entendu des flûtes et clochettes, et le jour venu, on n'y trouvait plus rien. On ajoutait autrefois que les fantômes faisaient danser ceux qu'ils rencontraient sur leur chemin, lesquels ne manquaient pas de se tenir pour avertis qu'ils mourraient bientôt après une telle danse. On ne rencontre plus guère ces choses-là. Voyez ELFES.

DANSE DES FÉES ; on prétendait chez nos pères que les fées habitaient les forêts désertes et qu'elles venaient danser en rond sur le gazon au clair de lune. Voyez FÉES

DUERGARS ; les « diables-nains » ou Duergars de la Scandinavie sont de la même famille que les elfes de la nuit. Les Norvégiens attribuent la forme régulière et le poli des pierres cristallisées aux travaux des petits habitants de la montagne, dont l'écho n'est autre chose que leur voix. Cette personnification poétique a donné naissance à un poème particulier en Islande, appelé le *galdralag* ou « lai diabolique », dans lequel le dernier vers de la première strophe termine aussi toutes les autres. Ce rythme a un son monotone, mais solennel. Les duergars, habiles ouvriers, fabriquèrent le marteau de Thor, les tresses d'or de Siva et la bague d'Odin, toutes choses fameuses dans la bizarre cosmogonie des Ases. Les duergars étaient la personnification de l'élément métallique.

ELFES ; les alfs ou elfs sont dirigés par un roi ou une reine de féerie. Ils habitent à l'intérieur des collines verdoyantes, surtout de celles qui ont une forme conique, et ils dansent au sommet, pendant la nuit, au clair de lune. Ils laissent en Suède et au Danemark la trace de leurs pas sur le sol. Elle est tantôt d'une couleur jaune et flétrie, tantôt d'un vert foncé. Il y a du danger à se reposer sur ces tertres qu'ils honorent de leur présence, ou à s'y trouver après le coucher du soleil. Ils ont un rare talent de musiciens et vivent en sociétés arrangées comme celles des hommes. Il existe une certaine danse appelée Gigue du Roi des Elfes, bien connue des ménestriers de campagne, et qu'aucun d'eux n'oserait exécuter. L'air seul produit le même effet que le cor d'Oberon : à peine la première note se fait-elle entendre, vieux et jeunes sont forcés de sauter en mesure ; les tables, les chaises et les tabourets de la maison commencent à danser et à se briser, et le musicien imprudent ne peut rompre le charme qu'en jouant la même danse à rebours sans déplacer une seule note, ou bien en laissant approcher un des danseurs involontaires assez adroit pour passer derrière lui et couper toutes les cordes du violon par-dessus son épaule.

ENLÈVEMENT PAR LES FÉES ; on rapporte parfois des cas où les fées auraient prétendument pris des hommes pour les remplacer par autre chose. Un tisserand de Berwick était marié à une femme qui, après avoir mis au monde trois enfants, mourut en couches du quatrième, dans de grandes convulsions. Comme elle était extrêmement défigurée après sa mort, les commères crurent que, par suite de quelque négligence de la part de ceux qui avaient gardé la malade, elle avait été emportée par les fées, et que ce cadavre défiguré avait été substitué à sa place. Le veuf, étant couché dans son lit sans dormir, vit, à l'heure de minuit, si favorable aux apparitions, la figure d'une femme habillée de blanc, qui entra dans sa maison, se plaça à côté de son lit, et lui sembla l'image de sa défunte épouse. Il la conjura de parler : quel fut son étonnement de lui entendre dire qu'elle n'était pas morte, mais retenue contre son gré prisonnière par les mauvais esprits ! Elle ajouta qu'il lui restait un moyen de la rappeler, ou de la « regagner » comme on disait alors, de l'affreux royaume des fées. Il devait rassembler les plus respectables femmes de la ville et aller avec elles, le pasteur en tête, déterrer le cercueil dans lequel on la supposait enterrée. - Le pasteur, dit encore l'apparition, récitera certaines prières ; alors je m'élancerai du cercueil, et je fuirai avec une extrême légèreté autour de l'église ; vous aurez soin d'avoir avec vous le plus agile

coureur de la paroisse, il me poursuivra, et un autre, le plus fort de la paroisse, me saisira aussitôt que le premier m'aura atteinte : par ce moyen je reprendrai ma place dans la société des hommes.

FANTÔMES ; esprits ou revenants de mauvais augure, qui effrayaient fort nos pères, quoi qu'ils sussent bien qu'on n'a aucunement peur des fantômes si l'on tient dans sa main de l'ortie avec du millefeuille. Voyez REVENANTS.

FÉES ; elles habitent au fond des puits ou dans les forêts désertes, au bord des torrents ou dans des cavernes sombres. Elles avaient dit-on le pouvoir de donner aux hommes des formes d'animaux, et faisaient quelquefois dans les forêts les mêmes fonctions protectrices que les nymphes du paganisme. Elles avaient une reine qui les convoquait tous les ans en assemblée générale, pour punir celles qui avaient abusé de leur puissance et récompenser celles qui avaient fait du bien. On trouve des fées chez tous les anciens peuples du Nord, et c'était une opinion partout adoptée que la grêle et les tempêtes ne gâtaient pas les fruits dans les lieux qu'elles habitaient. Elles venaient le soir, au clair de lune, danser dans les prairies écartées. Elles se transportaient aussi vite que la pensée partout où elles le souhaitaient, à cheval sur un griffon, sur un chat d'Espagne ou sur un nuage. On assurait même que, par un autre caprice du destin, les fées étaient aveugles chez elles, et avaient cent yeux au-dehors.

Les fées habitent, dit-on encore, de beaux châteaux, bâtis d'or et de cristal, entourés de jardins magnifiques et de limpides pièces d'eau. Une musique délicieuse s'y fait toujours entendre. L'hiver y est sans rigueur, ou plutôt il y règne un printemps éternel. Ce qu'il y a de singulier c'est que ces châteaux nous semblent, à vue d'homme, des chaumières, ces jardins des fumiers, et ces pièces d'eau des fossés bourbeux. La musique enchante nous fait l'effet d'un coassement de grenouilles ; la neige nous paraît tomber là comme ailleurs, et les ouragans y exercer leurs ravages. C'est ainsi que les fées habitent au milieu de nous, sous la forme de pauvres femmes, bien vieilles, bien décrépites ; nous les voyons couvertes de guenilles, avec des yeux rouges et des cheveux gris, les jambes nues, le corps maigre et voûté, et toujours la fatale jupe rouge toute en lambeaux leur entoure les reins. Mais dans son état réel, une fée est jeune, belle, splendidement habillée, environnée de dames d'honneur, assise sur un trône éblouissant de pierreries.

FEMMES BLANCHES OU DAMES BLANCHES ; quelques-uns donnent le nom de femmes blanches aux sylphides, aux nymphes et à des fées qui se montraient en Allemagne ou dans le Nord. D'autres entendent par-là certains fantômes qui causent plus de peur que de mal. Il y a une sorte de spectres peu dangereux, qui apparaissent en femmes toutes blanches, dans les bois et les prairies ; quelquefois même on en voit dans les écuries, tenant des chandelles de cire allumées, dont elles laissent tomber des gouttes sur le toupet et le crin des chevaux, qu'elles peignent et qu'elles tressent ensuite fort proprement ; ces femmes blanches sont aussi nommées sybilles ou fées. En Bretagne, des femmes blanches, qu'on appelle « lavandières ou chanteuses de nuit », lavent leur linge en chantant, au clair de la lune, dans les fontaines écartées ; elles réclament l'aide des passants pour tordre leur linge, et cassent le bras à qui les aides de mauvaise grâce. Les witte-vroukin, dames blanches connues en Flandre depuis un temps immémorial, habitaient l'intérieur des rares collines. C'était une classe de fées malfaisantes qui s'amusaient à épier les voyageurs et les entraînaient dans leurs demeures souterraines. Elles enlevaient aussi, mais plus rarement, des femmes et des enfants.

FEUX-FOLLETS ; on appelle feux follets ou esprits follets ces exhalaisons enflammées que la terre, échauffée par les ardeurs de l'été, laisse échapper de son sein, principalement dans les longues nuits de l'Avent ; et comme ces flammes roulent naturellement vers les lieux bas et les

marécages, les paysans, qui les prennent pour de malins esprits, s'imaginent qu'ils conduisent au précipice les voyageurs égarés que leur éclat éblouit et qui prennent pour guide la trompeuse lumière. Olaus Magnus dit que les voyageurs et les bergers de son temps rencontraient des esprits follets qui brûlaient tellement l'endroit où ils passaient qu'on n'y voyait plus croître ni herbes ni verdure.

GNOMES ; esprits élémentaires amis de l'homme, composés des plus subtiles parties de la terre, dont ils habitent les entrailles. La terre est presque jusqu'au centre remplie de gnomes, gens de petite stature, gardiens des trésors, des mines et des pierreries. Ils aiment les hommes, sont ingénieux et faciles à gouverner. Ils fournissent aux humains tout l'argent qui leur est nécessaire en échange de la gloire d'être reconnus et félicités. Les gnomides, leurs femmes, sont petites mais agréables, vêtues d'une manière fort curieuse. Les gnomes vivent et meurent à peu près comme les hommes, ils ont des villes et se rassemblent en sociétés. Ces bruits qu'on entend dans certaines îles, où pourtant on ne voit personne, ne sont autre chose que les réjouissances et les fêtes de noces de quelque gnome. Ils ont une âme mortelle, mais ils peuvent se procurer l'immortalité en contractant des alliances avec les hommes, ce qui explique qu'ils recherchent leur compagnie. Voyez NAINS, GOBELINS, KOBOLDS, etc.

GOBELINS ; espèce de lutins domestiques qui se retirent dans les endroits cachés de la maison, sous des tas de bois. On les nourrit des mets les plus délicats, parce qu'ils apportent à leurs maîtres du blé volé dans les greniers d'autrui. On dit que la manufacture des Gobelins à Paris doit son nom à quelques follets qui, à l'origine, venaient travailler avec les ouvriers et leur apprendre à faire de beaux tapis. C'est d'eux, ajoute-t-on, qu'on tient le secret des riches couleurs. Ces créatures industrielles peuvent se trouver aux endroits où l'ont fabrique des objets.

GOBELINS DES MINES ; créatures de mauvaise réputation. Ils sont très-jaloux de leurs trésors cachés ; ils en veulent beaucoup à ceux qui les découvrent, et cherchent à tuer ou à blesser ceux qui viennent les leur enlever, hantant d'ailleurs avec persévérance les caves où l'argent est déposé. Un dénommé Peters, ayant trouvé le secret de deviner les lieux où les gobelins couvaient des trésors, fut brûlé et réduit en cendres par les démons irrités. Quant aux mineurs, ils ne peuvent trop se défier de ces esprits malveillants qui leur tendent toutes sortes de pièges pour les détruire : tantôt ils les étouffent par des vapeurs pestilentielles, parfois ils leur apparaissent sous des formes effrayantes, comme un bouc avec des cornes d'or qui se précipite sur les mineurs avec impétuosité, ou un cheval qui jette la flamme et la peste par ses naseaux. Voyez DUERGAR

HABONDIA ; reine des fées, des dames blanches, des bonnes, des sorcières, des larves, des furies, et des harpies, comme l'assure Pierre Delancre dans son livre *de l'Inconstance des démons*.

KOBOLD ; esprit de la classe des lutins. « C'est un petit nain étrange, de forme rabougrie, avec des habits bariolés, un bonnet rouge sur la tête. Honoré par les valets, les servantes et les cuisinières de l'Allemagne, il leur rend de bons offices. En Scandinavie on l'appelle du nom de Nisse. Il étrille les chevaux, il lave la maison, tient la cuisine en bon ordre et veille à tout. Qu'on ne s'avise pas de le négliger. Si c'est une cuisinière qui le néglige, rien ne lui réussit ; elle se brûle dans l'eau bouillante ; elle brise la vaisselle ; elle renverse ou gâte les sauces ; et quand le maître du logis la gronde, elle entend le Kobold rire aux éclats derrière elle. S'il a reçu quelque insulte, la scène devient plus tragique, il verse dans les plats du poison ou du sang de vipère, quelquefois même il tord le cou à l'imprudent valet qui l'a harcelé » (extrait d'un article dans l'Ami de la religion du 29 octobre 1844) Il est de la famille des Coboli, peut-être leur lige.

LÉMURES ; génies malfaisants ou âmes des morts damnés qui, selon les croyances superstitieuses, reviennent tourmenter les vivants, et dans la classe desquels il faut mettre les vampires. Voyez SPECTRES et VAMPIRES.

LOUP-GAROU, ou LYCANTHROPE ; homme ou femme métamorphosé en loup par enchantement ou sorcellerie. Voyez LYCANTHROPIE.

LUTINS ; ils sont du nombre des démons qui ont plus de malice que de méchanceté. Ils se plaisent à tourmenter les gens, et se contentent de faire plus de peur que de mal. Cardan parle d'un de ses amis qui, couchant dans une chambre que hantaient les lutins, sentit une main froide et molle comme du coton passer sur son cou et son visage, et chercher à lui ouvrir la bouche. Il se garda bien de bâiller, mais s'éveillant en sursaut, il entendit de grands éclats de rire sans rien voir autour de lui.

LYCANTHROPIE ; transformation d'un homme en loup. Le Lycanthrope s'appelle communément Loup-garou. Les Loups-garous ont été bien longtemps la terreur des campagnes, parce qu'on savait que les sorciers ne pouvaient se faire loups que par le secours du diable : dans les idées des démonographes, un loup-garou est un sorcier que le diable lui-même transmue en loup, et qu'il oblige à errer dans les campagnes en poussant d'affreux hurlements. L'existence de loups-garous est attestée par Virgile, Solin, Strabon, Pomponius Méla, Dionysius Afer, Varron, et par tous les jurisconsultes et démonomanes des derniers siècles. À peine commençait-on à en douter sous Louis XIV.

MAGIE ET MAGICIENS ; la magie est l'art de produire dans la nature des choses au-dessus du pouvoir des hommes, par le secours des démons, ou en employant certaines cérémonies que la religion interdit. Celui qui exerce cet art est appelé Magicien. On distingue la magie noire, la magie naturelle, la *cæstialis*, c'est-à-dire l'astrologie judiciaire, et la *cæremonialis* qui consiste dans l'invocation des démons par un pacte formel ou tacite fait avec les puissances infernales. Les diverses branches en sont la cabale, l'enchantement, les sortilèges, l'évocation des morts et des esprits malfaisants, la découverte des trésors cachés et des secrets, la divination, le don de prophétie, celui de guérir par des termes magiques et par des pratiques mystérieuses les maladies les plus opiniâtres, celui de préserver de tous les maux et dangers au moyens d'amulettes, de talismans, etc.

La magie naturelle est l'art de connaître l'avenir et de produire des effets merveilleux par des moyens naturels, mais au-dessus de la portée du commun des mortels. La magie artificielle est l'art de fasciner les yeux et d'étonner les hommes, ou par des automates, ou par des escamotages, ou par des tours de physique. La magie blanche est l'art de faire des opérations surprenantes par l'évocations des bons anges, ou simplement par adresse et sans aucune évocation. La magie noire ou diabolique, enseignée par le Diable et pratiquée sous son influence, est l'art de commercer avec les démons, en conséquence d'un pacte fait avec eux, et de se servir de leurs pouvoirs pour faire des choses au-dessus de la nature. C'est de cette magie que sont accusés ceux qu'on appelle proprement « magiciens ».

MAGOG ; en Scandinavie, le géant Magog est le chef des anciens Scythes, inventeur des Runes.

MALÉFICES ; toutes pratiques superstitieuses employées dans le dessein de nuire aux hommes, aux animaux ou aux fruits de la terre. On appelle encore maléfices des maladies et autres accidents

malheureux causés par un art infernal, et qui ne peuvent s'enlever que par un pouvoir surnaturel. Il y a 7 principales sortes de maléfices employés par les sorciers : 1° ils mettent dans le cœur une passion criminelle ; 2° ils inspirent des sentiments de haine ou d'envie à une personne contre une autre ; 3° ils jettent des ligatures en attachant ensemble des objets appartenant à leur victime ; 4° ils donnent des maladies ; 5° ils font mourir les gens ; 6° ils ôtent l'usage de la raison ; 7° ils nuisent dans les biens et appauvrissent leurs ennemis. Les anciens se préservaient des maléfices à venir en crachant dans leur giron.

MIMER ; en face de Kullan, on aperçoit une colline couverte de verdure qu'on appelle la Colline d'Odin. C'est là, dit-on, que le dieu Scandinave a été enterré. Une enceinte d'arbres protège l'endroit où les restes du dieu suprême ont été déposés ; une source d'eau limpide y coule avec un doux murmure. Les jeunes des environs, qui connaissent leur mythologie, disent que c'est la vraie source de la sagesse, la source Mimer, pour laquelle Odin sacrifia un de ses yeux. Dans les beaux jours d'été, ils y viennent boire.

MUSPELHEIM ; les Scandinaves nomment ainsi un monde lumineux, ardent, inhabitable aux étrangers. Le géant Surt le Noir y tient son empire ; dans ses mains brille une épée flamboyante. Il viendra à la fin du monde, vaincra tous les dieux et livrera l'univers aux flammes.

NAINS ; espèces de créatures formées du corps du géant Ime, c'est-à-dire de la poudre de la terre. Ils n'étaient d'abord que des vers, mais, par l'ordre des dieux, ils participèrent à la raison et à la figure humaine, habitant toujours cependant entre la terre et les rochers.

NASTRANDE ; partie de l'enfer des Scandinaves. Là sera un bâtiment vaste et infâme ; la porte, tournée vers le nord, ne sera construite que de cadavres, de serpents, dont toutes les têtes, tendues à l'intérieur, vomiront des flots de venin. Il s'en formera un fleuve empoisonné, dans les ondes rapides duquel flotteront les parjures, les assassins, et les adultères. Dans une autre région, la condition des damnés sera pire encore ; car un loup dévorant y déchirera sans cesse les corps qui y seront envoyés.

NICKAR OU NECK ; d'après la mythologie Scandinave, Odin prend le nom de Nickar lorsqu'il agit comme principe destructeur ou mauvais génie. Sous ce nom et sous la forme d'un cheval-diable comme le Kelpic d'Écosse, il habite les rivières de Scandinavie où il soulève des tempêtes et des ouragans. Dans des lacs sombres dont les eaux sont troubles et les rives couvertes de bois épais, il aime à tourmenter les pêcheurs en faisant chavirer leurs bateaux, en les noyant et en les lançant quelquefois jusqu'au sommet des plus hauts sapins. Du Neck Scandinave descendent les « hommes d'eau » et les « femmes d'eau », comme les nymphes ou les naïades, appelées Nixes chez les Teutons.

NIFLHEIM ; nom d'un double enfer chez les Scandinaves, dans le neuvième monde. Selon eux, la formation en avait précédé celle de la terre. Au milieu de cet enfer, dit l'Edda, il y a une fontaine nommée Hvergelmer. De là coulent les fleuves suivants : l'Angoisse, l'Ennemi de la Joie, le Séjour de la Mort, la Perdition, le Gouffre, la Tempête, le Tourbillon, le Rugissement, le Hurlement et le Vaste. Celui qui s'appelle le Bruyant coule près des grilles du séjour de la mort. Cet enfer est une prison dans laquelle sont détenus les hommes lâches ou pacifiques qui ne peuvent défendre les dieux inférieurs en cas d'attaque imprévue. Mais les habitants doivent en sortir au dernier jour pour être condamnés ou absous. C'est une idée très-imparfaite du purgatoire.

NISSEGODRENG OU NISSE ; démon familier qui porte un petit chaperon rouge. En Suède, Nissegodreng (ou « Nisse le bon enfant ») est un petit diable semblable au Red Cap d'Écosse. Il vit en bonne intelligence avec le Tomtegobbe ou « Vieux du Grenier », qui est un diable de la même classe. On trouve les Nissegodreng et les Tomtegobbe dans presque tous les fermes, complaisants et dociles si on les traite avec douceur, mais irascibles et capricieux : malheur à qui les offense ! Les noms des esprits de cette classe sont très-significatifs : de Gob, le Vieillard, devenu un nom du diable, les Normands semblent avoir fait Gobelín. Voyez COBOLI, GOBELIN, KOBOLD.

NOËL OU JUL ; fête qui se déroule aux alentours du Solstice d'Hiver en Scandinavie. Quand vient Noël on pose sur toutes les tables des sapins chargés d'œufs et de fruits, et entourés de lumières ; image sans doute de cette lumière céleste qui est venue éclairer le monde. Cette fête dure 15 jours, et porte encore le nom de Jul. Le jul était l'une des grandes solennités de la religion Scandinave. À cette fête, toutes les habitations champêtres sont en mouvement. Les amis vont visiter leurs amis, et les parents leurs parents. Les traîneaux circulent sur les chemins. Les femmes font des présents, les hommes s'assoient à la même table et boivent de la bière préparée exprès pour la fête (bière de Noël). Les enfants contemplent les étrennes qu'ils ont reçues. Tout le monde rit et chante et se réjouit. Alors aussi, on suspend une gerbe de blé en haut de la maison. C'est pour les petits oiseaux des champs qui ne trouvent plus de fruits sur les arbres, plus de graines dans les champs.

OCCULTES ; les sciences occultes sont la magie, la nécromancie, la cabale, l'alchimie et toutes les sciences secrètes.

ODIN ; dieu des Scandinaves. Deux corbeaux sont toujours placés sur ses épaules et lui disent à l'oreille tout ce qu'ils ont vu ou entendu de nouveau. Odin les lâche tous les jours, et après qu'ils ont parcouru le monde, ils reviennent le soir à l'heure du repas. C'est pour cela que le dieu sait tant de choses, et qu'on l'appelle le « dieu des corbeaux ». À la fin des siècles, il sera mangé par un loup géant. Il y a toujours deux loups à ses pieds ; beau cortège ! Les savants vous diront que l'un des corbeaux est l'emblème de la pensée, l'autre le symbole de la mémoire. Les deux loups figuraient la puissance. Il y a des gens qui ont admiré ce mythe. Odin, à la fois pontife, conquérant, monarque, orateur et poète, parut dans le Nord, environ 70 ans avant Notre Seigneur. Le théâtre de ses exploits fut principalement le Danemark. Il avait la réputation de prédire l'avenir et de ressusciter les morts. Quand il eut fini ses expéditions glorieuses, il retourna en Suède, et se sentant près du tombeau, il ne voulut pas que la maladie tranchât le fil de ses jours, après avoir si souvent bravé la mort dans les combats. Il convoqua tous ses amis, les compagnons de ses exploits ; il se fit, sous leurs yeux, avec la pointe d'une lance, neuf blessures en forme de cercle ; et au moment d'expirer, il déclara qu'il allait dans la Scythie prendre place parmi les dieux, promettant d'accueillir un jour avec honneur dans son paradis le Valhalla tous ceux qui s'exposeraient courageusement dans les batailles ou qui mourraient les armes à la main. Toute la mythologie des Islandais a Odin pour principe, comme le prouve l'Edda, traduit par Mallet à la tête de son *Histoire du Danemark*.

REVENANTS ; esprits des morts revenus hanter les hommes. Un revenant se trouve toujours froid quand on le touche. Interrogé par une sorcière à ce sujet, un esprit lui répondit « qu'il fallait que la chose fût ainsi ». La réponse est satisfaisante. Elle nous apprend au moins que le diable se sauve quelquefois par le pont aux ânes. Un Italien, retournant à Rome après avoir fait enterrer son ami de voyage, s'arrêta le soir dans une hôtellerie où il coucha. Étant seul et bien éveillé, il lui sembla que son ami mort, tout pâle et décharné, lui apparaissait et s'approchait de lui. Il leva

la tête pour le regarder et lui demanda en tremblant qui il était. Le mort ne répond rien, se déshabille, se met au lit et se serre contre le vivant, comme pour se réchauffer. L'autre, ne sachant de quel côté se tourner, s'agite et repousse le défunt. Celui-ci, se voyant ainsi rebuté, regarde de travers son ancien compagnon, se lève du lit, se rhabille, chausse ses souliers et sort de la chambre sans plus apparaître. Le vivant a rapporté qu'ayant touché dans le lit un des pieds du mort, il l'avait trouvé plus froid que la glace.

RUGNER ; géant Scandinave, dont la lance énorme était faite de pierre à aiguiser. Dans un duel, Thor la lui brisa d'un coup de sa massue, grosse comme un dôme, et en fit sauter des éclats si loin que c'est de là que viennent toutes les pierres à aiguiser qu'on trouve dans le monde, et qui paraissent évidemment rompue par quelque effort.

RUNES ; lettres ou caractères magiques, que les peuples du Nord croyaient d'une grande vertu dans les enchantements. Il y en avait de nuisibles, que l'on nommait « runes amères » ; on les employait lorsqu'on voulait faire du mal. Les « runes secourables » détournaient les accidents ; les « runes victorieuses » procuraient la victoire à ceux qui en faisaient usage ; les « runes médicinales » guérissaient des maladies ; on les gravait sur des feuilles d'arbres. Enfin il y avait des runes pour éviter les naufrages ; pour soulager les femmes en travail, pour préserver des empoisonnements. Ces runes différaient par les cérémonies qu'on observait en les écrivant, par la matière sur laquelle on les traçait, par l'endroit où on les exposait, par la façon dont on arrangeait les lignes, soit en cercle, soit en ligne serpentante, soit en triangle, etc. On trouve encore plusieurs de ces caractères tracés sur les rochers des mers du Nord.

RUSH ; lutin suédois. Le moine Rush de la légende suédoise est une sorte de démon qui joue des tours aux étrangers qui viennent le visiter.

RYMER ; géant, ennemi des dieux chez les Scandinaves ; il doit à la fin du monde être le pilote du vaisseau Naglefare.

SCANDINAVIE ; dans plusieurs provinces de la Suède, on croit encore aux elfes qui dansent le soir sur les collines, aux nymphes mystérieuses qui viennent chanter à la surface de l'eau, et séduisent par leurs chants l'oreille et l'âme du pêcheur. Dans quelques autres on a une coutume singulière : quand deux jeunes gens se fiancent, on les lie l'un à l'autre avec la corde des cloches d'église, et on croit que cette cérémonie rend les mariages indissolubles. Les peuples chrétiens, surtout les peuples du Nord, après avoir renoncé à leurs grands dieux, à Thor, à Odin, etc., ont conservé une mythologie de second ordre, imaginée par le peuple et pour le peuple, et que le christianisme, religion exclusive, n'a pu autoriser, mais qu'il n'a pu non plus détruire entièrement. Pendant longtemps, au milieu des neiges de la Scandinavie, l'existence et les pouvoirs des elfes, des nains, des kobolds, a été un article de foi non moins sacré que les mystères de l'Évangile ; aujourd'hui même encore, en Islande, en Écosse, en Norvège, ces lutins vivent encore dans les souvenirs et dans l'imagination des montagnards ; les paysans peuplent encore leurs rochers, leurs torrents, leurs grottes, leurs maisons de ces êtres fantastiques qui semblent tenir à la fois de l'ange et du démon. Cette mythologie de farfadets et de génies est sans doute moins solennelle, moins régulière, plus capricieuse que le majestueux Conseil de l'Olympe homérique, mais cependant, la poésie peut y chercher aussi et y a trouvé souvent d'heureuses inspirations.

SOUTERRAINS (ÊTRES) ; créatures de la classe des lutins ou des gnomes. Les Norvégiens se représentent les elfes ou sylphes (Alfen), qu'ils nomment aussi des « êtres souterrains », sous

forme de petits hommes nus, coiffés de chapeaux retroussés : ils croient généralement que leur souffle donne certaines maladies, qu'ils appellent de leur nom « alvgust » : quelques-uns cependant prétendent qu'il suffit pour les contracter de se trouver dans un lieu où un être souterrain a craché. Ils établissent, dit-on, leur demeure sous les collines, les arbres, les maisons. Du reste, si leur peau n'était pas bleue ou grise, ils ressembleraient entièrement aux hommes. Il leur arrive quelquefois de s'attaquer à un pauvre campagnard, de l'emmener bien loin, si loin, même, qu'il ne reparaît jamais. Cependant on a revu quelques-unes de leurs victimes, qui dans leur longue absence avaient perdu la raison, et ne pouvaient donner aucun renseignement sur l'être mystérieux qui les avaient égarés. Lorsqu'un elfe affectionne un arbre, une maison, malheur à celui qui s'aviserait de l'arracher, de l'abattre, de planter ou de construire autre chose à la place ! On les a vus transporter à une distance de plusieurs milles des églises dont le voisinage leur déplaisait.

Les Islandais ont aussi leurs elfes souterrains, mais bien plus poétiques et plus aimables. Ces petits génies forment une cité, un peuple souterrain semblable en tout point à l'Islande. Ils sont soumis à un gouverneur qui, tous les deux ans, accompagné de quelques-uns des sujets, se rend en Norvège, où réside le chef suprême de la nation. Le vice-roi lui rend compte de la fidélité et de la soumission du peuple ; les sujets, de la conduite des autorités ; s'il est prouvé que les magistrats aient abusé de leur pouvoir, ils reçoivent sur le champ leur destitution. Il leur arrivait souvent autrefois de dérober des enfants nouveau-nés qui n'avaient pas encore reçu le baptême, et de mettre à la place un des leurs ; mais aujourd'hui les mères, les nourrices, les sages-femmes savent si bien prendre leurs précautions, que ces sortes d'accidents sont devenus bien rares. Ces lutins habitent dans les rochers, dans les collines. Leurs demeures sont d'une propreté éblouissante : leur vaisselle surtout brille du plus vif éclat. Ils ont de beaux troupeaux, moins nombreux il est vrai que les troupeaux des hommes, mais aussi plus riches en lait et en toisons. Ces détails ne sont pas de simples conjectures. Les elfes aiment inviter les hommes parfois à venir s'asseoir à leur table. On dit même que leurs sœurs et leurs filles, qui malgré leur teint d'azur sont belles et ravissantes, préfèrent parfois des mortels à leurs amants souterrains. On citait autrefois des familles en Islande qui devaient leur origine à ces unions mystérieuses. Malheureusement, ces petits génies n'ont point d'âme, ou du moins d'âme immortelle ; mais comme les enfants nés d'une elfe et d'un homme participent à la fois de la nature de leur père et de leur mère, il suffit de les baptiser par immersion, de les plonger tout entiers dans l'eau sainte, pour leur assurer à la fois une âme et l'immortalité.

Dans les îles Féroé, les elfes souterrains, semblables du reste à ceux de l'Islande, portent un habit gris et un chapeau noir. Leurs troupeaux invisibles paissent avec ceux des habitants. Parfois, mais bien rarement, les bergers aperçoivent l'image confuse d'une de leurs génisses ou d'un de leurs chiens.

En Suède, les elfes sont plus gracieux encore que dans l'Islande. Ils sont célèbres par leurs danses et par les charmes de leur voix. Souvent ils se tiennent dans de petites pierres creuses ou dans tout autre interstice, et là quand l'air est pur et la nuit silencieuse, ils chantent d'une voix douce et pleine d'amour et de douleur. Lorsque la nuit un voyageur entre par hasard dans un de ces interstices, les génies souterrains se dévoilent à ses yeux, et son sort est alors entre leurs mains. Mais ils n'abusent généralement pas de leur pouvoir ; tout au plus ils se permettent de lui jouer quelque tour bien plaisant et bien malin.

SPECTRES ; sorte de substance sans corps, qui se présente sensiblement aux hommes, contre l'ordre de la nature, et leur cause des frayeurs. La croyance aux spectres et aux revenants, aussi ancienne que les sociétés d'hommes, est une preuve de l'immortalité de l'âme, et en même temps un monument de la faiblesse de l'esprit humain, abandonné à lui-même. Olaus Magnus assure

que, sur les confins de la mer Glaciale, il y a des peuples appelés Pylapiens qui boivent, mangent et conversent familièrement avec les spectres. Voyez FANTÔMES, REVENANTS.

TOUR DE WIGLA ; tour maudite de la Norvège, où le roi païen Vermund fit brûler la poitrine de Sainte Ethelrède avec du bois de la Vraie Croix, apporté à Copenhague par Olaus III. On dit que depuis, on a essayé inutilement de faire une chapelle de cette tour maudite ; toutes les croix qu'on y a placées successivement ont brûlé, consumées par le feu du Ciel.

VAMPIRES ; on a donné le nom d'upiers, oupires et plus généralement vampires à des hommes morts et enterrés depuis plusieurs années, ou du moins depuis plusieurs jours, qui revenaient en corps et en âme, parlaient, marchaient, infestaient les villages, maltrahaient les hommes et les animaux, et surtout qui suçaient le sang de leurs proches, les épuisaient, leur causaient la mort. On ne se délivrait de leurs dangereuses visites et de leurs infestations qu'en les exhumant, les empalant, leur coupant la tête, leur arrachant le cœur ou les brûlant. Ceux qui mouraient sucés devenaient habituellement des vampires à leur tour. C'était une opinion répandue que les vampires apparaissaient depuis midi jusqu'à minuit, qu'ils suçaient le sang des hommes et des animaux vivants avec tant d'avidité que souvent ce sang leur sortait par la bouche, par les narines, par les oreilles. Quelquefois, ce qui est plus fort encore, leurs cadavres nageaient dans le sang, au fond de leurs cercueils.

On dit que ces vampires, ayant continuellement grand appétit, mangeaient aussi les linges qui se trouvaient autour d'eux. On ajoutait que, sortant de leurs tombeaux, ils allaient la nuit serrer violemment dans leurs bras leurs parents ou leurs amis, à qui ils suçaient le sang en leur pressant la gorge pour les empêcher de crier. Ceux qui étaient sucés s'affaiblissaient tellement qu'ils mouraient presque aussitôt. Ces persécutions ne s'arrêtaient pas à une personne seulement : elles s'étendaient jusqu'au dernier de la famille ou du village, à moins qu'on n'en interrompît le cours en coupant la tête ou en perçant le cœur du vampire, dont on trouvait le cadavre mou, flexible, mais frais, quoique mort depuis très-longtemps. Comme il sortait de ces corps une grande quantité de sang, quelques-uns le mêlaient avec de la farine pour en faire du pain : ils prétendaient qu'en mangeant ce pain, ils se protégeaient des atteintes du vampires.