

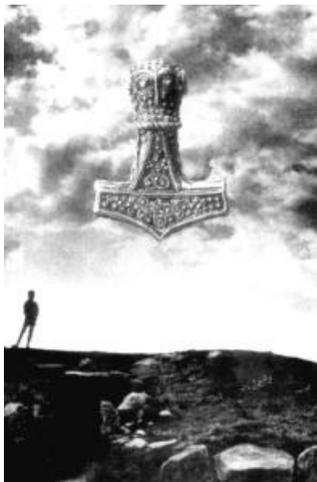
Jean Mabire

Légendes de la
Mythologie Nordique



Jean Mabire

Légendes
de la
Mythologie nordique



Un jeune Danois se tient à l'entrée d'un tumulus. Dans le ciel, une amulette en forme de marteau, emblème du dieu Thor.

AVANT-PROPOS

Pourquoi ne pas l'avouer ? Je me suis résolu à écrire ce petit livre parce que j'avais grande envie de le lire. Il n'existait rien de tel en langue française : une sorte de Que sais-je de la mythologie nordique. Guère plus de deux cents pages et un peu d'ordre dans ces récits décousus et parfois contradictoires. Cet ouvrage a donc été d'abord composé comme mon propre « pense-dieux ». Je voulais en faire une sorte d'aide-mémoire élémentaire pour éclairer tant de ténèbres.

Ténèbres au milieu desquelles j'ai longuement vagabondé, la torche à la main, tel les héros de Jules Verne dans les méandres souterrains de la lointaine Islande, bien certain de découvrir comme eux le secret des runes au terme de ce Voyage au centre de la foi... Dissiper les nuages qui obscurcissent le ciel, c'est parfois s'enfoncer dans les entrailles de la terre et de l'Histoire. Interroger la mémoire la plus longue.

Que l'on se rassure : je ne suis point spécialiste et encore moins universitaire. Pour évoquer nos dieux, je n'ai d'autres titres, que l'espérance et la fidélité — poussées au point de devenir hantises et vertus théologiques d'un paganisme enfin naturel.

S'il est un livre que je me devais d'écrire, c'est bien celui-ci. Normand d'origine et de passion, fondateur de la revue Viking, collaborateur de

Heimdal ou de Haro qui en ont repris le flambeau, auteur d'une histoire des Normands et d'une épopée des Vikings, chroniqueur des explorations polaires, familier des Sagas — du moins celles traduites en français — pèlerin fervent du soleil hyperboréen de l'ultima Thulé, navigateur dont le compas sentimental s'obstine depuis quelques décennies à toujours marquer le Nord, il me fallait rendre aux dieux d'Asgard la vie qu'ils m'avaient naguère offerte. Je rêvais depuis longtemps de restituer leurs périples, afin de les rendre familiers et populaires, comme il sied à des dieux de notre clan.

Dans cette entreprise, toute érudition me semble inutile. Ce qui importe, ce sont les couleurs et les gestes. Donner à voir importe plus que donner à croire. Je ne vais pas jouer au savant que je ne suis pas. Le Futhark runique ne me sert pas d'alphabet clandestin. Je ne veux être qu'un amateur. Mais passionné et fureteur, inlassable comme ce Ratatosk, qui ne cesse de courir des branches aux racines d'Ygdrasil, pour attiser l'éternel combat de l'aigle et du serpent.

C'est un fait. La mythologie nordique s'enveloppe de cette brume tenace et glacée, que les marins appellent la crasse, et qui évoque tout de suite les vaisseaux éventrés.

Il existe d'innombrables ouvrages popularisant les grands thèmes de la mythologie des Grecs et des Romains. Familiarisés dès l'école avec les dieux et les déesses de l'Olympe, nous retrouvons leurs traits figés dans le marbre des musées. Ils restent des symboles évidents, à

défaut d'être encore des divinités tutélaires. Mais cette lumière, dont resplendit la tradition « classique », n'en rend que plus ténébreuse l'ombre qui entoure le légendaire « barbare ».

Cette opposition, soigneusement entretenue par des cuistres, n'a pas peu contribué à défigurer un héritage qui reste à la fois méconnu et rejeté. Maudits, nos dieux l'ont été tout autant par les missionnaires de l'évangélisation que par les pédagogues de la latinité, séduits par le mythe de l'Ex oriente lux dont se réclament les librepenseurs épris de progrès tout autant que les bigots les plus traditionalistes.

Certains ecclésiastiques pourtant, au début du siècle, ne se montraient guère effrayés par le paganisme maurassien. Derrière les hauts murs des collèges catholiques, la mythologie gréco-latine semblait apprivoisée et affadie. Elle n'était plus jugée dangereuse et les adolescents se voyaient autorisés à taquiner les muses. Le tonnerre de Zeus devenait anodin. La légende dorée des dieux et des héros de l'ancienne Hellade ou de la Rome antique se trouvait ainsi récupérée, véritablement aseptisée, débarrassée de tous les miasmes septentrionaux, qui constituaient pour les clercs une sorte de mal absolu. L'Antéchrist venait du froid...

Les dieux maudits, ignorés, perdus dans les brumes du Nord devaient fatalement m'apparaître séduisants, dans la mesure où ils restaient interdits. Réflexe élémentaire de tout adolescent : la révolte contre l'ordre établi et surtout enseigné. Il se trouve toujours des collégiens pour trouver que pieux et pions ont la même étymologie.

À la religion des autels et des livres, comment ne pas préférer la croyance aux bois et aux sources ? Le Nord, pour moi, c'était d'abord la Nature. La terre contre l'au-delà, si l'on veut. Et la poésie contre le décalogue.

Je ne voyais guère cependant l'intérêt de remplacer le bon Dieu ou Jupiter par Odin, si ce n'est par goût de l'irrespect, donc de la sagesse. Il me parut bien vite évident qu'il ne fallait pas décalquer l'une sur l'autre les religions antagonistes. Échanger la croix du Christ contre le marteau de Thor n'est qu'un geste rituel. C'est la nature même de la foi qui doit devenir différente. D'un côté, la nuée, et de l'autre, le réel. D'où la nécessité de ne pas lire l'Edda comme une Bible, de ne pas chercher dans la mythologie nordique autre chose que des images et des symboles, des maximes et des récits. Il n'est pas inutile de le rappeler au seuil de ce petit livre.

L'essentiel de la conception de vie des anciens Nordiques n'est pas codifié, mais suggéré. Leur mythologie doit se traduire et non se subir. Être fidèle à ces dieux maudits, c'est d'abord comprendre, c'est-à-dire, bien souvent, écouter une voix intérieure.

Une fois libéré de l'idée d'un Dieu unique, donc totalitaire, et de ses commandements numérotés et absolus, on découvre vite que le sacré peut être multiple, c'est-à-dire vivant. Alors s'estompe la rigoureuse frontière entre les dieux, les héros et les humains. La religion n'est plus extérieure mais intérieure. Le divin se retrouve au cœur de chacun. Démarche essentielle du paganisme. Les dieux du Nord

peuvent se montrer souvent terribles et parfois burlesques, ils restent avant tout familiers. Aucun des neuf univers de la mythologie scandinave n'est insensé. Les voyageurs passent sans cesse de l'un à l'autre. Il n'existe pas d'arrière-monde d'une nature différente.

Le paganisme nordique a finalement mieux résisté aux assauts étrangers que le paganisme méridional. Sans doute, parce qu'il a été vaincu plus tard. Le fait est là, dans son altérité sentimentale. Étudier la mythologie « classique » ne conduit pas à retrouver la foi, au sens exact du terme ; cela ne dépasse guère l'émotion intellectuelle. L'évocation des sources antiques, si chères aux poètes et aux peintres du Parnasse, à la fin du siècle dernier, n'est pas un mouvement religieux, mais seulement littéraire et artistique. Sauf, peut-être, pour un personnage aussi singulier que Louis Ménéard, dont les *Rêveries d'un païen mystique* demeurent un fort curieux témoignage.

Par contre, pour aborder la mythologie « barbare », j'oserai dire qu'il faut déjà posséder la foi. Non la croyance en un dogme et encore moins la soumission à une chapelle, mais un élan de l'âme vers un ailleurs que les anciens situaient dans cette *ultima Thulé*, aux limites septentrionales du monde connu. Aborder l'univers spirituel nordique, dont la mythologie n'est qu'un aspect, ne saurait être un passe-temps ou une curiosité, mais une découverte et une quête, que certains ont naguère comparées à la recherche du Graal. Mais sans la mystique, le Graal n'est qu'un gobelet.

Dans cette optique, le retour à la foi nordique peut fort bien se passer de Thor, d'Odin ou de Frey, qui apparaissent bien davantage comme des figures que comme des idoles.

Il ne faudrait pas trop abuser de l'opposition Nord Sud, même si ce réductionnisme simplificateur a de quoi séduire les naïfs. Pendant très longtemps, des préjugés méridionaux ont cherché à rendre encore plus obscures les légendes septentrionales. Répondre par d'autres mépris serait d'autant plus stupide qu'il n'existe une indéniable similitude religieuse entre le monde scandinave et le monde hellénique, entre l'univers germanique et l'univers romain. Les recherches de Georges Dumézil sur la tripartition ont lumineusement démontré la parenté des peuples indo-européens.

Opposer en un affrontement absolu le Sud et le Nord aboutit à gravement mutiler un héritage commun. Il est bon de le rappeler au seuil d'un livre qui veut justement mettre en lumière des dieux maudits, ce qui ne veut pas dire rejeter dans l'obscurité des dieux plus aimables et plus aimés.

Tout familier de la mythologie méditerranéenne ne trouvera pas dans la mythologie scandinave un climat sensiblement différent. Passé le premier moment de surprise, provoqué surtout par la consonance de noms inhabituels à qui n'est pas familier des langues germaniques, qu'il n'est pas nécessaire ici d'y insister bien longtemps. Apollon et Balder ne sont pas des ennemis mais des frères, au moins des cousins.

Pour les sectaires de la culture classique, les dieux hyperboréens se confondent plus ou moins avec des divinités lapones. Il serait tout aussi stupide d'identifier les dieux hellènes avec des démiurges levantins. Et il faudra bien réconcilier un jour les dieux celtes et les dieux slaves, écartelés dans la fragile mémoire de nos peuples d'Europe.

Que l'on ne s'y méprenne pas. J'ai voulu rendre la vie aux dieux maudits d'Asgard non pas parce qu'ils seraient « supérieurs » mais surtout parce qu'ils restaient « maudits », c'est-à-dire, par un singulier paradoxe, à la fois méprisés et ignorés. Depuis un millier d'années, il y a eu « déicide » au nord de notre continent. Et en ce domaine, l'Université a longtemps pris la relève de l'Église.

Il ne s'agit donc pas ici de vengeance, mais de justice. Au dieu unique, qui les a naguère vaincus, répondent enfin les dieux différents. Ceux-ci ont longtemps été maltraités par l'Histoire, sans doute parce qu'ils étaient les plus purs, comme figés dans la glace d'une lointaine patrie.

De la mythologie scandinave, la plupart des Français ne connaissent guère que la chevauchée des Valkyries, qu'ils imaginent d'ailleurs à travers la transposition lyrique et déjà « méridionale » (ou si l'on veut « classique ») des opéras de Richard Wagner. C'est tout juste s'ils font le rapprochement Wotan-Odin, à l'instar de la comparaison Zeus-Jupiter rabâchée sur les bancs du lycée. Le Crépuscule des dieux — que les Nordiques nomment Ragnarok n'est pour eux qu'un

roulement de timbales qui fait frissonner les nuages de toile peinte. Hors cela, tout n'est qu'obscurité.

Il y a plus grave que la niaiserie et c'est la trahison.

On a posé la question tout en fournissant déjà la réponse : cette mythologie nordique ne serait-elle pas néfaste, puisqu'on a vu s'abreuver à sa source les apôtres d'un pangermanisme qu'il convient aujourd'hui de remiser au magasin des accessoires du théâtre européen ? Une telle calomnie prouve une méconnaissance totale de l'univers mental où s'est épanouie la littérature nordique primitive. Dans cette Islande de la haute époque médiévale, sur la terre des glaciers et des volcans, va naître le premier parlement du monde

Cet Althing, qui réunit tous les hommes libres, impose le respect de la loi commune, c'est-à-dire l'ordre, sans lequel il ne saurait y avoir de liberté. De ces païens islandais, les voyageurs étrangers ont pu dire, stupéfaits : « Ils n'ont pas de roi, seulement une loi ». Aucune nation n'a été plus rebelle au totalitarisme politique ou religieux que ce peuple de l'Atlantique nord, longtemps fidèle au souvenir de ceux des leurs qui avaient fui la dictature des premiers monarques norvégiens.

Sur cette Islande — que l'on peut sans démesure nommer l'île sacrée du Nord — va surgir, comme floraison à la fonte des neiges, une prodigieuse littérature héroïque et mystique, dont la puissance, l'originalité et la grandeur séduisent tous ceux qui la découvrent.

Les récits, plus ou moins contemporains de l'âge viking, que l'on nomme sagas et où s'entremêlent les travaux champêtres, les batailles sanglantes et les navigations hasardeuses, sont désormais de mieux en mieux connus hors du monde scandinave. Il s'en dégage un certain nombre de figures héroïques devenues aujourd'hui assez familières à défaut d'être encore exemplaires.

Le monde des dieux est moins connu que celui des héros. Il apparaît plus abrupt et les textes qui l'évoquent se dressent comme de hautes falaises au-dessus de rivages désolés. Il est difficile d'y aborder et bien davantage encore de les gravir.

Ces textes sont essentiellement constitués par les Eddas et par un ensemble de poèmes, dont on peut supposer qu'ils ne représentent que les fragments d'une immense littérature engloutie, un peu comme le sommet de ces icebergs qui émergent de l'océan et dont les trois quarts disparaissent sous les flots glacés.

On a coutume, en l'opposant aux sagas, de parler de l'Edda. En réalité ce mot désigne deux réalités assez différentes. D'une part, l'Edda de Snorri Sturluson, rédigée vers 1230, et qui comprend entre autres, sous le nom de Gylfaginning, ce que Régis Boyer nomme très justement « un véritable manuel d'initiation à la mythologie nordique destiné aux jeunes poètes ».

Quant à l'Edda anonyme, dite aussi Edda poétique ou Edda ancienne, elle restitue une très ancienne tradition orale qui fut, elle aussi,

recueillie au début du XIII^{ème} siècle, mais contient de très nombreux passages archaïques, assez bien préservés de toute influence chrétienne.

Il faut rappeler quand même, pour dater toute cette aventure spirituelle, que l'Islande s'est convertie à la religion du Christ lors de l'Althing de l'an Mil, non par une décision autoritaire d'un souverain mais par un vote, dont le résultat dégagea une majorité longtemps tolérante pour la minorité restée fidèle aux anciens dieux païens.

Des deux Eddas, il n'existe pas de traduction intégrale en langue française. De même, un grand nombre de poèmes d'inspiration mythologique nous sont encore inconnus. Il convenait donc d'en réaliser une sorte de synthèse et surtout de la rendre accessible à un très large public.

Malgré l'habileté technique des versificateurs, malgré les interdits des missionnaires, malgré l'enchevêtrement parfois inextricable des personnages, des symboles et des péripéties, cette mythologie scandinave primitive a été populaire. Elle a inspiré d'innombrables récits de veillée, elle a longtemps attisé les rires et les craintes, les peines et les joies, les rites et les peurs d'hommes simples. Paysans et marins, ils vivaient tous dans l'intimité de ces dieux d'Asgard. Guerriers, ils croyaient mériter un jour le palais étincelant du Valhalla. Ces récits formaient la trame même de leur vie et les aidaient à accueillir sans crainte la mort.

Aujourd'hui, ces dieux maudits ne doivent pas

nous apparaître comme des dieux étrangers, ni surtout comme des dieux mystérieux et inaccessibles.

Ce livre a pour première ambition de « populariser » leurs aventures.

Toute digression, toute accumulation de noms, toute explication même a été écartée. Ce livre se situe volontairement à l'opposé d'un ouvrage d'érudition. Un seul exemple en le rédigeant, j'ai mis sur fiches très exactement sept cent trente-sept noms de personnages, d'objets ou de lieux. J'en ai utilisé à peine trois cents que l'on retrouvera dans l'index sommaire. Peu importe finalement au lecteur de connaître les noms des neuf vagues mères de Heimdal ou les deux cents surnoms que prend Odin quand il voyage à travers les mondes. Il me semble hors de question d'établir un who's who de la mythologie nordique. C'est bien souvent en restant anonymes que les nains et les géants, les servantes de Freya ou les Valkyries d'Odin, les sorcières et les elfes vont traverser cette histoire. Seuls importent les faits marquants.

Que ceux qui veulent en savoir plus se rapportent aux textes ! Ce qui m'importe, avant tout, ce sont des personnages, un climat, des paysages. Ce que j'ai voulu, c'est rendre intelligible et même logique un ensemble d'une immense confusion.

Que tout soit clair ne signifie pas pour autant que tout soit simple. Il faut bien avouer que de tels récits ne craignent pas les contradictions insolites.

Ainsi un personnage comme Kvasir, abominablement massacré par les nains Fjalar et Galar, peu après la fin de la guerre entre les Ases et les Vanes, se trouve mystérieusement ressuscité lorsque les dieux traquent, près de la cascade Franang, le malfaisant Loki transformé en saumon. Ce n'est certes pas la seule contradiction de ces légendes.

On remarque aussi quelques christianisations abusives, parfois subtiles. Elles risquent d'échapper au premier coup d'œil. J'en noterai quelques-unes, qui ne sont peut-être que des coïncidences, à commencer par l'existence d'une Trinité, où Odin, sous les noms de Har (Très-Haut) de Jafnhar (Également-Haut ou Sublime) et de Thrídi (Troisième) devient un seul dieu en trois personnes, ainsi que cela est décrit dans la Gylfaginning de Snorri. On peut également s'interroger sur ce « paradis » et cet « enfer », qui apparaissent lors du Renouveau suivant le Ragnarok. Quant au mystérieux dieu qui doit succéder un jour à Heimdal, certains s'obstinent à y découvrir une image du Christ. On pourrait tout aussi bien, il est vrai, l'identifier avec un véritable Lucifer nordique, un porteur de la païenne lumière.

Ces récits vont apparaître, à l'image même de la vie, fort divers. On y passe tour à tour du merveilleux au grotesque, de l'épouvante à la farce, de la tragédie la plus grave à la comédie la plus folle : cela ne va pas sans horreur ni sans trivialité. Les dieux naviguent allégrement du champ de bataille à la salle de banquet. Ils ripaillent et s'insultent. Nous voici en pleine truculence. Loki lance son fait à chacun. Il traite Freya de putain et Thor de cocu. Odin lui-

même n'est pas épargné et devient une ganache de la pire espèce.

On peut trouver choquant ce mélange. Mais c'est celui de toute une vieille tradition européenne, telle qu'elle va se perpétuer pendant tout le Moyen Âge et éclater dans l'œuvre écrite d'un Rabelais ou dans l'œuvre peinte d'un Breughel.

Une des grandes leçons de cette mythologie, par ailleurs si incohérente, est peut-être le refus de briser l'unité profonde de la vie. Il apparaît tout aussi naturel, pour les vieux Nordiques, d'assumer son destin en se faisant tuer joyeusement que de ripailler entre deux combats. Il est aussi noble pour eux de brandir une épée que de vider une corne à boire. Ce qui est ignoble, c'est la lâcheté, le mensonge et le parjure.

L'unité de ces récits vient du fait que l'on y retrouve les mêmes personnages — mais dans des situations souvent fort diverses. Elle vient aussi du cadre immuable les neufs mondes et surtout Asaheim et Jotunheim, car les géants servent de perpétuels « faire-valoir » aux dieux. Les hommes sont presque toujours absents de ces aventures, encore plus effacés que les nains besogneux et les elfes évanescents. Mais ces dieux sont humains, trop humains parfois.

Il me faut quand même m'expliquer sur ce qui ne se trouve pas dans ce livre. J'ai d'abord écarté le Havamal. Certes, étymologiquement, le titre de ce poème de l'Ancienne Edda peut se traduire par les Dits du Très-Haut et il ne fait aucun doute que ce Très-Haut soit Odin lui-

même. La première et la troisième partie, les plus justement célèbres du Havamal exposent en sentences imagées une sorte de « savoir-vivre » à l'usage de la païenne communauté nordique. Conseils et maximes s'y enchaînent, dont on connaît au moins le plus célèbre verset :

Meurent les biens et meurent les gens

Et toi, tu mourras de même.

Mais il est une chose qui jamais ne meurt.

Le jugement porté sur chaque mort...

Le reste est souvent de la même veine et les cent soixante-cinq versets du Havamal constituent un des plus beaux monuments de la littérature européenne du haut Moyen Âge. Mais ils sortent de mon propos, qui était de restituer la mythologie nordique et non pas de tracer un tableau d'ensemble de la civilisation scandinave primitive, ni même de la religion à l'époque des Vikings. Je renvoie donc les lecteurs qui désirent connaître ce texte aux deux plus récentes traductions celle de Renauld-Kranz (partielle) et celle de Régis Boyer (intégrale).

J'ai ensuite délibérément écarté tout le cycle héroïque de l'histoire de Sigurd — dont la parenté avec la légende germanique de Siegfried apparaît évidente. Il y a trois raisons à cette omission il me fallait d'abord limiter ce livre quant au nombre de pages ; ensuite, cette histoire est assez connue, ne serait-ce que par la transposition lyrique de la Tétralogie

wagnérienne de l'Anneau des Nibelungen ; enfin, j'ai l'intention de consacrer, tôt ou tard, un livre entier à cette figure héroïque et légendaire de Sigurd/Siegfried.

Ce livre comporte trois parties. La première, La naissance des dieux, se veut un exposé, que l'on peut trouver aride, de la création du monde et de la filiation des dieux. Certes, il restera encore des zones d'ombre, mais elles sont volontaires, dans un constant désir de simplification. La seconde partie, Les aventures des dieux, est la plus importante, quant à la longueur du moins. J'avoue que la chronologie que je propose reste parfaitement arbitraire, mais il me fallait bien introduire un déroulement logique dans cette suite de tableaux provenant de textes si divers. Quant à la dernière partie, Le crépuscule des dieux, elle évoque à la fois le combat final où périssent la plupart des Ases et des Vanes, ainsi que l'insolite renouveau qui succède à ce drame inéluctable. Cette ultime évocation des dieux maudits s'ouvre sur la mort de Balder — qui est en quelque sorte le « commencement de la fin ». Idée essentiellement pessimiste. Mais, presque seul de tous les dieux, il va renaître. Et son retour parmi les dieux et les hommes marque l'éternel triomphe de la vie.

*

Ce livre ne comprend pas de bibliographie. Je renvoie le lecteur que le sujet intéresse à l'excellent travail de François-Xavier Dillmann : Culture et civilisation vikings (une bibliographie de langue française), publié en 1975 par le centre de recherches sur les pays du

Nord et du Nord-Ouest de l'Université de Caen.

Je tiens à signaler cependant que mon livre doit beaucoup à l'introuvable Mythologie scandinave de R.B. Anderson, traduite et publiée à Paris en 1886, et dont il n'existe aucun équivalent contemporain. Je tiens aussi à recommander tout particulièrement le monumental essai sur Les religions de l'Europe du Nord de Régis Boyer et Éveline Lot-Falck (coédition Fayard-Denoël, 1974), qui constitue le plus remarquable rassemblement de textes traduits des Eddas et des Sagas parus jusqu'ici en langue française. Ce livre apporte dans son étude liminaire une admirable découverte de la notion de sacré chez les anciens Scandinaves. Un tel ouvrage a été pour moi un compagnon incessant tout au long de ce voyage mystique et littéraire parmi les anciens dieux du Nord.

Une dernière remarque. Elle concerne l'orthographe employée dans ce livre. Je l'ai volontairement simplifiée à l'extrême, au mépris avoué de tous les usages universitaires en ce domaine. Certes, il eût sans doute été plus convenable d'utiliser des þ pour des th, et de respecter la graphie et la phonie scandinaves primitives. Mais, à force de pureté, on serait vite arrivé à rendre ces récits totalement illisibles. Autant alors les écrire en vieux norrois. Et même — pourquoi pas — en caractères runiques...

Le grand voyageur borgne sera donc nommé, dans les dieux maudits tout simplement Odin — et non pas Odhinn comme le voudraient certains. Et chacun prononcera ce nom comme

il lui plaira. L'important reste seulement d'entendre la voix du dieu aux corbeaux, et dans les nuages, le grondement des huit sabots de son cheval Sleipnir, menant inlassablement sa Chasse Sauvage.

J. M.



Broche ornée d'un symbole solaire, trouvée au Danemark.

Silence, fils de Heimdall, le dieu Blanc

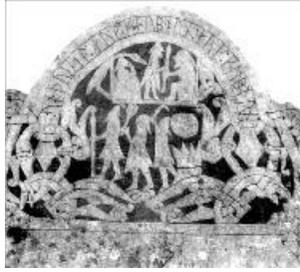
Silence à vous tous, petits et grands.

Selon l'ordre du père des héros tombés au combat, je vais raconter les anciens récits des hommes depuis les temps les plus reculés.

Voluspa (chant de la prophétesse)

PARTIE 1 : LA NAISSANCE DES DIEUX





Pierre gravée provenant de l'île suédoise de Gotland. Le personnage en haut à droite pourrait être le dieu Odin.

1 - L'ABÎME BÉANT ET LA CRÉATION DES NEUF MONDES

Ginungagap, l'abîme béant entre la glace et le feu — Des flammes et des brouillards naît le géant Ymir — Audumbla, la vache nourricière — Odin, fils du dieu Bor et de la géante Bestla Les trois frères meurtriers — Crinière-de-Givre et Crinière-de-Lumière — La déesse soleil et le dieu lune poursuivis par les loups — Hraesvelg, l'aigle géant des tempêtes — Les neuf mondes — Ask le premier homme et Embla la première femme — Les géants, les elfes et les nains — Les génies des forêts et des eaux — L'if Ygdrasil, arbre sacré du Nord — Les trois Nornes du Destin — Le combat de l'aigle et du serpent.

Au commencement ne régnait qu'un néant infini. La première image du monde sacré est un précipice. Il porte le nom de Ginungagap l'Abîme-Béant. Une chute sans fin entre des parois invisibles qui n'ont ni forme ni couleur. Le vide éternel. Et puis, soudain, une impression s'affirme. Le chaud et le froid. Ce sera le début de tout. La vie, désormais, va se trouver partagée entre ces deux forces que sépare Ginungagap : la glace et le feu.

Tout au Nord, se fige Niflheim, le monde des brumes et du froid. Tout au Sud, brûle Muspelheim, le monde de la lumière et des

flammes. Aucun autre monde n'existe encore. Mais déjà, séparés par la gigantesque crevasse apparaissent les deux pôles de l'univers : un rouge brasier en fusion bouillonnante et une mer figée, plus dure qu'un caillou et plus froide qu'un serpent. Aujourd'hui, sur l'île sacrée d'Islande, l'ultima Thulé des Anciens, Ginungagap se trouve aboli. Les éléments primordiaux s'affrontent dans une lutte cosmique : l'eau brûlante des geysers jaillit vers le ciel, tandis que se dresse à perte de vue la banquise glacée.

Au début de l'aventure, tout s'était donc enchaîné, comme mené par une volonté invisible : le néant, puis les deux domaines que sépare le gouffre, et enfin les sept autres mondes qui vont surgir du néant entre Muspelheim et Niflheim.

*

Au milieu de Niflheim, dans le domaine des ténèbres et des froidures se découvre une source. Insolite dans ce paysage désolé de brume, de neige et de givre, elle se nomme Hvergelmir. Elle donne naissance à douze cours d'eau, rapides et glacés, qui serpentent à travers d'immenses et sombres étendues désertiques, avant de se jeter dans l'abîme Ginungagap. Ils portent le nom d'Elivagar et charrient dans leurs remous tumultueux un poison dont les gouttes vont se transformer en glaçons. Dans cette atmosphère raréfiée qui ignore tout souffle de vie, ces rivières se paralysent puis s'évaporent. L'eau devient glace. La glace devient vapeur. La vapeur devient frimas. Et les couches de brume ainsi

congelées s'empilent les unes sur les autres, en un gigantesque chaos encapuchonné de brouillard.

À Muspelheim, le feu, à son tour, s'est mis en mouvement. D'autres torrents coulent vers l'abîme Ginungagap. Ce sont des laves en fusion d'où jaillissent des flammèches et des étincelles. La lumière apparaît soudain d'une clarté absolue, éblouissante. La chaleur désintègre tout le paysage qui se transforme en brasier.

Au cœur de Ginungagap, les flammes affrontent les brouillards pétrifiés par le gel. D'énormes gouttes se forment. Glace en fusion ou feu soudain glacé ? Ces gouttes appartiennent totalement aux deux mondes ennemis, qui semblent se réconcilier dans le gouffre pour se transformer en une sorte de pluie aussi drue et aussi tiède qu'une averse de belle saison. Ces gouttes se rejoignent, fusionnent, bouillonnent. De la rencontre de la glace et du feu va, enfin, jaillir une forme étrange. Un homme ? Un dieu ? Non, un géant.

Son nom est Ymir. Il est affreux, méchant, stupide. Mais il appartient à la création et les anciens le nommaient, en baissant la voix, Hrimthurse, le Thurse du givre, ou encore Aurgelmir. Chaque être, dans cette longue aventure, porte plusieurs noms, brouillant vite la mémoire des impies. Mais il faut s'y reconnaître et savoir les démasquer, ceux qui portent sur leurs épaules la création du monde des vivants.

Ymir-Aurgelmir est pétri d'argile molle, son

fil Thrudgelmir, d'argile malaxée et son petit-fils Bergelmir, d'argile durcie. Ainsi, chaque génération semble marquer les étapes de quelque gigantesque poterie et tirer de la terre sa force et sa vie. La race des géants commence une prodigieuse épopée.

Apparaît maintenant, comme surgissant derrière la haie d'un clos en herbe, une vache énorme, avec son pelage brinque, ses yeux globuleux ombragés de longs cils et son mufle humide. Elle se nomme Audumbla et va devenir la bonne nourrice ruminante du géant Ymir. Quatre fleuves de lait coulent de ses pis gonflés, dont la chair rose tendre frémit sous la palpitation des veines bleuâtres. Bien campée sur ses quatre pattes, la queue battant la mesure au rythme de son cœur paisible, Audumbla mugit. Elle a faim. Elle veut bien nourrir Ymir. Mais, elle, qui la nourrira ? Elle ne trouve rien à manger dans ce paysage vide, dans cet abîme aux parois de feu et de glace. Alors, elle commence à lécher d'énormes grêlons salés, qui s'entassent comme des pommes auprès d'un pressoir. Sa grosse langue râpeuse semble infatigable. Comme un animal qui vient d'arracher son piquet, Audumbla se gave à en crever.

Le tas de grêlons diminue rapidement. Le premier jour, la vache met au jour une chevelure d'homme, toute gluante de sa salive de bovin sacré. Le deuxième jour, la tête de la créature apparaît. Le troisième jour, au milieu des grêlons roulant dans tous les sens, l'inconnu surgit tout entier. Il est grand, beau, fort. Mais ce n'est pas un homme. C'est un dieu.

*

Tandis que le géant Ymir-Aurgelmir engendre Thrudgelmir et son fils Bergelmir, ce premier dieu, qui se nomme Buri, va donner naissance à un fils qu'il appelle Bor.

Ce jeune Bor va à son tour épouser Bestia, la fille du géant Bolthorn. Déjà, les deux races ont commencé à croître et à se multiplier. Mariage d'amour et de raison, semble-t-il, qui consacre la rencontre des deux grands pouvoirs surgis de l'abîme Ginungagap pour se partager l'univers en pleine création. Union heureuse ? Sans doute. Mais surtout union féconde. Trois fils naissent du dieu et de la géante. Leurs parents les nomment Odin, Vili et Vé.

Les deux derniers ne semblent exister que pour mettre en valeur leur aîné. Odin est désormais l'héritier des dieux et des géants. D'emblée, il apparaît comme le plus grand et le plus noble de tous les êtres, celui qui charrie dans son sang la glace et le feu des mondes originels, celui qui hérite du courage des géants et de la sagesse des dieux, celui qui existe au cœur de l'abîme Ginungagap bien avant que soient créés le ciel et la terre, celui qui va un jour fonder la troisième race, celle des hommes.

*

Tout commence par un meurtre. La légende ne dit pas l'origine de la querelle. Peu importe. Le fait est là, dans son impitoyable brutalité : Odin, aidé par ses frères Vili et Vé, tue le géant Ymir. L'immense corps s'affaisse, voyant fuir sa vie par des blessures béantes. Le sang jaillit

comme un geyser brûlant et comme une fraîche cascade. Il ruisselle, devient rivière, puis océan. Il va inonder le monde. Tous les vieux Thurses du givre périssent, noyés dans le sang de l'ancêtre de leur lignée. Seul son petit-fils, Bergelmir, réussira à s'enfuir, avec sa famille, sur un navire qui creuse son sillage dans les vagues écarlates. Cet unique survivant donnera naissance à de nouveaux géants, élevés pour la vengeance et la haine.

Odin, Vili et Vé, le crime accompli, entourent l'immense corps d'Ymir. Ils le traînent au milieu de l'abîme Ginungagap. De ce cadavre, va naître la planète Terre. Tout, de l'immense corps abattu par les trois dieux, doit servir. Le sol est formé de sa chair, l'océan de son sang, les montagnes de ses os, les forêts de ses cheveux, les cailloux de ses dents.

Désormais existe la terre, entourée par la mer comme par un anneau infranchissable. Le monde devient une île sacrée. La voûte du ciel est formée par le crâne du géant Ymir et quatre nains vont la supporter jusqu'à la fin des temps. Ils portent les noms d'Austri (Est), Nordri (Nord), Vestri (Ouest) et Sudri (Sud) ; ils permettront aux humains de s'orienter pendant le long pèlerinage de la vie. Sur la terre, une citadelle doit s'élever contre le retour des géants, chassés au-delà des eaux, mais qui ont juré de se venger des dieux et des hommes. Ce seront alors les sourcils d'Ymir qui vont servir de fortifications. Ils forment une véritable enceinte qui délimite un espace inviolable Midgard, l'Enclos-du-Milieu.

Du géant mort, il ne reste plus que des débris

de cervelle. En riant, les trois dieux s'en emparent et les lancent vers le ciel, où ils forment les nuages gris et blancs qui ne cesseront plus de courir dans l'azur immobile de la belle saison ou sur l'horizon plombé des mois noirs.

Des étincelles jaillissent sans cesse de Muspelheim. Elles vont désormais se transformer en étoiles. Les dieux les lancent au milieu de Ginungagap, les projetant à la fois vers le haut et vers le bas, pour éclairer le ciel et la terre. Ainsi toutes les lumières de feu trouvent un gîte.

Depuis ce temps-là, on distingue le jour de la nuit et l'on compte le temps par années.

*

Le grand rythme commence. À la rencontre de la glace et du feu, correspond la succession de l'obscurité et de la lumière, de la nuit et du jour.

Un géant, du nom de Narfi, est le père d'une fille qu'il nomme Nott (Nuit). Elle a le teint basané comme toutes celles de sa race. Sa vie sentimentale apparaît fort agitée. Elle se marie d'abord avec un homme nommé Naglfari et leur fils se nomme Aud. Puis elle épouse un autre homme, Annar, et leur fille s'appelle Jord (Terre). Elle finit par convoler avec le dieu Delling et leur fils sera nommé Dag (Jour). Autant sa mère Nott est sombre, autant il est clair, comme son père. Autant elle est ténébreuse, autant il est resplendissant. Autant elle est triste, autant il est gai.

Odin, le père de toutes les choses et de tous les êtres, confie à Nott un char, que traîne le cheval Hrimfaxi, Crinière-de-Givre. Puis le dieu offre à Dag un second char, que tire le cheval Skinfaxi, Crinière-de-Lumière. Et il envoie les deux chars dans le ciel pour qu'ils y fassent un tour quotidien.

Le coursier de la nuit laisse toujours, avant l'aube, tomber de son mors une écume, qui deviendra la rosée matinale. Et le destrier du jour répand sur toute la terre les rayons de ses crins de feu. Ainsi Nott et Dag se succèdent, la nuit s'enchaîne au jour et le jour à la nuit.

Dans le ciel encore vide, il manque les deux astres dont l'éternel dialogue deviendra la trame même de la vie. Alors apparaît un homme nommé Mundilfari. Il a deux enfants, superbes. Il donne au garçon le nom de Mani (Lune), et à la fille celui de Sol (Soleil) et il la promet en mariage à un homme du nom de Glen. Les dieux, courroucés, s'emparent du frère et de la sœur et les expédient dans le ciel, où ils se trouvent enchaînés à jamais, chacun conduisant un chariot.

La belle Sol, avec sa chevelure d'or et son teint de lumière, conduit les deux chevaux Arvak et Alsvinn qui tirent le char du soleil. L'astre est tellement brillant et brûlant que Sol doit déplacer le bouclier Svalinn, le Frais, devant l'énorme boule de feu. Si jamais la malheureuse laissait tomber cet écran, alors les montagnes se mettraient à fondre et les océans à bouillir, sous la morsure de la chaleur.

Tandis que la fille de Mundilfari remplit sa

mission, son frère Mani doit s'occuper, lui, de la lune. Pour en constituer les quartiers, il va s'emparer de deux enfants de la terre, Bil et Hjuki, fils de Vidfinn. Ils revenaient de la source Byrgi en portant sur leurs épaules la cuve Sog et la perche Simul quand ils furent enlevés par Mani. Et depuis, ils participent à la croissance et à la décroissance qui encadrent sa plénitude fugitive.

Le char de Mani et le char de Sol doivent se hâter dans le ciel, car ils sont poursuivis par deux loups gigantesques qui courent sur leur trace et cherchent à les dévorer. Ces animaux fantastiques, Skol et Hati, sont les fils d'une sorcière qui habite à Jarnvid, le Bois-de-Fer. Les fauves, l'écume aux crocs, le poil hérissé, la langue pendante, halètent derrière les deux astres, s'épuisant dans cette course sans fin. Mais ils sont féroces et tenaces, sûrs de leur festin. Skol veut attraper le soleil du jour et dévorer la lune de la nuit.

Après avoir réglé l'enchaînement du jour et de la nuit, comme la poursuite du soleil et de la lune, les dieux établissent le partage entre les deux saisons le sombre hiver et le bel été. Le brusque automne et le court printemps sont si brefs qu'ils ne comptent guère dans le grand rythme des saisons nordiques. Le père de l'été est appelé Svasud, et Vindsval, le père de l'hiver. Peu d'êtres apparaissent aussi dissemblables. L'un est aimable et l'autre lugubre. Svasud est suave comme le miel et Vindsval exhale une haleine givrée. L'un est doux et l'autre rude. Mais tous deux sont nécessaires pour assurer la grande loi de l'alternance.

Voici désormais fixée la loi immuable.

Les rivages vont vivre au flux et au reflux des marées. Les champs vont connaître l'éternel rythme des semailles et des moissons. Et pousse l'herbe, l'herbe verte et drue, qui donne aux collines leur couleur d'émeraude, aux troupeaux leur pâture durant la belle époque et aux granges cette odeur de foin coupé qui va durer jusqu'à la fin des mauvais jours.

*

Sans cesse, été comme hiver, brise ou tempête, tiède ou glacé, souffle le vent. Il tourbillonne sur la terre, arrache aux vagues des gerbes d'écume, secoue la cime sombre des arbres, chasse les fumées et emporte les paroles. Le vent creuse la mer en redoutables gouffres liquides et mugissants. Le vent arrache la neige des sommets et l'emporte en avalanches grondantes. Le vent hurle sur les plaines, courbe les récoltes, transit les bêtes, arrache le chaume des toitures, fracasse les navires contre les rochers. Le vent règne en maître sur tout le pays de Midgard, là où souffrent, rient et peinent les hommes.

Chacun sait ici-bas d'où vient le vent : à l'extrémité nord du ciel se tient un terrible géant que l'on nomme en tremblant Hraesvelg, l'Avaleur-de-Cadavres. Il possède des ailes que recouvrent des plumes d'aigle. Quand il les étend et les referme, le vent se forme, hurle, s'enfle. Voici la brise devenue tempête.

Hraesvelg agite ses ailes. La famille se serre autour du foyer. La flamme vacille, se couche,

meurt. Le vent s'engouffre dans les grottes et les ravins. Toute la nature gémit sous sa morsure. L'avaleur de cadavres agite ses ailes. Mais jamais il ne s'envole. C'est le vent qui obéit à ses ordres et apporte la peur par tous les mondes.

*

Il n'existe pas moins de neuf mondes. Neuf est d'ailleurs un chiffre sacré. Ne compte-t-on pas neuf mois de gestation pour donner le jour à un homme ?

Ce sont des êtres très différents qui habitent ces domaines, mais il arrive qu'ils se rencontrent, s'entraident ou se combattent. Tous voyagent d'un monde à l'autre. Car l'univers n'est pas figé. Un grand mouvement ne cesse d'animer la création. Elle n'est pas un point immobile dans l'espace ni dans l'histoire. Les terres et les cieux connaissent la distance comme les êtres, la durée. Il n'est pas d'infinité ni d'éternité mais un perpétuel devenir. L'aventure des dieux du Nord, c'est une chevauchée.

De la connaissance des neuf mondes, découle la conception nordique de l'univers.

À Muspelheim, dans l'absolu de la lumière et de la chaleur, règne le géant Surt, comme un volcan crachant le feu.

À Niflheim, où tout se dissimule derrière les écharpes de brume, se terre le dragon Nidhug, l'Amer-Rongeur.

À Helheim, dans les ténèbres hostiles, se

rassemblent les morts qui n'ont pas eu le privilège de tomber au combat.

A Jotunheim, vivent les géants, que ce soient les colosses de la montagne ou les Thurses du givre.

À Asaheim, se réunissent les Ases, dieux de la souveraineté et de la force.

À Vanaheim, se retrouvent les Vanes, dieux de la fertilité et de la richesse.

A Alfaheim, volent les Alfes, génies aériens et lumineux que la tradition française nomme les elfes.

A Svartalfaheim, vivent les Alfes noirs que l'on nomme aussi les nains ou trolls, industriels et malins.

A Mannaheim, enfin, règnent, bataillent et peinent les hommes qui descendent tous d'Ask et d'Embla.

L'aventure des hommes, qui vivent à Mannaheim, a commencé au bord de la mer.

Un jour, Odin, fils du dieu Bor, se promenait sur le rivage avec deux de ses frères, Hoenir et Lodur.

Les trois frères avisent soudain deux arbres ; ils décident de les transformer et de façonner ainsi le premier couple humain. L'homme reçoit le nom d'Ask, le Frêne, et la femme celui d'Embla, l'Orme. La scène se déroule au bruit des flots qui mugissent sur la grève, tandis que le vent courbe les herbes sauvages de la dune.

À ce premier couple, Lodur donne l'ouïe, la vue, et ce beau teint clair qui les distinguera de la race sombre des géants. Hoenir survient à son tour pour leur insuffler le mouvement. Il leur offre aussi l'intelligence, alors qu'Odin leur confère l'émotion.

Ask et Embla peuvent désormais ressentir et raisonner. Ils sont beaux, bons et sages. Ils quittent aussitôt les trois dieux qui ont su transformer le bois en chair et la sève en sang. La main dans la main, ils s'éloignent lentement, marchant dans l'écume des vagues qui viennent mourir à leurs pieds sur le rivage. Ils avancent ensemble vers leur destin.

D'Ask et d'Embla va naître la race des hommes et elle va conquérir sa place au soleil, dans un domaine sans cesse menacé par l'invasion des géants stupides et des nains vicieux. Pour tous, la vie sera désormais, jusqu'à la fin des temps un perpétuel combat.

Odin, toujours accompagné de ses frères Hoenir et Lodur, regagne Asaheim. Ce jour-là, les trois dieux avaient accompli de la bonne besogne.

*

Les géants qui vivent à Jotunheim sont bien connus. Tous les êtres sont nés de leur ancêtre Ymir-Aurgelmir. Quand il a été tué par les trois dieux Odin, Vili et Vé, tous ceux de sa race se sont noyés dans son sang. Seul son petit-fils Bergelmir a réussi à s'enfuir à bord d'un navire. C'est de lui qu'est née la nouvelle race des géants. Ils demeurent des proscrits, exilés

dans une lointaine et glaciale contrée. Ils habitent Utgard, l'Enclos-du-Dehors, et rêvent d'envahir Midgard, l'Enclos-du-Milieu, où vivent les hommes, et même Asgard, où règnent les dieux.

Mais les hommes comme les dieux veillent à leurs frontières. Alors, les géants sont confinés dans les forêts sauvages et les déserts arides. Ils vivent au creux bleuté des glaciers. Ils portent des noms qui évoquent le gel, la neige, la tempête. On les nomme les Thurses du givre. Ceux qui s'aventurent dans les montagnes découvrent parfois l'empreinte immense de leurs pieds se dirigeant vers quelque crevasse vertigineuse où ils ont leur repaire.

Les géants sont vigoureux et stupides. Parfois débonnaires quand une colère aveugle ne les emporte pas et souvent cruels quand ils souffrent de la soif et de la faim. Ils emmènent leurs proies au fond des cavernes obscures et dévorent les créatures vivantes. Beaucoup de géants ont quatre pieds et certains possèdent jusqu'à neuf têtes. Sauf Thor, le dieu au marteau, personne ne semble capable de les vaincre par la force. Mais les géants les plus redoutables sont facilement domptés par la ruse.

*

De toutes les créatures, les elfes — ou Alfes blancs — sont sans aucun doute les plus mystérieuses. On les nomme parfois les lutins de la lumière, par opposition aux nains qui sont les lutins de l'obscurité. Mais on les connaît fort mal. Certains pourtant les placent si haut

dans l'échelle des êtres qu'ils considèrent les Alfes comme des dieux, à l'égal des Ases ou des Vanes.

Les elfes sont des êtres aériens, légers et lumineux. Mais bien rares les hommes qui ont eu dans leur vie la chance de les apercevoir. Le plus souvent invisibles, toujours impalpables, d'ordinaire silencieux, ils restent entourés d'une légende énigmatique. Ils n'ont pas de noms, pas d'histoire, pas d'aventures. Ils ne se mêlent guère des querelles des hommes, des géants et des nains. Le pouvoir des elfes est inconnu et pourtant leur puissance reste certaine.

Les Alfes blancs symbolisent peut-être le grand inconnu de la Nature. Ils évoquent ainsi les questions sans réponse possible et rappellent, par leur excitante présence que l'inconnaissable reste noué à toutes les certitudes de la vie.

*

Mieux connus sont certes les nains — ou Alfes noirs — qui habitent Svartalfaheim. Ils ne sont pourtant à l'origine que les vers qui dévorent l'immense cadavre du géant Ymir. Il leur a donné la vie et ils se nourrissent de sa mort.

À ces êtres inférieurs, les dieux vont accorder l'intelligence et donner une forme humaine. Mais ils les condamnent à demeurer sous les rochers et dans les grottes, où ils s'affairent et se multiplient comme dans les entrailles du vieux Thurse du givre.

Les nains possèdent des trésors immenses

qu'ils dissimulent hors des regards des géants, des dieux et des hommes. Ils entassent sous terre des coffres pleins de bijoux, des sacs gonflés de pièces d'or, des bijoux et des pierres précieuses. Ils veillent avec un soin jaloux sur ces richesses. Mais posséder de tels biens ne les incite pas à la paresse. Les nains restent les plus industriels de tous les êtres. Ce sont de très habiles artisans, surtout des forgerons. Ce sont aussi des magiciens redoutables. Certains d'entre eux connaissent le pouvoir des runes. Les nains sont les enfants du monde souterrain, les fils de la nuit et des ténèbres. Dans l'obscurité, ils s'activent au labeur ou font ripaille. Car ces petits êtres gardent un appétit féroce et rien ne les réjouit plus que de se réunir pour des banquets de mariage.

Quelques nains, pourtant, ont réussi à sortir de leur monde souterrain de Svartalfaheim et vivent sur les collines écartées et dans les forêts profondes. Mais ils se tiennent à l'écart de tous les autres êtres. Parfois, les hommes parviennent à les apercevoir et les nomment : les trolls.

Mais il reste très difficile de rencontrer des nains. Ils détestent le bruit des cloches et les carillons les chassent de leurs refuges. Ils s'enfoncent de plus en plus profondément sous la terre, emportant avec eux leurs trésors. Certains trolls, pour se venger des hommes, sont devenus voleurs. Ils s'introduisent dans les maisons pour dérober les provisions et surtout les enfants nouveau-nés. Au fond, ces nains sont comme tous les êtres. Ils ont chacun leur caractère. On en trouve des malins et des stupides, des méchants et des serviables, des

courageux et des timorés. Mais personne ne peut se vanter de les connaître tous, tant ils sont nombreux et divers. Ils ont leurs coutumes et leurs fêtes. Leur petite république indépendante a fini par se donner un roi. Mais nul ne l'a jamais vu, ce roi des nains qui déteste la lumière et le tumulte. On croit qu'il est de la taille d'un enfant, mais qu'il a la figure d'un vieillard. Son pouvoir est sans partage. Les nains craignent les géants, révèrent les dieux et méprisent les hommes. Ils tremblent devant le marteau de Thor mais se moquent de la croix du Christ.

Cachés au creux des rochers et des cavernes, les trolls gardent jalousement tous les vieux usages. Nul n'a jamais pu leur faire changer leur manière de vivre. Tout comme les géants qui sont à la fois leurs opposés et leurs compléments — les nains redoutent plus que tout la lumière du soleil, alors que cet astre de feu apparaît toujours favorable aux dieux et aux hommes. Cette lueur fatale qui peut les changer en pierre, ils l'entendent venir comme le fréuissement de flèches d'or.

Ce bruit de la lumière, les nains peuvent surtout l'entendre au lever et au coucher du soleil. Ils vivent dans la hantise de sortir trop tôt de leurs cavernes profondes et de leurs sombres montagnes. Et ils tremblent de la crainte d'y rentrer trop tard.

- Le jour va jeter sur toi son charme, dit à plusieurs reprises Thor, grand pourfendeur de géants et de nains, tu as perdu : le soleil brille !

*

D'innombrables génies hantent les forêts et les sources. Toute la Nature participe au grand mouvement de la vie, dans un élan de création continue.

Les hommes ne sont pas indifférents à cet univers invisible, mais bien réel, qui les environne. Parfois, ils rencontrent les Nixes jaillis des sources, des rivières, des étangs et des cascades. Pour les honorer, ils allument des lanternes sur le bord des cours d'eau et tressent des couronnes de fleurs au-dessus des fontaines.

Ces Nixes ont le pouvoir, lié à l'eau courante ou dormante, d'accorder l'immortalité aux vivants et même de ressusciter les morts ; mais ils n'en abusent guère. Les Nixes, d'ailleurs, ne rendent pas seulement des services : il leur arrive de s'emparer des enfants et de les entraîner dans leurs palais sous-marins dont personne ne saurait revenir. Pour capturer les jeunes filles, le Nixe apparaît sous l'aspect d'un beau jeune homme, vêtu de roux automnal et de vert printanier. Il porte un anneau au doigt. Mais ce séducteur ne songe qu'à conduire quelque innocente dans sa demeure du fond des eaux.

Ils sont d'infatigables danseurs et des chanteurs inspirés. Leurs airs favoris possèdent un pouvoir magique. Certains musiciens qui se sont rendus le soir au bord de l'eau pour jouer de leur instrument préféré, ont réussi, en répétant trois fois le même air, à rencontrer un Nixe et à lui arracher son secret.

Par la musique les Nixes séduisent leurs

victimes, par la musique ils sont captés à leur tour.

Celui à qui un Nixe a ravi la fille qu'il aime peut parfois retrouver sa belle ; mais il faut qu'il soit bien habile à faire vibrer les cordes sous l'archet. Au premier accord, le Nixe apparaît à la surface de l'eau en riant. Au second accord, il apparaît en pleurant. Au troisième accord, il arrive qu'il laisse échapper sa proie et que la jeune fille tende hors de l'eau une main blanche comme neige. Mais que le musicien ne tarde pas à s'en saisir !

Tous les instruments peuvent séduire le Nixe, de la harpe d'or à la flûte de roseau. Seuls comptent le talent du joueur et la sincérité de son amour pour la captive du fond des eaux.

*

Génies de l'onde et de la musique, tels sont aussi les Necks et les Grims. Le monde nordique est encore hanté par nombre d'autres êtres mystérieux dont les noms, secrets, ne nous sont pas toujours parvenus. Nous connaissons aussi les Dises et les Hamingjar, génies protecteurs des clans et des lieux familiers.

De toutes ces créatures étranges, qui intriguent l'imagination de ceux qui vivent jour et nuit au cœur même de la Nature, conduits par l'alternance des saisons et le rythme des marées, les plus attachantes sont sans doute les Havfrues, que l'on nomme ailleurs sirènes. Elles ont un torse de femme et une queue de poisson. Il en est de bonnes et de perfides, mais toutes sont très belles.

Au plus clair de l'été, quand une légère brume de chaleur tremble sur l'horizon marin, on peut parfois découvrir une Havfrue assise à la surface des eaux. Elle lisse sa longue chevelure avec un peigne en or. Quand les pêcheurs allument des feux sur le rivage, les sirènes sont souvent nombreuses à venir s'y réchauffer, car on les dit frileuses. Elles cherchent à entraîner les hommes qu'elles ont séduits dans leurs repaires sous-marins. Il faut résister au désir de les suivre et refuser l'amour qu'elles promettent. À qui sait déchiffrer les signes, elles n'annoncent que filets déchirés, poissons pourris, tempêtes horribles et naufrages funestes. Des disparus en mer, il est dit qu'ils ont été emportés dans les demeures des Havfrues.

Tous ces êtres secrets, réfugiés dans les cascades et les grottes, les fontaines et les vagues, donneront un jour naissance aux fées.

Magiciennes bénéfiques ou sorcières haineuses, elles demeurent par-delà les siècles, ces fées des légendes et des rêves, à la survivance tenace, les dernières gardiennes d'une sagesse et d'un pouvoir qui remontent au dieu Odin.

*

Arbre sacré et véritable axe du monde nordique, Ygdrasil ⁽¹⁾ apparaît comme le symbole même de la vie. Ses branches, comme des bras puissants, frémissent dans les cieux, tandis que ses racines sinueuses croissent à travers tous les mondes. La plus grosse s'étend vers Asaheim, le séjour des dieux, la plus noueuse vers Jotunheim, le pays des géants, et

la plus puissante subit, au-dessus de Niflheim, le monde du brouillard, les morsures du gigantesque dragon Nidhug, l’Amer-Rongeur. Mais la racine gonflée de sève vivante, résiste aux crocs et au venin et abrite la fontaine Hvergelmir.

Une autre fontaine jaillit sous la racine qui s’étend vers le monde des géants. Elle porte le nom de Mimir et donne à qui s’y abreuve avec la corne Gjallar, l’intelligence et la sagesse.

La troisième fontaine qui se trouve sous la racine d’Ygdrasil s’étendant vers le monde des dieux, se nomme Urdar. Autour d’elle, les maîtres d’Asaheim se réunissent tous les jours en franchissant le pont Bifrost, cet arc-en-ciel où la lumière primitive joue avec le soleil et la pluie.

*

Autour de la fontaine d’Urdar habitent trois filles qui se nomment Urd, c’est-à-dire le Passé, Vervandi, c’est-à-dire le Présent et Skuld, c’est-à-dire le Futur. Ces filles, maîtresses absolues du temps, fixent sans recours la durée de la vie de tous les hommes. Elles connaissent ainsi le plus redoutable de tous les secrets et dévident sans fin le fil de l’histoire. On les appelle les Nornes et chacun les aime, les respecte et les craint, car rien n’est plus terrible que l’inexorable fuite du temps.

Tout le mystère du monde réside dans ce perpétuel enchaînement. Le Passé commande notre Futur. Et le Présent n’est qu’un point fugitif qui roule entre nos doigts comme un

grain de sable imperceptible et insaisissable.

Et le silence des Nornes, avec leurs longs cheveux sombres et leurs yeux transparents, pèse sur les hommes qui ne peuvent interroger celles qui connaissent ainsi l'heure où s'arrêtera le destin de chacun.

Affronter le verdict de Skuld, Vervandi et Urd, reste le plus grand combat de ceux qui vivent dans la seule certitude de mourir. Et quand tous dorment, les Nornes veillent toujours, attentives à mesurer ce qui appartient à chacun.

L'if sacré est à la fois l'arbre de vie et l'axe du monde. Lui aussi doit lutter pour étendre ses branches vers le ciel où s'amassent les nuages. Sans cesse, des poulains sauvages dévorent ses bourgeons et des serpents venimeux attaquent ses racines. Mais Ygdrasil résiste et survit. Il ne peut pas mourir, car les trois Nornes prennent soin de lui.

Chaque jour, elles tirent de l'eau de la fontaine d'Urdar, la répandent sur la terre jusqu'à obtenir une boue épaisse. Et avec ce mélange sacré, qu'elles nomment Auri, Urd, Vervandi et Skuld frottent l'écorce de l'arbre de vie. Ainsi, Ygdrasil restera toujours vert et son feuillage pourra étendre son ombre bienfaisante sur les neufs mondes.

Toujours en fleur, il se dresse au-dessus de la fontaine d'Urdar, où nagent deux cygnes, immaculés et majestueux. Des gouttes de rosée tombent lourdement sur la terre à chaque aurore. Cette rosée n'est pas de l'eau mais du miel. Et s'en nourrissent cent et cent abeilles

bourdonnantes. Dans le murmure de l'eau claire et l'odeur du miel, l'if Ygdrasil affirme le triomphe de la belle saison.

*

Sur la branche la plus élevée de l'if Ygdrasil, se tient un aigle, et entre les yeux de cet aigle siège le faucon Vedfolnir. Ainsi deux oiseaux de proie regardent le monde, nuit et jour, prêts à fondre sur qui transgresse l'ordre naturel des choses.

Sans cesse, un écureuil, Ratatosk, court du haut en bas de l'arbre. Tantôt il grimpe dans les branches les plus élevées, tantôt il se glisse sous les racines les plus profondes. D'une belle couleur d'ambre roux, agile et malin, il cherche sans cesse à provoquer un combat entre l'aigle et les serpents.

De leur affrontement naît la lutte indispensable à toute vie. Le monde est guerre. La paix, c'est la mort. Alors, jusqu'à la fin des temps, excités par Ratatosk, vont se déchirer l'aigle et le serpent, le rapace du ciel et le reptile de la terre, celui qui plane et celui qui rampe, l'oiseau de lumière et la bête des ténèbres.

Ainsi s'opposent la force et la ruse, en une lutte éternelle, qui ne connaîtra ni vainqueur ni vaincu car le triomphe et la défaite sont également mensongers et seul compte le combat, indissoluble enlacement de la mort et de la vie, du bien et du mal, de la joie et de la peine.

À l'ombre d'Ygdrasil, l'aigle et le serpent

proclament à jamais cette vérité primordiale du Nord : ce qui vit, c'est ce qui lutte.

Bientôt, ils vont à nouveau combattre. Et le sang qui coulera de leurs blessures, sur les plumes et les écailles, sera aussi vital que la rosée de miel que butinent les abeilles.

Dans le vent du Nord, frissonnent les hautes branches de l'if Ygdrasil. Autour de lui tourne le monde.

(1) La coutume veut que l'arbre Ygdrasil soit un frêne. En réalité, il semble qu'il s'agisse plutôt d'un if. Toute la tradition nordique considère en effet l'if comme un arbre sacré et son culte (souvent christianisé) s'est maintenu jusqu'à nos jours.





Casque orné de cornes datant d'un millénaire avant notre ère.
Cet objet, d'utilisation sans doute culturelle a été trouvé dans un marécage à Vesko dans l'île danoise de Sjælland.

2 - LE COMBAT DES DIEUX ASES ET DES DIEUX VANES

Les Vanes, dieux de la richesse — Les Ases, dieux de la force et du savoir — Gullveig, la sorcière corruptrice — Guerre et réconciliation — Odin, l'esprit partout présent dans le monde — Le Grand Voyageur escorté de ses corbeaux et de ses loups — Un haut-siège d'où l'on voit tout l'univers — Jord, Frigg et Rind, les trois visages de la Terre-Mère — Les servantes de la joie de vivre — Thor, dieu de la force à la barbe rouge — Balder le Bon, dieu de lumière — Tyr le courageux, Hermod le messager et Bragi le poète — Vidar et le silence de la forêt — Heimdal, le fidèle gardien du pont Bifrost — Njord, dieu vane du rivage — Ses deux enfants, Frey et sa sœur Freya — Aegir, le géant de la haute mer et Ran la mère des vagues — Loki, le dieu malfaisant et sarcastique.

Loin des géants de la montagne et des Thurses du givre qui vivent à Jotunheim, loin des hommes et des femmes qui résident à Mannaheim, loin des Alfes blancs, ces esprits de la lumière, et loin des Alfes noirs, ces nains de la pénombre, loin de Helheim où se groupent les morts et loin de Niflheim où se terre le dragon Nidhug, vivent et règnent les dieux.

Ces dieux du Nord habitent dans deux mondes, Asaheim et Vanaheim, car ils appartiennent à deux races qui semblent s'être succédé dans l'histoire.

Les Vanes seraient les premiers habitants, voués à la cueillette, et les Ases seraient ensuite survenus, élevés pour la guerre.

De ce choc, va naître, un nouvel ordre du savoir, de la force et de la richesse. Mais auparavant, les dieux vanes et les dieux ases doivent se rencontrer et s'affronter. Leur dualité reflète une vieille opposition : le solide et le liquide, le masculin et le féminin, la lumière et l'obscurité ;

Les Vanes sont des dieux « aimables ». Ils apportent la fécondité à la terre, la richesse aux paysans et aux marins, la volupté aux hommes et aux femmes qui s'exaltent dans les jeux de l'amour. Ils ont des rires éclatants, des mains pleines de dons, des couronnes de fleurs. Les dieux vanes ont des sexes dressés et les déesses des sexes béants. Ils sont perpétuellement prêts au plaisir. Avec eux, la terre et la mer se parent d'un sourire resplendissant. Ils apportent la puissance de la vie et l'abondance des biens.

Leurs adversaires, les Ases sont les dieux les plus connus et les plus nombreux. Ce sont des dieux souverains. Ils incarnent le savoir et le destin. Ils célèbrent aussi la force guerrière. Ils représentent à la fois la sagesse et le courage. Magiciens et combattants, ils vivent intensément les deux plus hautes fonctions de l'humanité divine.

Les Ases et les Vanes n'ont cessé de s'opposer jusqu'à ce qu'éclate entre eux une grande guerre qui instaure la force des armes comme la seule loi sacrée, dès le début de leur histoire.

Les combattants venus de Vanaheim et de Asaheim se livrent une bataille décisive. Elle ne va pas se terminer par un massacre, mais par une fusion.

Tout commence lorsque les Vanes envoient aux Ases un être mystérieux du nom de Gullveig. C'est sans doute une sorcière. Révélateur est son nom Gullveig signifie la puissance ou mieux encore l'ivresse de l'or. Ainsi les Vanes, qui possèdent la prospérité, espèrent corrompre les Ases en leur imposant leur vision du monde, celle qui fait de la richesse et du bonheur les seuls buts de la vie. Ils veulent les tenter par les vertus pacifiques et marchandes. À l'amour, les Ases répondent par la guerre.

Les dieux, groupés autour du plus grand d'entre eux, Odin, le Très-Haut, et du plus fort, Thor, le maître du tonnerre et des éclairs, possèdent des vertus que rien ne doit supplanter. Le savoir et la force ont mission d'imposer leur puissance à la richesse. L'or doit conforter, mais il ne saurait corrompre. Les trois fonctions qu'incarnent les dieux sont strictement hiérarchisées dans la grande trinité créatrice du Nord. D'abord la connaissance, ensuite l'énergie, enfin la prospérité.

*

Gullveig arrive chez les Ases. Le cadeau des Vanes représente le pire des poisons. L'ivresse

de l'or monte à la tête des dieux et surtout des déesses. La sorcière les prend dans ses pièges et leur fait faire cent et mille sottises. Les Ases les plus lucides vont essayer de tuer cet être maléfique. La sorcière Gullveig est toute d'or pur et nul épéu ne peut la transpercer. Par trois fois, ils tentent de l'abattre. Ils essayent même — en vain — de la brûler.

La corruption règne chez les Ases. Ils ont perdu leur vertu, c'est-à-dire à la fois leur raison et leur courage. Les Vanes attaquent. Mais au moment où tout semble perdu pour la conception hiérarchisée de l'univers qui refuse l'égalité, la décadence et la corruption, Odin va oser le geste suprême qui peut encore tout sauver.

Le maître d'Asaheim brandit une lance et d'un geste terrible la jette sur les rangs des envahisseurs venus de Vanaheim. Ce n'est pas seulement un acte de guerre, c'est un geste de magie. Le choc de l'arme sacrée arrête net l'invasion. La victoire change de camp. Ou plutôt, elle abandonne les deux camps. Il n'y a plus, par ce geste décisif, de vainqueurs ni de vaincus, mais des dieux résolus à parvenir à un accord.

Les Ases et les Vanes décident de se réconcilier et même de se mélanger.

Njord, dieu des vents et de la mer à Vanaheim, va vivre chez les Ases avec son fils Frey et sa fille Freya, qu'il a eus de sa sœur, selon l'usage de sa race. Ils sont d'abord des otages, puis s'assimilent aux Ases, à qui ils vont enseigner les pratiques magiques de leur monde. En

échange, les Ases donnent aux Vanes le propre frère d'Odin, Hoenir qui a naguère créé avec lui le premier homme Ask et la première femme Embla.

Les Ases expédient aussi aux Vanes, Mimir, dieu de l'intelligence. Mais on se méfie à Vanaheim de sa vivacité d'esprit. Les Vanes tuent alors Mimir et renvoient sa tête à Odin. Le maître d'Asaheim fera subir à cette tête privée de corps de longues opérations magiques. Il lui conserve toute sa vivacité et son intelligence. Désormais, installée près d'une fontaine, sous l'une des trois racines de l'if Ygdrasil, la tête de Mimir converse avec Odin et lui donne des avis toujours judicieux.

*

Odin ⁽¹⁾, le premier de tous les dieux de la race des Ases est avant tout le maître de la sagesse. Il n'a pas créé le monde, mais il le gouverne. On le nomme parfois Alfadir, le Père-de-Tout, et chacun doit lui obéir. Mais, en échange, ses mains sont riches de dons. Il apporte le pouvoir au souverain, la victoire au guerrier et la richesse au marchand. Le trône, le glaive et le soc ne seraient rien sans lui. C'est de sa puissance que ses fidèles tirent la force de mener l'État, de vaincre l'ennemi ou de labourer le sol. Son esprit est lumineux comme le tranchant de l'épée qui impose la loi nécessaire.

Étant le dieu qui apporte la mort — avec Vili et Vé, il a tué le géant Ymir — et le dieu qui apporte la vie — avec Hoenir et Lodur, il a créé le premier couple d'Ask et Embla — Odin reste

avant tout celui qui insuffle l'esprit. Tous le prient pour qu'il « entre dans leurs âmes ». Il est le courage, mais il est aussi la sagesse. Il connaît le secret des sciences et le mystère des runes. Il est un voyant, un magicien et un arbitre.

Mais il reste avant tout le dieu des héros et le maître des combats. On le nomme aussi Valfadir, le Père-des-Tués. Nul ne se dissimule, plus que lui sous de multiples noms. On en compte près de deux cents dans les neuf mondes où surgit soudain le Grand Voyageur. Malgré des masques si différents, son aspect change peu. Aussi parvient-on souvent à le reconnaître.

Odin est toujours un vieillard de haute stature. Il porte une longue barbe et son œil unique brille dans l'ombre d'un chapeau à larges bords, comme en portaient autrefois les bergers dans nos campagnes, pour affronter le soleil et l'orage. Ce chapeau représente la voûte arrondie du ciel.

Le dieu qui apporte l'esprit s'enveloppe aussi dans un long manteau rayé de différentes couleurs — qui évoque l'atmosphère quand un arc-en-ciel impose soudain après l'averse les multiples teintes du spectre solaire. Cette houppelande évoque également le berger. Mais Odin n'est-il pas celui qui surveille et protège le troupeau des créatures ?

Le Grand Voyageur s'enorgueillit d'être encore appelé Rafnagud, le Dieu-aux-Corbeaux. Car, sur chacune de ses épaules, il porte un gros passereau noir. L'un se nomme Hugin, la

Réflexion et l'autre Munin, la Mémoire. Sans cesse, dans le creux de ses oreilles, ils lui soufflent ce qu'ils voient et ce qu'ils entendent. À chaque aurore, Odin les libère et les envoie voler dans le monde. Inlassables, les deux corbeaux tournent, piquent, s'envolent. Au crépuscule, ils reviennent se percher et apportent les nouvelles des hommes, des dieux et des choses.

Odin ne cesse de se tourmenter pour ces deux oiseaux sacrés qui le quittent chaque matin. Pendant les longues heures du jour, le dieu de la sagesse s'inquiète de ne pas voir revenir Hugin et Munin. Il sait que sans la mémoire et sans la réflexion, il ne pourrait plus apporter l'esprit aux créatures. Les deux corbeaux lui permettent tout à la fois de voir et de savoir.

Si ses corbeaux volent souvent loin d'Odin, ses loups ne le quittent jamais. Eux aussi, ils sont deux : Geri, le Glouton, et Freki, le Vorace, ils se couchent sur les marches de son trône, ou ils courent dans les nuages, escortant leur maître dans tous ses voyages. Doués d'un appétit inassouvi, ils dévorent tout ce qui passe à portée de leurs crocs. Comme le père des dieux a besoin de boire mais non de manger, Geri et Freki ne manquent jamais de nourriture. Ainsi gavés, ce sont bien davantage des animaux domestiques que des bêtes sauvages. Ils n'attaquent pas les hommes et celui qui a la chance de découvrir les deux loups d'Odin errant dans les forêts ou les pâtures doit considérer cette rencontre comme un heureux présage.

Odin est armé d'une lance du nom de Gungnir,

la Frémissante. Elle a été naguère fabriquée pour lui par les nains. Elle déchire le ciel comme la zébrure de l'éclair et frappe l'adversaire telle la foudre. Personne ne peut y échapper quand le maître des batailles l'a lancée d'une main toujours assurée.

Les nains ont aussi fabriqué un bateau merveilleux, qui est utilisé tour à tour par Frey et par Odin. Il se nomme Skidbladnir et peut se replier comme un mouchoir pour être transporté facilement dans sa bourse. Il possède une autre propriété merveilleuse : lorsque la voile est hissée, le vent souffle toujours dans la direction choisie par le pilote. Nul navire n'est plus sûr ni plus rapide.

Le cheval d'Odin se nomme Sleipnir. Il n'a pas moins de huit pattes. Mais Odin ne le possédera qu'après la construction d'Asgard, l'enclos des Ases... Ce coursier galope sur la terre, dans l'air et sur l'océan.

À son bras, Odin porte un anneau d'or du nom de Draupnir. Forgé, lui aussi, par les nains industriels. Chaque neuvième nuit, il en sort un nouvel anneau toujours aussi lourd et aussi beau. Draupnir qui ne quitte jamais le bras du père des dieux, symbolise la fertilité de la terre et la fécondité de l'esprit, indissolublement liées. Les saisons succèdent aux saisons et les idées aux idées. Jamais la terre ni l'esprit ne doivent rester en repos. Il faut sans cesse passer et repasser le soc d'une éternelle charrue. Ainsi surgissent les moissons et les légendes, les fleurs et les chants, les fruits et les poèmes. La terre frissonne et s'épanouit, l'esprit questionne et s'ennoblit. Les récoltes succèdent aux

récoltes et les images aux images. Ainsi les anneaux d'or tombent de Draupnir comme la goutte de la goutte. Et à travers les générations les idées germent et fleurissent. Les événements s'enchaînent et se renouvellent les explications. Draupnir annonce l'éternel recommencement des aventures de l'esprit et des floraisons de la terre. Au bras du Grand Voyageur brille ce cercle d'or, fermé parfaitement sur lui-même et qui ne saurait avoir ni commencement ni terminaison. La chaîne du temps ne saurait s'abolir.

Quand il ne chevauche pas, Odin revient dans son palais d'Asaheim, et s'assoit sur son haut-siège, Hlidskjalf, pour contempler l'univers. Il regarde et il écoute.

Ainsi, chaque jour, au-dessus de la création, dominant la voûte du ciel, Odin observe ce que deviennent les dieux et les hommes. Rien n'échappe son œil unique et à ses oreilles attentives. La moindre parole, le moindre geste, le moindre souffle de vent, tout parvient jusqu'à ce trône invisible.

*

Dieu de guerre et de violence, Odin est aussi un dieu de tendresse et de passion. Il possède trois femmes, qui toutes trois ne sont que des visages différents d'une même certitude : la terre.

Ainsi s'unissent sans cesse le ciel et la terre. La Nature ne connaît pas de frontière entre l'ici-bas et l'au-delà. Il n'est qu'une réalité qui naît de la fusion des éléments originels.

Odin, le dieu-père, célèbre dans la joie ses noces avec la terre-mère incarnée tour à tour par Jord, Frigg et Rind.

Trois déesses, trois visages d'une même réalité, trois amantes, trois mères... Jord est la terre originelle et inhabitée. Frigg, la terre humaine et cultivée, Rind, la terre de nouveau inculte. Toutes trois ont donné des enfants à Odin. Jord est la mère de Thor, Frigg la mère de Balder et d'Hoder et Rind la mère de Vali.

Des trois, c'est Frigg la plus importante. Elle seule possède le droit de s'asseoir avec Odin sur son haut-siège Hlidskjalf. Ainsi le dieu de la réflexion et de la mémoire marque sa préférence pour la terre habitée et cultivée par les hommes, pour la terre vivante où règnent les souverains, combattent les guerriers et travaillent les artisans. Frigg incarne la terre majestueuse, redoutable et nourricière, la terre où poussent les blés et où se choquent les épées, la terre où s'aiment les couples, la terre où naissent les enfants. Cette terre n'est pas une vallée de détresse mais un océan de fierté et un sommet d'honneur. Sans Frigg, Odin ne serait pas ce qu'il est.

Le dieu a besoin des hommes comme les hommes ont besoin de la terre. De leur rencontre seule peut naître la nature et la vie. Frigg est la déesse aux pieds de glèbe, qui seule sait charmer et retenir le Grand Voyageur.

Frigg, la déesse-terre, est escortée par sept suivantes l'aidant à remplir ses attributions. Fulla apporte la fertilité, Hlyna accorde la protection, Gnaa porte les messages. Vra

écoute les serments et punit les parjures, Snotra amène la brise et annonce le beau temps, enfin Lofna favorise l'union des amants ; quant à Sygna, elle préside aux procès, ce qui représente souvent bien de l'ouvrage.

Grâce aux sept servantes de la déesse Frigg, toujours prêtes à aider les hommes, chacun a une chance de trouver un bien au soleil et un amour à son foyer. Liées à toutes les forces de la Nature, elles restent aussi les plus humaines des créatures qui entourent le dieu-père, dont elles suivent, en un riant cortège de grâce et de beauté, l'épouse favorite.

Deux autres déesses sont attachées au service de la terre : Gefjunn, la Vierge à la Charrue, laboure les sols incultes avant la fécondation et la récolte. Eir guérit les malades, car elle connaît le secret des herbes et les paroles magiques. Elle répare les muscles froissés et les os brisés.

Ainsi, la terre n'est pas vouée au malheur, mais à la plénitude et à la santé. Odin n'est pas venu pour le châtement des hommes, mais pour leur bonheur. Ceux qui suivent sa loi trouvent l'épanouissement et ceux qui restent fidèles à la terre sont aimés des dieux.

*

Thor, fils d'Odin et de Jord, la terre sauvage, est le plus important des dieux ases après son père. Parfois même, dans la croyance populaire, il le surpasse. Il devient familier et presque vulgaire. On parle souvent de lui avec plus d'enthousiasme que de respect. C'est un « dieu-

copain », dont les bons tours réjouissent les longues veillées d'hiver.

Thor est « brave » dans tous les sens du terme. Mais gare à qui ose le défier. Car il se bat comme le plus impitoyable de tous les dieux guerriers. Nul ne sait se montrer plus brutal que lui. Il ne frappe même pas, il écrase... Il apparaît de forte stature, les muscles noueux, les épaules larges, la taille bien prise. Il porte une barbe bien fournie dont le blond tire au roux et s'illumine d'éclairs de feu. Ses yeux lancent des flammes qui se reflètent à l'aurore comme au crépuscule sur les nuages écarlates. Il arbore une couronne d'étoiles scintillantes. Car sa tête remplit le ciel et ses pieds couvrent la terre, la marquant d'empreintes profondes.

On l'appelle parfois Akathor, c'est-à-dire Thor-le-Cocher, car lui aussi est un grand voyageur, parcourant l'univers à la recherche d'adversaires à défier et à vaincre. Il se déplace dans un char tiré par deux chèvres, qui se nomment Tanngnjost, Dents-Griçantes, et Tanngrisnir, Dents-Étincelantes.

Parfois, Thor doit abandonner son char et ses deux chèvres, pour aller à pied. Il ne peut emprunter le pont Bifrost, car l'arc-en-ciel s'enflammerait, et deviendraient bouillantes les eaux sacrées. Il doit donc traverser à gué les rivières Kormt et Ormt et les deux cours d'eau du nom de Kerlaug, pour se rendre à la fontaine Urdar où siègent les Ases.

Thor habite à Thrudvang, le Champ-de-la-Force, son domaine est un énorme nuage, sombre et compact. Sa demeure, Bilskirnir, la

plus grande qu'on ait jamais construite, ne comporte pas moins de cinq cent quarante salles, illuminées par les éclairs qui accompagnent l'orage.

Un jour, il recevra, forgée par les nains, l'arme redoutable qui le rendra célèbre entre tous : le marteau Mjolnir, qu'il devra tenir avec des gantelets de fer, après s'être ceint les reins d'une ceinture de force en cuir tressé et clouté. Et à chacun des coups de marteau, dans le roulement du tonnerre, tremblera la terre entière. La force du dieu à la barbe rouge gouverne le monde et triomphe dans l'éternelle violence.

Thor épousera Sif aux cheveux d'or qui apparaît comme une montagne couverte d'épis mûrs et d'herbe verte. Malgré toutes les avances qu'elle doit subir, elle refuse toujours le géant Hrungnir, le Rocher-Nu. Sif a déjà un fils — qui est donc le beau-fils de Thor. Il se nomme Ull et nul n'est plus habile que lui à manier un arc ni plus rapide sur ses skis. Il habite à Ydalir, dans la Vallée des Ifs.

Si la femme de Thor, Sif, symbolise la terre fertile, sa concubine, Jarnsaxa règne dans le désert aride. Pourtant, elle lui a donné deux fils : Magni, la Force, et Modi, la Colère, aussi braves et aussi robustes que leur père.

*

Fils, que l'on peut dire préféré, du dieu Odin et de son épouse Frigg, reine des Ases, Balder le Bon possède avant tout une qualité devenue au cours des âges un véritable mythe : la jeunesse.

Balder est jeune comme d'autres sont grands, braves ou forts. Il a l'âge de l'enthousiasme. Il possède le plus magique de tous les pouvoirs : l'avenir lui appartiendra. À moins que la mort ne vienne briser son destin... Il possède plus de vertus qu'aucun autre : la sagesse, l'éloquence, la sensibilité. Si Thor est un dieu de la guerre, Balder est un dieu de la paix. Mais la paix dans l'ordre, dans la soumission aux lois du monde, dans la fidélité à la création divine sur laquelle règne son père Odin, le Grand Voyageur aux corbeaux et aux loups.

Balder est un dieu romantique. Il croit que le monde renferme poésie et lumière. Il reste à l'âge des illusions, des enthousiasmes, des imprudences. Il ignore la méchanceté et la laideur. Il aime les oiseaux et les fleurs. Plus que toute autre, le printemps est sa saison.

Le jeune dieu apparaît si beau que des rayons de lumière semblent sourdre de son visage, de sa chevelure, de son corps. Il n'évoque pas seulement le soleil, il devient, véritablement le soleil, dans sa splendeur et son éternité. Balder est blond. Comme l'or ? Mieux encore comme le blé.

Il y a en lui la promesse des épis, la certitude des aurores, la joie des moissons. Il éclaire le monde et le résume dans un sourire. Il n'est pas joyeux, il est la joie. C'est le dieu de la grande santé, du grand midi, de la grande promesse : le soleil ne peut pas mourir.

Balder le Bon est le favori de la Nature, le préféré des dieux et le plus béni par les hommes. Il est le meilleur de tous et garde le

sourire de celui à qui tout est facile. Sagesse et douceur sont pour lui naturelles. Jamais il ne s'emporte et jamais il ne se trompe. Et quand il parle, ce qu'il dit est si juste que jamais parole prononcée par lui ne pourrait être changée. Chaque mot, dans sa bouche, prend sa signification exacte. Sa voix est celle de la justice. Mais plus encore que l'équité, il apporte le bonheur. Avec lui, le plaisir devient joie profonde et lumineux éveil.

Balder demeure à Breidablik, le Large-Éclat. Ni saleté ni malheur ne peuvent entrer dans son domaine, où tout n'est que pureté, lumière et gaieté.

Dieu de la lumière, Balder a un frère, lui aussi fils d'Odin et de Frigg. Il est aveugle et se nomme Hoder. Sa triste infirmité en fait le dieu de l'obscurité. Il sera le destin, lui aussi atteint de cécité.

Fait étrange pour un Ase, Balder n'a pas été chercher son épouse parmi les déesses d'Asaheim, ni même, comme certains dieux, parmi les géantes de Jotunheim. C'est à Mannaheim, sur la terre des hommes, qu'il va découvrir et aimer celle qui sera sa fidèle compagne. Cette jeune fille se nomme Nanna et son père Nep, le Bourgeon. Elle n'est que fleur. Comme son bel époux, elle apparaît telle une radieuse image du printemps, du renouveau de la vie, de la beauté.

Balder et Nanna ont un fils, Forseti, le Président. Il possède une demeure appelée Glitnir, la Resplendissante. Le sol en est d'or et le plafond d'argent. Dans cette maison, tous les

plaideurs se retrouvent pour soumettre leur cause au jugement du fils de Balder. Il a hérité de la clairvoyance de son père et il trouve toujours une sentence si juste qu'il parvient à réconcilier les adversaires autour d'une décision d'une parfaite équité. Il n'existe nulle part au monde pareil tribunal.

La splendeur du dieu du printemps et de la déesse de la floraison illumine le monde, grâce à leur fils chéri Forseti le Justicier.

*

Odin a également engendré Tyr, Hermod et Bragi.

Tyr est un dieu guerrier. Il se veut le plus audacieux et le plus intrépide de tous les Ases. La fidélité et le courage sont ses vertus familières. Cette valeur belliqueuse dont il a hérité, il la dispense à son tour. Ceux qui doivent livrer bataille ne manquent jamais de l'invoquer. Tyr affermit le poing sur le pommeau de l'épée et sur l'attache du bouclier ; il aiguise le regard sous le casque à nasal et remplit le cœur de fierté sous la cotte de mailles. Il est le dieu qui aide à tenir la lance, à souffrir sans se plaindre, à entendre couler son sang avec autant de calme que l'on écoute au matin le murmure d'un frais ruisseau : il apporte l'honneur.

Hermod est lui aussi un dieu guerrier. C'est le messager d'Asaheim, et il chevauche souvent dans les airs, à l'image de son père le Grand Voyageur. Odin lui confie parfois son casque et sa cotte de mailles et n'hésite jamais à lui

ordonner une mission dangereuse. Si Hermod doit se hâter pour se rendre au combat, alors son père lui confie aussi son merveilleux coursier.

Dans les demeures d'Asaheim, ne vivent pas uniquement des dieux guerriers. Tous les Ases sont braves certes, mais il en est qui préfèrent la poésie à la bataille.

Bragi a hérité du lyrisme autant que du courage de son père. Il porte une longue barbe qui descend fort avant sur sa poitrine ; elle n'est ni blanche ni grise, mais blonde et soyeuse, car Bragi est aussi un dieu de la jeunesse. Il est marié à Idunn. Fille de l'Alfe Ivald, elle est la gardienne des pommes d'or qui assurent aux dieux une éternelle jeunesse. Mais elle aura bien du mal à garder intacts ses fruits de jouvence.

*

De l'union d'Odin et de la sorcière Grid est né un fils, Vidar. On le surnomme le Silencieux. Sa force apparaît prodigieuse. Elle égale presque celle de Thor. Il porte des chaussures absolument extraordinaires, dont les différentes pièces de cuir ont été rassemblées au long des siècles.

Dieu de la forêt primitive, il vit au plus secret des bois, dans un domaine où ne retentissent jamais ni la voix de l'homme, ni le son de la hache. Partout, de hautes futaies, des buissons et des ronces. Nul bruit ne vient troubler le silence oppressant. Sous ces couverts impénétrables, le jour pénètre à peine à travers

les feuilles que n'agite aucune brise. Même les bêtes se taisent.

Vidar est, à l'image de la Nature, impérissable et incorruptible. Il est élancé comme un tronc puissant. Sa peau est plus rude que l'écorce, son sang plus riche que la sève, ses membres plus forts que les branches. Vidar est la Nature sauvage et éternelle. Il est la force brutale que les hommes saluent et révèrent. Et si tout devait disparaître, des royaumes et des rêves, il resterait toujours la Forêt primitive, le domaine de Vidar d'où peuvent ressurgir une nouvelle race et une nouvelle aventure.

*

Lui encore fils d'Odin, le dieu Heimdal est né de neuf vierges... Elles étaient neuf sœurs, filles de la haute mer et des tempêtes. Elles étaient comme les vagues qui déferlent sur les grèves et se brisent dans les havres. Neuf filles, vêtues d'émeraude et parées d'écume immaculée.

Surgi de la mer d'où vient toute chose et tout être, le dieu Heimdal apparaît sur le rivage d'Asaheim apporté par le flot. De sa couronne d'embruns, il tire peut-être son surnom : il est le dieu Blanc. En lui jaillit et rejaillit la mer, comme une semence. Tout ce qui commande, tout ce qui sert, tout ce qui grandit, tout cela vient des flots.

Sous le nom de Rig, ce dieu-matelot devient dieu-voyageur. Il va courir le monde, engendrant les races des esclaves sombres, des paysans libres et des chefs de guerre.

Après avoir ainsi réparti les hommes en trois classes, le dieu Blanc reviendra dans Asaheim où vivent, jugent et se heurtent les dieux dont il est l'un des plus éclatants. Ses dents sont d'or pur et sa bouche étincelle au soleil.

Heimdal demeure à Himminbjorg, le Mont-du-Ciel. Il se tient à l'extrémité du pont Bifrost. Ce pont sacré n'est ni d'ici-bas ni d'au-delà, mais il appartient à une seule réalité où se confondent, sous le soleil du Nord, la vie et la mort, la divinité et l'humanité, le passé et le futur. Bifrost brille de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, au nombre de sept, où se décompose et s'exalte la lumière.

Après l'averse, dans le ciel alourdi de nuages sombres, on distingue parfois le pont sacré qui mène au royaume de l'absolu. Mais n'y entre pas qui veut : Heimdal, veilleur impitoyable, protège le seuil du domaine sacré.

Éternel gardien du plus précieux des trésors, la connaissance que chacun a de lui-même, Heimdal tient d'une main l'épée du combat, Hofud, la Tête, et de l'autre la corne de l'appel, Gjallarhorn, qui s'entend dans tout l'univers et que le dieu, le danger passé, accroche aux basses branches de l'if sacré Ygdrasil. Quand il doit chevaucher pour se rendre à l'assemblée des dieux, Heimdal enfourche son coursier Gulltop, Crin-d'Or.

L'épée du combat et la corne de l'appel Heimdal sont à la fois le guerrier et le sage, celui qui bataille et celui qui alerte. Il veille au seuil d'Asgard, la demeure des dieux. Nul ne peut entrer qui n'a subi de sa part un véritable

« examen de passage ». Il n'est d'élus que celui qui est digne. Ne pénètre au pays de la lumière que celui qui est fidèle à lui-même et à l'ordre naturel des choses, des hommes et des dieux.

Le pont Bifrost mène de l'humain au surhumain.

Jour et nuit, veille Heimdal. Il ne connaît point le repos. Sans lui, sans ce rude et savant protecteur, le désordre s'établirait. Les géants franchiraient les frontières, les nains se croiraient les égaux des dieux. Les hommes les plus vils pèseraient le même poids sur le pont Bifrost que les plus braves et les plus sages. Alors toujours doit veiller le dieu Blanc. Heimdal entend tout, et même l'herbe qui pousse dans les clos et la laine qui croît sur le dos des moutons. Il ne dort pas plus qu'un oiseau et il voit aussi bien la nuit que le jour. Rien n'échappe aux oreilles et aux yeux du Grand Protecteur. Sans cesse, il surveille le monde.

Cette tâche, quasi policière, n'est pas indigne du plus beau des fils de la mer, né des neufs vagues sacrées. Sa mission apparaît noble entre toutes. Sans Heimdal, le monde retournerait au chaos.

Dans l'Edda ⁽¹⁾, il est — fort étrangement — dit de Heimdal qu'il est « le plus brillant des Ases et le plus sage des Vanes ». Il appartient en effet aux deux races qui se réconcilient en la personne de ce dieu, de tous le plus mystérieux et le plus attachant.

Heimdal est parent de cette race des Vanes dont

les plus célèbres sont le dieu Njord et ses deux enfants son fils Frey et sa fille Freya.

Originaire de Vanaheim, ce monde, mal connu, des dieux Vanes, Njord a grandi loin d’Asgard, dans un univers d’eau et de feu. Lors de la grande guerre qui a opposé les deux races de dieux, il a été échangé comme otage avec Hœnir.

Njord demeure à Noatun, le Clos-des-Navires. Il gouverne les vents. C’est lui qui soulève ou qui apaise les tempêtes. Ouragans de mer ou de feu obéissent à sa volonté. D’un souffle, il déchaîne les vagues hurlantes et attise les flammes crépitantes. Il possède une hache qui peut ouvrir tous les verrous.

Ce dieu du vent est le plus riche de tous ceux qui détiennent les pouvoirs sacrés. Il peut donner des trésors à ceux qu’il veut récompenser. Il épousera plus tard Skadi, la fille d’un géant.

Njord a donc eu de sa sœur deux enfants. Le garçon se nomme Frey et la fille Freya.

Quand le dieu du vent et du rivage a été envoyé en otage parmi les dieux ases, il a obtenu une consolation jamais personne ne pourrait haïr son fils Frey.

Peu de dieux sont aussi vénérés que ce dernier dans tout le Nord. Frey est un dieu de paix et de récolte. Il apporte la pluie nécessaire à ceux qui cultivent le sol et il ramène le soleil quand ils le lui demandent. Dieu paysan, il remplit les bas de laine en faisant pousser l’herbe et mûrir les

blés. Les éleveurs ont besoin de lui comme les moissonneurs.

Frey rend ceux qui l'honorent riches, étant lui-même très riche. Il habite un palais qui lui a été donné, alors qu'il était encore enfant, à Alfaheim, dans le monde des lutins de la lumière, qui sont appelés elfes.

Le fils de Njord ne fait point verser de larmes aux mères et aux épouses, car il apporte la paix et non la guerre. Sa seule arme est une charrue. Son seul désir est de délier les mains de celui, qui est enchaîné. Tous l'aiment. Un jour, les nains lui donneront un étrange verrat aux soies d'or et lui offriront un merveilleux navire. Frey sans cesse donne et reçoit des cadeaux.

Ce dieu de la fécondité et de l'abondance est marié à Gerd, la fille du géant Gymir, et ils ont un fils appelé Fjolnir.

Fille de Njord et sœur de Frey, la belle Freya est la déesse de l'amour. Une seule la surpasse en beauté Frigg, la femme d'Odin. Tous ceux qui s'aiment invoquent Freya, protectrice des passions de l'esprit et de la chair.

Elle réside à Folkvang, le Champ-des-Armées, mais ne passe que peu de temps dans sa demeure, car elle doit parcourir, dans son char attelé de deux chats, les plaines où se sont entre-tués les guerriers. Elle a le droit d'emmener avec elle la moitié des tués au combat, tandis que l'autre moitié revient à Odin. Ainsi, ceux qui tombent les armes à la main rejoignent le palais du dieu de la guerre ou la demeure de la déesse de l'amour,

Sessrymnir, où se trouvent de nombreux sièges.

Épouse d'Od, le Furieux, Freya a deux enfants, Hnoss et Gersemi. Mais son mari l'a quittée pour voyager en des pays lointains. Aussi Freya pleure-t-elle sans cesse après lui. Ses larmes sont des gouttes d'or pur et on l'appelle parfois la déesse aux beaux sanglots. Son cou s'entoure du ruban Brising et elle possède un déguisement de faucon, qu'elle prête volontiers aux autres dieux, surtout lorsqu'ils veulent se rendre à Jotunheim, au pays des géants.

*

Si Njord règne sur Noatun, la partie de l'océan qui borde le rivage et où les bateaux pratiquent le cabotage, c'est Aegir qui domine la haute mer. Ce n'est pas un dieu, mais un géant qui commande aux flots furieux et écumants, aux longues houles du large, aux tempêtes hurlantes et aux tourbillons effroyables. Il n'est pas question de pêcher, ni même de naviguer sur ces eaux en furie qui se trouvent entre le monde des hommes et le domaine des dieux. Le géant Aegir règne sur une immense frontière marine où les flots gris se confondent avec le ciel bas, dans une même couleur de plomb fondu que n'éclaire aucun soleil.

Les rapports sont étranges entre ce géant de la haute mer et les dieux. Leurs domaines voisinent et ils se rendent souvent visite. Dans son palais, Aegir organise de grands festins où il traite avec faste ses hôtes divins. Les reflets de la mer scintillent et la bière coule à flots tandis que se vident les cornes à boire.

Le géant Aegir est l'époux de Ran qui possède un filet dans lequel elle attrape ceux qui sont assez hardis et assez fous pour s'aventurer dans le domaine de la haute mer, où son mari règne en souverain absolu et cruel.

Leurs filles sont les vagues immenses. Elles ont des cheveux pâles et des voiles blancs. Quand le vent souffle, il les éveille et elles deviennent alors redoutables pour les hommes. Elles battent les rivages, assaillent les rochers, roulent les galets. Elles rendent inaccessibles les îles et périlleux les voyages. Elles dorment sur les rochers du fond de la mer.

*

Il est un dieu qui occupe une place toute particulière. Il se nomme Loki. Intelligent et parfois génial, astucieux et toujours rusé, il n'a qu'une passion faire le mal. Il intrigue et détruit à plaisir. Sa seule joie est de nuire. Curieux, malin, vicieux, il est le plus infernal des Ases. Mais il appartient — sans nul doute — à leur race.

Fils du géant Farbauti, qui l'a engendré avec Laufey, la Feuille, Loki évoque le feu. Comme lui, il peut être bienfaisant, mais comme lui, il peut être destructeur. Il est capable du meilleur et du pire. Il reste l'incarnation du mal.

Loki n'est pas affreux comme un géant, mais beau comme un dieu. Il va personnifier le mal, mais le mal dans sa beauté et même sa séduction. Il corrompt l'air, la terre, l'eau et le feu. Il est partout. Puissant et rusé. Flamme du volcan, serpent de la mer, poison de la table, il

apparaît comme la mort qui erre par le monde. Il envahit toute la nature. Comme son grand rival, Odin, il se trouve partout et s'unit à tous les éléments qu'il ronge et détruit.

Loki s'affirme toujours comme le calomniateur des dieux, le pourrisseur des hommes, le collaborateur des géants. Nul n'est plus rusé ni plus perfide. Le mensonge est sa seconde nature et la tromperie son premier plaisir.

Loki a épousé Sigyn et il en a deux fils, Vali et Nari. Bien plus que sa famille légitime, va compter dans l'histoire d'Asaheim la descendance monstrueuse que le fils de Laufey engendre avec la sorcière Angerboda, la Fauteuse-de-Mal. Tous deux donnent naissance à Hel, la géante gardienne du séjour des morts, au loup Fenrir et à Jormungand, le serpent de Midgard qui entoure la terre. Cette descendance fait courir un danger terrible aux dieux.

Partout où surgissent Loki et ses enfants, les méfaits comme les catastrophes s'annoncent. Le fils de Laufey appartient pourtant à la race des Ases, il est le frère juré d'Odin-Alfadir, le Père-de-Tout qui doit faire place à ce fourbe dans l'assemblée qui se tient près de la source d'Urdar, au-delà du pont Bifrost.

Le gardien de l'arc-en-ciel est le grand ennemi de Loki. Le fils de Laufey et le fils des neuf vagues se détestent. Car Heimdal est le gardien vigilant de l'ordre que veut ruiner le vil destructeur. Sans cesse, ils s'affrontent. Car, sans cesse, le chaos menace la rigueur. Le monde de l'harmonie et de la réconciliation ne se perpétue qu'entouré d'envieux et d'ennemis.

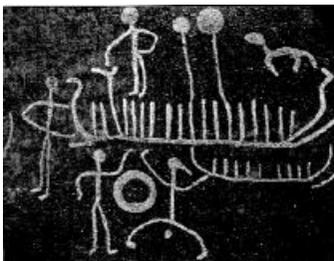
L'Ase Blanc tient l'Ase Noir à distance de cet idéal d'honneur qu'il garde comme un trésor.

Et tandis que le fils d'Odin et des neuf vagues venues de la haute mer continue à monter sa garde éternelle, son père court les neuf mondes à la recherche de l'héroïsme et de la mémoire, de la sagesse et de la magie.

(1) La graphie française la plus correcte serait sans doute Odhinn. Mais nous préférons une forme simplifiée, plus usuelle. Odin vient de l'imparfait (od) du verbe vada, marcher - d'où la forme allemande de Wotan. Odin est donc le dieu qui marche, ou qui chevauche. Il évoque la puissance en mouvement. C'est donc essentiellement le dieu du «devenir».

(1) Edda texte anonyme du XIII^{ème} siècle, connu sous le nom d'Edda ancienne ou d'Edda poétique, qui restitue à partir de traditions orales les grands événements de la mythologie nordique.





Peinture rupestre de l'âge du bronze, où l'on distingue quatre personnages, deux bateaux, un animal et des disques représentant le soleil.

3 - ODIN, PÈRE DES HÉROS ET MAÎTRE DES RUNES

Un dieu voyageur qui interroge les êtres et les choses — L'œil de la sagesse et du soleil — Dialogue avec la tête de Mimir — A Sokvabek se rencontrent Saga, l'Histoire, et le dieu borgne — Un dieu aux centaines de noms et aux dizaines de visages — Supplice du feu chez Geirrod, le mauvais hôte — Duel oratoire avec le géant Vafthrudnir — A Gladsheim, dans le grand hall d'honneur du Valhalla — Les Einherjar, héros tombés au combat — La viande du porc Saerhimmir et le breuvage de la chèvre Heidrunn — Les filles d'Odin, cavalières et servantes — Le code d'honneur de la Valkyrie Sigrdifa — L'invention des runes — Odin sacrifié à lui-même — Neuf nuits suspendu à l'if Ygdrasil — Les dix-huit chants d'Odin — Le maître de la Nature et du Secret.

Odin est avant tout un dieu voyageur. Aucun élément de l'immense Nature ne lui est étranger. Il chevauche dans les nuages, il galope dans les chemins et il plonge sous les vagues. Au fond des mers ou au sommet des collines, il cherche toujours la sagesse. Sa vie est une quête perpétuelle. Car la sagesse n'est pas immobile, mais mouvante. L'Esprit ne reste jamais en repos. Il souffle avec le vent, légère brise ou forte rafale. C'est lui qui fait frissonner les arbres ; les idées voltigent parmi les

hommes comme feuilles mortes emportées par la tempête. Il faut se hâter de les saisir.

Jamais Odin ne perd une occasion d'interroger les forces de la Nature. Tandis que s'agitent les dieux, les géants, les hommes et les nains, elles restent immuables et se moquent de la course du temps. Le Grand Voyageur sollicite les vagues qui se brisent sur le rivage, les sources qui murmurent dans la forêt, les vents qui gémissent dans le précipice. Sans cesse, il questionne la montagne, la plaine et l'océan. Savoir n'est rien si on ne cherche pas à savoir davantage.

Plus qu'en tout autre haut lieu, c'est au pied de l'if sacré Ygdrasil, l'arbre de vie, qu'Odin s'en va quérir le Grand Secret. Le voici arrêté devant la fontaine de Mimir, qui se trouve sous la racine s'étendant vers Jotunheim, le monde des géants. Celui qui boit son breuvage acquiert la sagesse absolue. Même le plus grand des dieux peut avoir soif de cette onde à l'extraordinaire pouvoir.

Le bord de son grand chapeau sombre rabattu sur le visage, enveloppé dans sa longue houppelande, Odin, déguisé en simple voyageur, demande à boire l'eau de la fontaine de Mimir.

La fontaine sacrée se trouve sous la garde d'une Vala, une prophétesse, qui reconnaît tout de suite Odin-Alfadir, le Père-de-Tout.

- Que voudrais-tu me demander, Odin ? Je sais tout !

- Puis-je boire une gorgée de cette eau ?

- Oui, si tu sais m'en payer le prix.

Que peut coûter la sagesse ? Elle ne se paye ni en or ni en sang. Le Grand Voyageur comprend qu'il n'est pas trop pour l'acquérir que de faire le don d'un de ses yeux. C'est en acceptant de devenir borgne qu'il parviendra à être un véritable voyant. Le regard lucide sur le monde et la vie s'achète à ce prix. Dorénavant, sa prunelle unique n'en aura que plus d'acuité — et aussi plus de tristesse son orbite vide.

Car Odin voit le destin dans toute sa tragédie. Il sait que nul ne peut y échapper, qu'il soit géant ou nain, homme ou dieu. Tout est décidé et pourtant il faut faire face et se battre jusqu'au bout. L'honneur est d'affronter le sort funeste et la lutte finale dont nul ne sort vainqueur.

Désormais, après avoir offert un de ses yeux à la fontaine de Mimir, Odin sera borgne. Mais par cette mutilation volontaire, il aura acquis la connaissance absolue.

L'œil que le dieu Odin laisse en gage dans la fontaine de Mimir n'est autre que le soleil. Chaque soir, il s'enfonce dans l'onde de la source, comme l'astre du jour dans les flots de l'océan. Il y voit alors les secrets de l'abîme.

Et chaque matin, la Vala boit l'hydromel brun de l'aurore, dont la couleur évoque l'ambre sacré des côtes nordiques et dont le pouvoir lui donne le don de prophétie.

Auprès de la fontaine sacrée, sous l'une des

trois racines de l'if sacré Ygdrasil, se trouve la tête momifiée du dieu ase de l'intelligence Mimir, qui fut naguère assassiné par les Vanes, lors de la grande guerre entre les deux races divines. Odin vient souvent converser avec cette tête enchantée, dont la bouche profère toujours des conseils judicieux.

Ce qu'enseigne la sagesse de Mimir, c'est que la vie ne vaut que par la mémoire du passé et l'espérance du futur. Tout s'enchaîne, les saisons et les joies, les légendes et les peines. Et les héros d'autrefois, qui ont rejoint Odin en sa demeure du Valhalla, annoncent les héros de demain.

Mimir se souvient. Et se souvenir c'est créer.

Du fond de la fontaine, l'œil d'Odin regarde le monde, renouvelé à chaque aurore par ce soleil surgi de l'eau sacrée, cet œil-soleil qui ne quittera plus le monde jusqu'au crépuscule. Il ne disparaît au cours de la nuit, comme au long de l'hiver, que pour mieux renaître à chaque aube et à chaque printemps.

Ainsi le jour fait suite à la nuit, la lumière à l'obscurité, le feu à la glace. Ainsi se succèdent les jours comme se succèdent les hommes.

*

Il est un séjour privilégié entre tous qui porte le nom de Sokvabek, c'est un ruisseau qui jaillit de la mer. Pour les hommes du Nord, l'océan est la véritable patrie. Les pensées s'élèvent comme des vagues, écrêtées par le vent qui lance au loin l'argent de l'esprit, écume des

flots et des rêves. Les paroles vont et viennent comme les marées sur le rivage. Et infinie semble la mémoire comme la profondeur de l'océan.

Dans la demeure divine Sokvabek, a lieu la rencontre d'Odin et de Saga, l'Histoire. Sans cesse, Saga raconte. Sans cesse, Odin écoute. Ils sont assis ensemble, l'un à côté de l'autre, sur l'herbe tendre, jour après jour et nuit après nuit. Ils rafraîchissent leurs esprits à la source de l'Histoire qui s'écoule, sans que rien puisse l'arrêter.

C'est dans la pensée du Grand Voyageur que se restituent les années et les siècles, qu'ils prennent leurs sens, qu'ils s'enchaînent et tournent finalement comme une roue sans fin. Les saisons succèdent aux saisons et les millénaires aux millénaires. Le dieu borgne écoute la déesse. Odin et Saga savent que le passé explique le présent et annonce l'avenir. La sagesse n'est rien sans le souvenir.

Les corbeaux Hugin et Munin se tiennent sur le bord du fleuve de l'Histoire, large et profond. Ses eaux mêlent le sel de la mer et le miel de la vie. Elles remplissent la demeure Sokvabek de leur grondement majestueux. Saga n'est ni bonne ni mauvaise, elle est grande. Car elle retrace le destin des hommes et de leurs gestes, leurs croyances et leurs luttes, leurs victoires et leurs défaites. Et leur joie de labourer à leur tour la trace ouverte par leurs aïeux sous le grand tournant du soleil.

Grâce aux récits de Saga, les hommes ne sont pas seuls au monde. Ils savent ce que leurs

pères ont accompli et ils devinent ce que leurs fils accompliront à leur tour. Ils se persuadent qu'ils ne sont qu'un maillon dans la chaîne sans fin des générations et des événements. Leur grandeur, c'est de savoir de qui ils sont nés.

À leur tour, ils vont lever la torche qui éclaire la nuit des temps. À leur tour, ils vont brandir le glaive qui affirme le combat de la vie. À leur tour, ils seront des souvenirs et des exemples.

Saga raconte. Son nom même signifie dire. Et comme elle la dit bien, l'amie d'Odin, cette longue histoire des hommes qui ont jadis soumis le feu et dompté le cheval, qui ont creusé des sillons, pour les semailles et labouré les mers de l'étrave de leurs navires. Comme elle est belle, cette histoire de la Longue Marche des hommes du Nord partis sur tout un continent, à l'image du Grand Voyageur, dont ils suivaient le sillage dans le ciel où couraient des nuages sombres. Lent balancement des navires et aigre crissement des chariots. Hennisements et clameurs. Horizon infini de la mer et ténébreux couvert des forêts. Sanglantes batailles et demeures nouvelles. Flamme qui s'élève dans les clairières. Corps qui gisent sur les sentiers. Chants farouches autour des feux où se pressent les conquérants. Bûchers où flambent les défunts. Cris des enfants nés au pied des arbres sacrés. Moissons, combats et sacrifices. Longue aventure des paysans, des guerriers et des chefs. Éternelle histoire que raconte à Odin, en la demeure de Sokvabek, Saga, qui détient les clés de la durée et de l'espace.

*

Odin a l'étrange pouvoir de changer de forme. Tandis que son corps gît, comme s'il était endormi ou défunt, il peut prendre à volonté l'apparence d'un oiseau, d'un poisson ou d'un serpent. Il peut alors partir en des pays lointains, pour parcourir de nouveaux paysages ou interroger d'autres interlocuteurs. Même transformé, il garde sa puissance. Il sait toujours faire tourner le vent dans la direction qui lui plaît. Il est alors capable d'éteindre n'importe quel incendie ou de calmer n'importe quelle tempête.

Parfois, il ressuscite les morts. Souvent, il s'assoit au-dessous des pendus qu'il force, eux aussi, à répondre à ses perpétuelles questions.

Il sait où se trouvent tous les trésors enfouis dans la terre. Il a le pouvoir de pénétrer dans les cavernes souterraines et dans les tertres funéraires. Nulle cachette ne peut lui échapper.

Odin porte des dizaines et des dizaines de noms, mais ils ne sont qu'à lui seul et malheur à qui les usurperait. Il peut à volonté se déguiser et même se multiplier. Un jour, il réussit, à lui tout seul, à se trouver à trois sur son haut-siège ! Car ce ne sont personne d'autre qu'Odin lui-même ceux qui sont nommés Har, le Très-Haut, Jafnhar, Également-Haut, et Thridi, le Troisième.

Quand il intervient dans les affaires du monde, le dieu borgne ne craint jamais la nécessaire brutalité. Ainsi lorsqu'il se rendit sur terre, sous le nom de Grimnir, le Masqué...

Il était alors un roi qui s'appelait Hraudung et

qui avait deux fils, l'un du nom de Agnar et l'autre du nom de Geirrod. L'aîné, Agnar, avait dix ans quand il partit un jour en mer avec Geirrod, son cadet de deux ans. Ils voulaient prendre du petit poisson non loin du rivage, mais un vent mauvais se mit à souffler de terre et les repoussa au grand large.

En pleine nuit, la barque avec les deux enfants s'échoue et les naufragés débarquent sur une île, où ils rencontrent un paysan. Ils vont passer tout l'hiver dans sa demeure.

C'est un vieil homme qui les a recueillis. Il va élever le cadet des fils du roi, Geirrod, tandis que sa femme s'occupe de l'aîné, Agnar.

Au retour du printemps, les tempêtes se calment sur la mer et le vieux paysan procure un bateau aux deux jeunes naufragés. Le vent, cette fois, les pousse vers la terre. Geirrod, le cadet, se tient à la proue du bateau, tandis que son frère Agnar est assis sur un banc.

Dès qu'il sent que leur embarcation va aborder sur le rivage de leur patrie, Geirrod saute dans l'eau rapidement et repousse le bateau vers le large en criant :

- Va-t'en où t'emporte le mauvais esprit !

Le bateau dérive vers le large. Des courants s'en emparent, le mauvais temps arrive et Agnar disparaît dans un banc de brume.

Le meurtrier regagne alors le pays de son père le roi Hraudung. Mais il apprend en même temps et la disparition du souverain et son

propre avènement. Voici Geirrood sacré roi.

Plusieurs années se passent. Le vieux paysan qui avait naguère recueilli avec sa femme les deux enfants naufragés sur son île n'était autre qu'Odin lui-même. Et la vieille paysanne était sa femme Frigg. Assis sur leur haut-siège Hlidskjalf, ils regardent ce qui se passe dans tous les mondes et se soucient de savoir ce que sont devenus Agnar et Geirrood.

- Je vois ton fils adoptif Agnar dans une grotte en train d'engendrer un enfant avec une géante, dit Odin. Mais mon fils adoptif Geirrood se trouve dans un palais et il gouverne un royaume.

- Ce n'est pas un bon roi, rétorque Frigg. Il affame ses sujets et met parfois ses invités à mort.

- C'est un mensonge.

- C'est la vérité.

Odin et Frigg se disputent à ce sujet et en viennent à parier sur ce qu'est devenu Geirrood. Craignant qu'Odin ne vienne se rendre compte par lui-même de la scélératesse de son fils adoptif, Frigg expédie sa servante Fulla chez Geirrood.

- Tu lui diras de se tenir sur ses gardes. Il se pourrait qu'il reçoive la visite d'un magicien. Mais il le reconnaîtra sans peine : les chiens les plus féroces n'aboient pas après lui.

Le roi reçoit peu après la visite d'un étranger qui porte un grand chapeau sombre et un long

manteau bleu. Il déclare se nommer Grimnir, le Masqué, et apparaît comme un homme assez taciturne. Geirrod, prévenu par Fulla, se méfie et décide de le torturer pour l'amener à dévoiler son identité. Il place le soi-disant Grimnir entre deux feux ardents et l'y tient pendant huit nuits.

Odin souffre atrocement de la chaleur des brasiers. Mais il reçoit une consolation : le fils de Geirrod, âgé d'une dizaine d'années et appelé lui aussi Agnar comme son oncle, lui apporte une corne à boire.

Le Grand Voyageur, dans ses souffrances, évoque à haute voix toute l'aventure des dieux et des héros du Nord. Le roi Geirrod l'écoute, assis auprès des deux feux qui brûlent atrocement son hôte. Le souverain a posé sur ses genoux une épée, à demi-dégaînée. Il voudrait tant savoir comment s'appelle vraiment Grimnir.

Le dieu Odin énumère quelques-uns des noms qu'il se donne et ajoute :

- Je ne me nomme jamais d'un seul et même nom depuis que je voyage parmi les hommes. J'ai encore d'autres noms quand je vais parmi les géants et d'autres noms encore quand je siège parmi les dieux.

Puis soudain, il lance à son mauvais hôte :

- Tu as trop bu, Geirrod, et tu as perdu. Je t'ai dit quantité de choses, mais tu n'en as retenu que bien peu. Que serait-ce d'entendre la voix même de la sagesse, si le souvenir ne permettait d'y rester fidèle ?

Réflexion et mémoire, ce sont les noms des deux corbeaux qui accompagnent le dieu borgne : Hugin et Munin. Nul n'a le droit d'oublier la vérité que détient et propage Odin. Celui qui a reçu la lumière du Nord ne peut la renier. Rien n'est pire qu'abjurer ce que l'on est. Geirrod a failli à la loi imprescriptible. Il n'a pas su reconnaître le Grand Voyageur et répondre à ses questions. Le dieu de la sagesse n'est pas un dieu de pitié. C'est sans colère, mais sans merci qu'il annonce son destin à l'infidèle :

- Ta vie s'est maintenant écoulée.

Et il ajoute aussitôt :

- Odin, à présent, je m'appelle. Et tous les autres personnages que je t'ai cités n'ont jamais fait qu'un seul être avec moi.

Le roi Geirrod, quand il comprend qui il a devant lui, veut retirer le voyageur d'entre les deux feux qui le brûlent. Il se lève rapidement et se précipite vers le dieu. Mais son épée lui échappe des mains. Il trébuche et tombe en avant. Son arme le transperce et Geirrod meurt aussitôt.

Alors Odin disparaît. Et le jeune garçon qui lui a été secourable, en lui apportant à boire, Agnar, succédera à son père et deviendra roi à son tour, Il devait régner très longtemps.

Le dieu de la vie est aussi le dieu de la mort. Geirrod, le mauvais hôte, en ne reconnaissant pas le dieu borgne et en ne comprenant pas ses questions, a rencontré son funeste destin. Nul

n'est à l'abri de cette confrontation tragique. Malheur à qui ne saurait pas alors ce qu'il faut savoir quand le Père-de-Tout vous interroge. Pourtant, les paroles d'Odin ne sont pas des pièges. Elles sont des épreuves.

Possédant la sagesse au prix de son œil, le dieu borgne ne cesse de questionner tous ceux qu'il rencontre. Celui qui a naguère enseigné son savoir exige que ses créatures cultivent la mémoire de ce qu'ils ont reçu. Odin ne manque jamais de se livrer à de véritables duels oratoires avec ses hôtes. Il leur pose des questions de plus en plus difficiles.

Celui qui ne sait répondre, le dieu borgne doit le tuer. Ainsi, le géant Vafthrudnir, qui n'a pu résoudre ses énigmes.

Impitoyable aux fourbes et aux lâches, le Grand Voyageur s'affirme comme un dieu de violence, donc de justice. Les guerriers braves et fidèles trouvent en lui le meilleur des pères.

*

Dieu de l'Histoire et de la Sagesse, maître de la réflexion et de la mémoire, gardien du secret et de la puissance, Odin est tout naturellement le dieu de la guerre. On le nomme Herjafadir, le Père-des-Armées. Avec lui, se trouve restitué l'ordre naturel des choses : le combat est ordre, justice et devenir.

Il donne des armes aux plus braves. Il guide les lances et lève les boucliers. Il se bat avec ceux qui osent. Il attaque et il protège. Il peut arrêter l'orage des flèches ou fracasser le nasal des

casques.

Pour les hommes braves et fidèles, Odin est aussi appelé Valfadir, le Père des guerriers tués au combat. Autour de lui, vont et viennent des filles splendides, les Valkyries, qui sans cesse parcourent les champs de bataille pour en ramener les héros frappés par le fer.

Celui qui tombe les armes à la main ne meurt pas vraiment. Il ne disparaît pas dans le néant, comme le riche et le lâche. Le guerrier n'a pas le destin du marchand ou du paysan.

Chez le dieu Odin à Gladsheim, le Séjour-de-Joie, dans l'une des plus belles demeures divines, se trouve le spacieux Valhalla. C'est un gigantesque hall qui brille comme l'or. Les murs étincellent du feu des boucliers accrochés tout au long de la salle. La toiture est formée de lances miroitant sous le soleil d'un perpétuel été. Leurs fers lancent des éclairs d'argent.

Là, chaque jour, arrivent ceux que Odin a choisis. Tous sont morts par les armes. Ils arrivent au Valhalla ceux dont le crâne a été fendu en deux par une épée, ceux dont le cœur a été percé par une flèche, ceux dont les lances ont arraché la vie, ceux que leurs ennemis ont égorgés et parfois torturés. Ils sont là, couverts du sang de leurs récentes blessures, tout haletants du combat qui vient de se terminer et où ils ont laissé la vie. Ils sont là, ceux qui sont morts au-delà des mers, ceux qui ont péri dans leurs demeures incendiées, ceux que le flot a déposés sur des rivages étrangers, ceux qui ne reviendront plus des expéditions lointaines, tous ces disparus, dont les corps gisent aux

quatre coins du monde et dont les amis ont gravé les noms sur les pierres élevées dans les hauts lieux de leur pays natal.

Ils sont là les guerriers, les braves, les purs. Tous, en arrivant, reconnaissent le Valhalla. Le palais de Gladsheim ressemble bien à ce séjour de la joie, dont ils ont si souvent parlé le soir autour des feux et dont l'image était comme un mirage au-dessus des plaines et des océans où ils affrontaient le danger. C'est bien là ce grand hall d'honneur où leur destin, de toute la force d'une tradition ancestrale, les menait. C'est là où ils vont connaître la vie qui commence après la vie.

Les héros morts au combat découvrent enfin ce qu'ils attendaient, de toute la certitude d'une foi surgie de la nuit des temps.

Voici le loup qui garde la porte ouverte vers le soleil couchant. Et voici l'aigle qui plane au-dessus de lui dans le ciel clair. Les guerriers morts saluent les animaux sacrés et pénètrent dans le grand hall, en un bruisant cortège.

Sonnent les pavés d'or sous le choc des épées et des boucliers qu'ils traînent encore, comme autant de preuves de leur vaillance. Fendus sont les boucliers et brisées les épées. Ils se sont tant battus, ces fils qui retournent chez leur père Odin. Jeunes gens fous de témérité, vieux routiers couverts de cicatrices, hommes des bateaux et des fortins, conquérants des steppes et des océans, gardiens des sanctuaires nordiques et des conquêtes d'au-delà des mers, seigneurs des tempêtes et des mêlées, ivres de leur lignée, fous de leur honneur, maîtres de

leur destin. Les voici tous, les guerriers appelés par Odin. C'est la grande marche du courage et de la fidélité, le grand défilé de la gloire. Nul ne peut se glisser dans de tels rangs s'il n'en est digne.

Ces héros, en entrant dans le Valhalla, prennent le nom d'Einherjar. Ils vivent désormais dans un palais qui ressemble à une immense caserne, toute bruisante des rires et des chants des rudes hommes à la cotte de mailles. Dans ce séjour, ils vont recommencer le combat, tomber l'épée à la main et se relever à nouveau pour reprendre une guerre qui ne saurait s'achever. Leur éternité, c'est la bataille. D'immenses feux brûlent au centre des salles d'honneur. Sans cesse, ils les tisonnent avec leurs épées.

On ne compte pas moins de cinq cent quarante portes dans l'immense Valhalla, et à chacune d'elles, veillent plus de huit cents Einherjar. Un jour, ils sortiront à la suite d'Odin et partiront avec lui combattre le loup gigantesque du crépuscule des dieux.

Dans le Valhalla, les héros morts, quand ils ne se battent pas, festoient dans une ambiance joyeuse. Ils mangent et ils boivent, comme il sied à de fortes natures. À pleine gorge et à belles dents.

Tous les matins, alors que les Einherjar ont été réveillés au chant du coq Gullinkambi, Crête-d'Or, on fait cuire pour eux le porc Saehrimnir. Ils se nourrissent de sa chair, de ses tripes, de son lard. Ils le rongent jusqu'à l'os. Les convives n'en laissent rien quand arrive la nuit. Mais au jour nouveau, le porc se retrouve

entier, prêt à être rôti à nouveau dans le chaudron Eldhrimnir par le cuisinier Andhrimnir.

Le porc est l'animal sacré du vieux Nord. Domestique ou sauvage, il constitue la nourriture préférée des paysans comme des héros. Il est le sommet de tout festin. Manger du porc, c'est honorer Odin.

Les Einherjar boivent autant qu'ils mangent. Mais après leur mort, jamais plus ils ne se désaltèrent de l'eau fraîche d'un torrent, ni même de la bière mousseuse qui réjouissait leur cœur pendant les longues soirées d'hiver. Non, pour les héros tombés au combat, Odin-Valfadir imagine boisson plus extraordinaire.

Au-dessus du Valhalla, vit la chèvre Heidrunn, Clair-Ruisseau. Elle se nourrit des feuilles de l'arbre Lerad, le Protecteur. Toute la journée, elle broute sa verte pâture. Et de ses mamelles s'échappe sans cesse un délicieux hydromel dont s'abreuvent les Einherjar.

Ainsi, ils n'ont plus jamais soif et la chair du porc Saehrimnir leur paraît encore plus savoureuse, arrosée de cet hydromel, si abondant que jamais ils ne parviennent à vider totalement le bol rempli chaque jour par la chèvre Heidrunn.

Non loin du Valhalla, s'étend la brillante forêt de Glaser. Toutes ses feuilles sont d'or. Sous ses couverts galope le cerf Eikthyrnir, dont les bois sont comme les branches d'un chêne et qui se nourrit lui aussi des feuilles de l'arbre Lerad.

Tandis qu'il se repaît, ses andouillers laissent tomber dans la fontaine proche des gouttes de rosée. Elles sont si lourdes et si abondantes qu'elles fournissent assez d'eau pour les trente-six ruisseaux qui s'échappent de cette source.

Douze coulent vers Asaheim, le séjour des dieux, douze vers Mannaheim, l'univers des hommes et douze vers Niflheim, le monde où ne règne que le brouillard.

Odin-Alfadir envoie sur tous les champs de bataille ses filles choisir les héros tombés au combat pour les conduire au Valhalla des Einherjar.

Les Valkyries ont des cheveux couleur d'or, flottant sur leurs épaules au vent du galop de leurs rapides coursiers. Elles portent un casque, un bouclier et une cuirasse d'argent qui étincellent au soleil. Elles brandissent une lance. Car les héros ne peuvent être choisis que par des guerrières.

Le dieu de la guerre les envoie sur les champs de bataille avec une redoutable mission : les Valkyries doivent choisir ceux qui seront tués et décideront donc du sort de la bataille.

Dans le vieux Nord, où les courages s'égalent et les forces s'équilibrent souvent entre deux armées rivales, ce sont les filles d'Odin qui départagent les combattants et font pencher l'implacable balance. Elles tiennent le destin dans leur main. Aussi n'est-il pas surprenant que Skuld, l'Avenir, la plus jeune des Nornes, fasse partie de leur chevauchée.

Les Valkyries ne sont pas nombreuses. On n'en compte guère plus d'une quinzaine, toutes expertes aux choses de la guerre, capables de juger de la bravoure et de l'habileté des combattants. Quand elles ont moissonné leur champ de héros, elles regagnent le Valhalla avec les élus qui vont devenir Einherjar.

Alors, les Valkyries se transforment en servantes. Elles apportent les cornes à boire, ruisselantes de l'hydromel de la chèvre Heidrunn, et elles découpent le porc Saehrimnir dont le fumet remplit la salle du festin.

Les Valkyries sont vierges. Ce sont des divinités de la guerre et non de l'amour, toujours prêtes à chevaucher vers la terre pour assister ceux qui combattent avec l'épée, dans les plaines et sur les flots.

*

Expertes en bravoure, les Valkyries discernent mieux que personne ce qu'est l'honneur, ce bien suprême des hommes fidèles à Odin. Elles savent à la fois consoler et enseigner.

Ainsi, la Valkyrie Sigrdifa enseigne-t-elle au héros Sigurd un véritable Code d'Honneur, dont les Hommes du Nord vont faire une règle de vie conforme à leur vision du monde :

« Je te conseille, en premier lieu, de nourrir à l'égard de tes amis des sentiments irréprochables. Sois lent à te venger, même si on te cherche querelle on dit que les morts y trouvent leur profit.

En second lieu, je te conseille de ne pas prononcer de serment qui ne soit sincère ; d'affreux tourments frappent le parjure ; misérable est celui qui viole la foi jurée.

En troisième lieu, je te conseille de ne pas provoquer de querelles avec des gens peu intelligents ; car souvent un sot profère des paroles plus méchantes qu'il ne le pense vraiment.

En quatrième lieu, je te conseille ceci : Si quelque sorcière vicieuse se trouve sur ton chemin, il vaut mieux poursuivre ta route que de t'arrêter, si même la nuit devait te surprendre.

En cinquième lieu, je te conseille ceci : Si même tu vois des filles charmantes sur les bancs, ne permets pas à leur beauté de troubler ton sommeil, et ne te laisse pas séduire par leurs baisers.

En sixième lieu, je te conseille : Si des guerriers, qui boivent de la bière, s'abandonnent à l'injure, ne te querelle pas avec ces ivrognes ; le vin ôte la raison à plus d'un.

En septième lieu, je te conseille : Si tu as des démêlés avec des personnages de noble tempérament, mieux vaut accepter ouvertement le combat qu'incendier lâchement leurs opulentes demeures.

En huitième lieu, je te conseille ceci : garde-toi de toute vilenie et abstiens-toi de toute fausseté ; ne séduis pas la jeune fille vierge ni l'épouse

d'autrui ; ne les entraîne pas au plaisir défendu.

En neuvième lieu, je te conseille d'ensevelir les morts, où que tu les découvres sur terre, qu'ils aient succombé à la maladie ou péri en mer, ou qu'ils aient été frappés par le fer.

En dixième lieu, je te conseille : ne te fie pas aux serments des proches parents d'un homme que tu as abattu ; souvent un loup se cache sous les traits du frère ou du fils du tué, alors même qu'a été touché par lui le prix du meurtre (1).

En onzième lieu, je te conseille : reste toujours en garde contre les dangers de toute sorte et surveille tes propres amis. Je pense, ô prince, que tes jours sont comptés des conflits terribles déjà s'annoncent... »

*

Voici donc définie la mission d'Odin, le Grand Voyageur borgne qui sans cesse parcourt les neuf mondes ou contemple l'univers assis sur son haut-siège Hlidskjalf. Chacun sait ce qu'il peut attendre d'Alfadir, le Père-de-Tout :

Il donne la victoire à certains,

Aussi, à d'autres, la richesse,

L'éloquence à beaucoup,

Et la sagesse aux hommes.

Bon vent il donne aux Vikings

Inspiration lyrique aux scaldes, (1)

Et il donne le courage

À beaucoup de guerriers.

Dieu de la guerre, Odin reste aussi — et surtout — un dieu de la magie.

Il va inventer l'écriture, imaginant les caractères sacrés qui permettent de fixer la pensée, de la réaliser, de la transmettre.

Mais tous ne doivent pas comprendre les signes inventés par le dieu borgne et que ses fidèles vont graver, en traits anguleux, sur l'os, la pierre ou le bois. Aussi ces lettres portent-elles le nom de « rune », c'est-à-dire de Secret.

L'écriture doit rester mystère. Les étrangers, les infidèles et les impies n'ont pas le droit de connaître le message du dieu aux corbeaux. Ils ignorent au prix de quelle souffrance le père des dieux a créé ces caractères, qui vont désormais permettre aux croyants de se reconnaître et de s'accorder.

Pour inventer les runes, Odin a résolu de se sacrifier. Il s'est suspendu dans l'arbre sacré, l'if Ygdrasil, dont les racines plongent dans les trois mondes de Niflheim, de Jotunheim et de Asaheim.

L'arbre se dresse sur un rocher, exposé à tous les vents. Et sur l'arbre, comme crucifié non pas pour le salut de tous les hommes, mais pour la garde de ses seuls fidèles — souffre le dieu Odin. Il s'est percé le flanc de sa propre lance. S'offrant en sacrifice au Père-de-Tout.

Je me suis offert à Odin,

Moi-même à moi-même.

Il n'y a pas d'autre dieu que lui, pour recevoir et comprendre ce sacrifice. Et de même chaque homme n'a, pour le connaître et le justifier, pas d'autre homme que lui-même. Le dieu est seul comme l'homme est seul. Mais sa grandeur vient de sa solitude. Que serait le sacrifice s'il était offert à un autre dieu ? Que serait la fidélité si elle était donnée à un autre homme ? Chacun ne doit répondre que devant lui-même.

Et le coup de lance d'Odin est d'autant plus cruel et plus juste que c'est à Odin qu'il est offert.

Neuf nuits entières, le dieu borgne, qui a déjà offert un œil à la fontaine de Mimir — va rester suspendu à l'if Ygdrasil. Neuf nuits de tourment. Car rien n'est donné sans la sueur et sans le sang, sans le courage et sans la fatigue, sans la volonté et sans le mépris. Neuf nuits sur cet arbre solitaire. Neuf nuits, comme il faut neuf mois pour faire un homme.

Odin est seul. Nul ne lui donne un morceau de pain. Nul ne lui apporte une corne à boire. La faim et la soif le torturent. Et sa blessure lui ronge le flanc, comme un animal sauvage dévorant sa chair avec ses crocs. Mais il veut dépasser cette douleur. De toute sa force, il s'applique à créer les runes. Il les découvre et il les retient dans une indicible souffrance.

Dans les hautes branches de l'if Ygdrasil, le vent souffle en tempête et les racines gémissent sous la morsure des serpents. Odin, pendu sur le tronc qu'il a teint de son sang, tremble, du

tremblement même de l'arbre sacré. Ses corbeaux, Hugin et Munin croassent au-dessus de sa tête et ses loups, Freki et Geri hurlent à ses pieds. Toute la nature gronde dans le grand bruissement des feuilles et l'immense gémissement du vent. Le monde entier souffre avec le dieu blessé. L'énigme s'affirme douleur. Le mystère s'exalte dans le tragique.

Au bout de neuf nuits, les ténèbres vont-elles se dissiper ? Tout l'esprit d'Odin se concentre sur les runes. De leur secret jaillira sa lumière.

*

Odin possède le don de la poésie. Ce qu'il va enseigner aux hommes, il le fera sur un ton lyrique, désormais inséparable de son cri douloureux. Suspendu à l'arbre de vie Ygdrasil, il fouille jusqu'au fond de son être pour révéler comment l'esprit lui est venu, à lui, le Grand Voyageur :

J'ai commencé à connaître beaucoup de choses.

Mot par mot,

J'ai cherché les mots.

Fait par fait.

J'ai cherché les faits.

Désormais, en découvrant les runes, Odin devient « le prince du pouvoir gravé ». Il va demander aux hommes d'entrer un jour dans ce mystère qu'il vient de créer. À chacun d'eux s'adresse le père des dieux et à chacun il lance les questions qui doivent désormais brûler tous

ceux qui veulent connaître les mystères de la terre et de la vie :

Sais-tu comment il faut les graver ?

Sais-tu comment il faut les expliquer ?

Sais-tu comment il faut les dépeindre ?

Sais-tu comment il faut les prouver ?

Sais-tu comment il faut prier ?

Sais-tu comment il faut offrir ?

Sais-tu comment il faut envoyer ?

Sais-tu comment il faut consumer ?

Ces runes, secrètes et magiques, il faut les utiliser dans toutes les circonstances de la vie. Ainsi la Valkyrie Sigrdrifa enseigne à Sigurd toutes les runes qu'il doit graver :

« Il faut graver les runes de joie sur la corne à boire, pour goûter la bonne bière. Il faut graver les runes de victoire sur la garde et le pommeau de l'épée, pour obtenir la victoire. Il faut graver les runes du désir, pour conquérir la fille aimée. Il faut graver les runes de délivrance, pour soulager la femme en couches. Il faut graver les runes du feu sur l'étrave du navire, sur la lame du gouvernail, et sur les avirons, pour sauver le coursier de la mer du péril des brisants et des vagues. Il faut graver les runes de la médecine, pour reconnaître les maladies et soigner les blessures. Il faut graver les runes de l'éloquence, pour gagner tous ses procès au Thing ⁽¹⁾. Enfin, il faut graver les runes de

l'esprit pour comprendre ce qu'a conçu, gravé et traduit Odin lui-même ».

La tête de Mimir, que le Père-de-Tout vient consulter auprès de la fontaine sacrée, chaque fois qu'il veut résoudre une question difficile, enseigne au dieu du Secret où il doit désormais graver les plus magiques des runes inventées sur l'if Ygdrasil :

« Sur Svalinn, le bouclier placé devant le soleil. Sur l'oreille d'Arvak et le sabot d'Alsvinn qui tirent le chariot de Sol. Sur la roue de feu qui tourne dans le ciel. Sur les dents de ton coursier et sur les patins de ton traîneau. Sur la patte de l'ours, sur la langue du poète, sur la griffe du loup, sur le bec de l'aigle et sur l'aile du faucon. Sur le pont de l'arc-en-ciel. Sur le verre et sur l'or. Sur la cuve à vin et sur la corne à bière. Sur les lits de l'amour et les armes de la guerre. Sur l'ongle du destin et entre les yeux de la chouette ».

L'oiseau de sagesse, qui voit dans la nuit, se trouve ainsi marqué du signe des runes qui apporte la lumière.

Toutes les runes qu'Odin a gravées sur des bâtons magiques, il va les gratter avec une lame acérée pour obtenir de fins copeaux de bois. Ces copeaux seront mélangés à l'hydromel couleur d'ambre et répandus parmi ses fidèles. Ainsi, les runes, invisibles, seront enfin chargées de tout leur pouvoir magique. Odin peut alors les envoyer dans tous les mondes sur lesquels s'étend sa puissance.

On les trouvera chez les dieux ases et les dieux

vanes, chez les elfes et chez les hommes. Et ils les graveront à leur tour sur le bouleau ou sur l'érable. Et dans la pierre des hauts lieux, où elles seront teintes du sang des sacrifices.

Ces runes d'Odin, les sages vont pouvoir plus tard les retrouver et les déchiffrer, les utiliser et les transmettre.

La science des runes deviendra la science même de la vie, imprescriptible héritage qui doit se perpétuer, sans que puissent s'en emparer ceux qui n'ont pas droit de boire l'hydromel sacré.

Les runes restent les signes de la puissance et de la présence d'Odin. Elles s'affirment comme le témoignage précis, déchiffrable, sacré, du sacrifice du Grand Voyageur.

Dès avant l'origine de l'homme, les runes ont été gravées à jamais.

Odin connaît des chants que personne ne connaît. Ni la femme du roi, ni le fils de l'homme. Ces chants de magie et de puissance, il va les énumérer, tandis que du haut de l'if Ygdrasil, il contemple les hommes, les animaux et les choses :

« Le premier chant aide à triompher des luttes et des soucis.

Le second sait ce que demandent les fils des hommes.

Le troisième brise le tranchant des armes de l'ennemi.

Le quatrième permet de marcher malgré toutes les entraves.

Le cinquième donne le pouvoir d'arrêter les flèches.

Le sixième retourne les malédictions contre leur auteur.

Le septième permet d'arrêter l'incendie d'une demeure.

Le huitième apaise la haine entre les fils des hommes.

Le neuvième calme le vent sur l'eau et endort la mer.

Le dixième modifie la forme et l'esprit des femmes de trolls.

Le onzième conduit les guerriers sains et saufs au combat.

Le douzième rend la vie et la force aux cadavres pendus.

Le treizième rend invulnérable par l'aspersion d'eau sacrée.

Le quatorzième permet d'énumérer les caractères des dieux.

Le quinzième chante la force des dieux et la fortune des nains.

Le seizième permet de séduire la vierge aux bras blancs.

Le dix-septième enchaîne la fidélité de la femme aimée.

Le dix-huitième chante enfin ce qu’Odin n’enseigne jamais. »

Le dieu, qui vient d’inventer les runes et saluer leur pouvoir par les chants les plus secrets, s’exclame :

Maintenant sont chantés

Les chants du Très-Haut

Ils sont utiles aux fils des hommes,

Mais inutiles aux fils des géants.

Et Odin conclut sa longue incantation par des formules qui vont longtemps résonner parmi tous ses fidèles, exaltant les dix-huit chants sacrés du Grand Voyageur :

Salut à celui qui les a chantés !

Salut à celui qui les connaît !

Puisse celui qui les a appris en profiter !

Salut à ceux qui les ont écoutés !

Les chants d’Odin se sont terminés par un mystère. Il existe des choses que ne pourra jamais éclaircir l’esprit des humains. Et c’est pourquoi le dernier chant ne sera jamais enseigné ni à la vierge, ni à la femme, ni à l’homme. Le ciel et la terre restent à jamais riches d’énigmes. La Nature ne se dévoile pas à tous. Ils sont peu nombreux ceux qui peuvent

comprendre toutes les paroles d’Odin et
déchiffrer toutes les runes sacrées.

*

Maître du Savoir, Odin-Alfadir, le Père-de-Tout, devient aussi le maître de la Nature, de ses forces, de ses mystères, de ses lois. Il est l’esprit qui gouverne. Il est, à jamais, le Grand Souverain. Il commande le vent, le feu, la terre et la mer. Il inspire la haine de l’ennemi et l’amour de l’épouse. Il donne l’esprit à ceux qui possèdent la force, et l’énergie à ceux qui ont l’intelligence. Il accorde à ses fidèles la Grande Santé.

Odin est l’esprit du monde qui pénètre tout, le créateur du ciel et de la terre. Il est le père des dieux et des hommes. Il est le maître. Et les runes chantent sa puissance.

(1) Allusion à la coutume du wehrgeld, l’amende qu’il faut payer pour un meurtre. Le tarif en est très différent selon la condition sociale de la victime. Il est à remarquer aussi que les anciens Nordiques distinguaient vigr, qui est le crime «normal», et mord, qui est le crime «ignoble». Tuer un ennemi n’est pas blâmable. Ce qui est grave, c’est de se battre sans noblesse, avec mensonge, lâcheté ou trahison.

(1) Scaldes poètes de l’ancien monde nordique dont la consécration exigeait une extraordinaire virtuosité formelle.

(1) Assemblée d’hommes libres qui rendaient la justice dans l’ancien monde nordique et qui constituaient même en Islande, l’assemblée détenant le pouvoir suprême ou Althing. Également, Conseil des dieux.





PARTIE 2 : LES AVENTURES DES DIEUX



Pierre gravée. Région d'Altuna, Suède. On reconnaît le dieu Thor dans son bateau, brandissant son marteau. Il combat le serpent Midgard, à tête de taureau

4 - LA POÉSIE, LA CITADELLE ET LES POMMES D'OR

Kvasir, celui qui sait répondre à toutes les questions — Un breuvage de sang et de miel — Fjalar et Galar les deux nains meurtriers — Le Grand Voyageur se rend à Jotunheim — La géante Gunlad séduite et abandonnée — L'aigle-dieu poursuivi par l'aigle-géant — La poésie, « don d'Odin » — Un très étrange maître d'œuvre — Asgard construit en un seul hiver — Une jument en rut s'enfuit dans les bois — Loki enfante Sleipnir, le cheval à huit pattes — Trois dieux en voyage — Un serment indigne — Idunn et ses pommes d'or enlevée par le géant Thjazi — Un dieu changé en faucon et une déesse changée en noix — L'orpheline Skadi vient demander justice — Neuf nuits dans la montagne et trois nuits sur le rivage.

La guerre entre les Ases et les Vanes avait marqué de son empreinte sanglante l'aventure des dieux du Nord.

Odin, au dernier moment, en jetant le poids de sa lance dans la bataille modifia le cours du destin. Aucun des deux camps ne pouvait se dire vainqueur, mais aucun ne voulait s'avouer vaincu. Il n'y avait qu'une issue : la réconciliation des deux races antagonistes.

Des deux côtés, on s'entend sur un traité de paix. Un mutuel serment doit sceller la transformation de la rivalité en amitié. Chacun des dieux vanes et chacun des dieux ases crache tour à tour dans un chaudron.

Les salives se mêlent, comme des messagères de la vie et de la parole. Et de ces salives va naître un être nouveau qui participe aux deux mondes divins enfin réconciliés. Son nom est Kvasir.

Messenger divin de la grande réconciliation, il est capable de répondre à toutes les questions des dieux et des hommes. Il va désormais parcourir le monde entier, pour enseigner le plus grand des biens cette sagesse qui est la connaissance de l'ordre des choses. Partout où passe Kvasir, les hommes trouvent la réponse juste aux questions qu'ils se posent. À leur tour, ils sont réconciliés avec la Nature, avec les dieux, avec eux-mêmes. Ils savent ce qu'ils sont et connaissent ce qu'ils doivent. Ils trouvent, tout naturellement, le sens du monde et de la vie.

Les nains ne peuvent qu'être jaloux de celui qu'aucune question ne laisse sans réponse. Deux d'entre eux, Fjalar et Galar, décident de mettre à mort le sage Kvasir. Comme toujours, les petits êtres néfastes agissent par trahison. Ils invitent le messenger divin à un banquet. Et pendant qu'il se restaure, ils l'assassinent lâchement.

Kvasir est assailli. La lame d'un poignard luit sur sa gorge. Et puis elle tranche, d'un seul coup. Le sang jaillit à flots.

- Il ne faut pas perdre ce breuvage, dit Fjalar.

- Car le sang est la vraie connaissance, ajoute Galar.

Les deux nains recueillent alors le sang de Kvasir dans le chaudron Odroerer et dans deux coupes, du nom de Bodu et de Son.

Au fond de leur caverne sombre, les deux meurtriers vont alors se livrer à une mystérieuse alchimie, ils mélangent le sang du messenger divin avec du miel, obtenant ainsi un breuvage étrange, à la couleur de feu comme le sang, et de soleil comme le miel. Cet hydromel semble brûler dans le chaudron et les deux coupes.

- Regarde cette couleur, dit Galar.

- Savoure ce goût, conseille Fjalar.

Ce breuvage possède un pouvoir extraordinaire. Quiconque en boira possédera le don du chant. Il deviendra tout à la fois un savant et un poète. La véritable poésie n'est pas uniquement un assemblage de mots et une cadence, elle est aussi une connaissance des lois et un savoir. Pas de lyrisme sans méthode. Pas d'images sans règles. Pas de beauté sans rigueur. Le breuvage issu du sang de Kvasir et du miel des abeilles sacrées donne à celui qui le boit, tout à la fois le sens de l'ordre et l'élan du cœur, sans lesquels la poésie ne serait rien. Toute harmonie est hiérarchie.

Les dieux s'étonnent de la disparition de leur messenger et demandent à tous :

- N'avez-vous pas vu Kvasir, celui qui sait répondre à toutes les questions ?

- Nous t'avons vu, avouent Fjalar et Galar. Mais il est mort.

- Comment a pu arriver un tel malheur ?

Les nains ne sont jamais en peine quand il s'agit d'inventer quelque tromperie. Les deux assassins inventent une histoire fantastique qui va satisfaire les dieux trop crédules

- Il a été étouffé par sa propre sagesse, annonce Galar.

- Comment est-ce possible ?

- Il possédait la réponse à toutes les questions, explique Fjalar. Et il n'a trouvé personne pour le délivrer de ce fardeau de connaissance qui a fini par le suffoquer.

Les dieux vains comme les dieux asés se contentent de cette explication invraisemblable. Celui qui est né de leur réconciliation a maintenant disparu. Mais sa mission est accomplie, la paix étant établie, scellée par le mélange des salives divines.

Les deux nains meurtriers s'en vont trouver alors un géant du nom de Gilling.

- Voudrais-tu venir avec nous faire une promenade en bateau sur la mer ?

Les rapports entre les géants et les nains sont étranges. Parfois, ils se haïssent. Parfois, ils s'accordent. Finalement, une seule chose les

unit : la jalousie et l'aversion qu'ils éprouvent pour les dieux. Ils sont unis parce qu'il y a de plus méprisable, tandis que les hommes et les dieux se rejoignent parce qu'il existe de plus noble.

Le géant Gilling accepte avec joie la proposition des nains Fjalar et Galar. Les voici tous les trois partis sur la mer. Les deux nains tirent sur les avirons à s'en faire éclater la paume des mains. Mais ils souquent tant et tant qu'ils ne prêtent pas attention à leur route et ce n'est pas le géant qui serait capable de tenir la barre du gouvernail.

Dans un choc terrible, la barque vient de heurter un brisant. Les mauvais navigateurs n'avaient pas aperçu l'écume blanche qui aurait dû leur signaler l'approche du danger... leur embarcation chavire et coule.

Le géant Gilling ne sait pas nager. Il hurle, se débat, maudit les dieux, les hommes et les nains et ne tarde pas à couler à pic, disparaissant dans un tourbillon. Fjalar et Galar luttent contre les vagues et le courant, mais parviennent à regagner la côte à la nage. Trempés et transis, ils se retrouvent sains et saufs. Il leur reste à annoncer à l'épouse de Gilling le malheur qui vient d'arriver au géant.

La pauvre créature éclate en sanglots et verse un véritable torrent de larmes. Elle célèbre en gémissant toutes les vertus de son géant d'époux et semble inconsolable.

- Ne voudrais-tu pas voir l'endroit où ton mari a péri ? lui demande Fjalar. Nous pourrions te

mener sur le rivage pour te montrer ces terribles brisants.

Tandis que la géante s'apprête à rendre à Gilling ce dernier hommage, Fjalar se penche à l'oreille de Galar et lui dit :

- Tous ces pleurs me déplaisent. Débarrassons-nous de cette triste veuve. Tu vas monter sur sa porte et quand elle passera dessous, tu jetteras sur sa tête une pierre de moulin. Elle n'en réchappera pas.

Toujours prêt à suivre les mauvais conseils, Galar escalade le portail, en traînant la lourde pierre. Il semble que plus les nains sont petits, plus ils sont forts et méchants.

Gilling mort noyé, sa femme morte écrasée, les deux meurtriers de Kvasir viennent d'accomplir un nouveau forfait tout aussi odieux. Mais ils ne vont pas longtemps rester impunis.

*

Un des fils de Gilling, du nom de Suttung, décide de venger ses parents. Le géant réussit à s'emparer des deux nains, les entrave avec des liens solides et les porte sur le rivage. C'est l'heure de la marée basse. À perte de vue, comme une plaine qui miroite sous les rayons du soleil, on aperçoit une immense étendue de sables d'or et de mares d'argent. Suttung marche à grands pas. Sous un bras, il tient Fjalar et sous l'autre Galar. Les nains hurlent et supplient, mais le fils des deux géants traîtreusement assassinés reste sourd à leurs cris.

Le voici maintenant tout près de la mer. Les flots se brisent, vague après vague, entraînant de lourds paquets de varech sombre. Suttung dépose les deux nains sur un banc de sable.

- Il sera bien vite submergé par la marée montante, dit-il. Et vos liens vous empêcheront de nager. Vous périrez noyés, comme mon père a péri par votre faute.

Fjalar et Galar se tordent sur le sable, comme des vers. Les vagues les roulent. Ils sont couverts de sable et d'écume. Les algues gluantes se nouent autour de leurs membres entravés.

- Épargne-nous ! supplie Fjalar.

- Nous te ferons un cadeau, ajoute Galar.

Mais Suttung semble ne vouloir rien entendre. Déjà il s'éloigne, laissant d'immenses traces de pas dans le sable mouillé.

- Attends ! crient ensemble les deux nains.

Et ils lui proposent le plus fabuleux des trocs.

- Contre notre vie, nous te donnerons le breuvage de la poésie.

Posséder ce divin mélange de sang et de miel semble soudain à Suttung plus important que toute vengeance. Il accepte le marché, délie les nains et se rend à leur caverne pour y prendre le chaudron Odroerer et les coupes Son et Bodu.

Le géant regagne sa demeure, sur le rocher Knitberg. Il confie cet hydromel à sa fille

Gunlad, qui en devient la gardienne. Elle doit veiller sur le chaudron et sur les coupes, comme sur le plus précieux des trésors.

Un tel breuvage ne peut que susciter toutes les convoitises. Celui qui rêve plus que nul autre de s'emparer de l'hydromel magique que garde la géante Gunlad, fille de Suttung, c'est le dieu Odin lui-même.

Le Grand Voyageur décide de partir pour Jotunheim, le monde des géants.

Après un long voyage, voici enfin le premier des dieux arrivé dans une prairie. Un immense champ de blé ondule sous la brise. Il fait un beau temps sec et chaud. Neuf esclaves sont occupés à la moisson.

- Belle journée, leur dit le voyageur. Et superbe moisson. Mais vous iriez plus vite en besogne si vos faux étaient mieux aiguisées.

Les moissonneurs lui répondent qu'ils ne possèdent pas de pierre à aiguiser.

- Moi, j'en ai une, dit Odin.

Il la tire de sa ceinture et commence à aiguiser les neuf faux, l'une après l'autre.

Les moissonneurs sont stupéfaits de voir avec quelle perfection tranche désormais le fil de leurs outils.

- Cette pierre est extraordinaire, disent-ils. Voudrais-tu nous la donner ?

- Attrapez-la vous-mêmes ! leur répond Odin

en la lançant en l'air de toutes ses forces.

Les neuf esclaves se précipitent pour essayer de s'en emparer dès qu'elle sera tombée à terre. Mais ils se bousculent si fort qu'ils se tranchent mutuellement le cou avec leur faux. Neuf têtes jonchent le champ de la moisson, coquelicots sanglants dans le soleil des blés.

- Voici accomplie la première partie de mon plan, songe le dieu à voix haute.

Laissant derrière lui les corps sans vie des neuf moissonneurs, le Grand Voyageur se dirige vers la demeure des géants.

Quand il arrive chez Baugi, le frère de Suttung, il le trouve dans un grand désespoir. La nouvelle du massacre de ses esclaves vient de lui parvenir.

- Ces stupides moissonneurs se sont entre-tués, dit-il à Odin. On vient de retrouver leurs corps. Ils s'étaient décapités les uns les autres.

Le dieu feint la surprise. Puis la compassion. Il se présente sous le nom de Bolverk et annonce au géant surpris :

- Je crois être capable d'accomplir à moi seul les travaux de neuf hommes. Mais je voudrais boire une gorgée de l'hydromel que détient ton frère Suttung.

- Je ne puis en disposer. Mais si je suis satisfait de ton travail, nous irons ensemble chez mon frère.

Odin-Bolverk accepte de travailler tout l'été

dans les champs du géant Baugi.
Effectivement, il accomplit à lui seul le travail de neuf hommes et son maître se montre satisfait de tant de besogne si vite menée à bien. La mauvaise saison arrive vite, mais le foin est engrangé, le blé moulu, l'orge brassée. Jamais Baugi n'a eu aussi bon ouvrier que ce Bolverk. Seulement, celui-ci se fait insistant et réclame son salaire, cette fameuse gorgée du breuvage de poésie. Le géant cède à sa demande et lui dit :

- Je t'emmène chez mon frère Suttung. Lui seul dispose du sang de Krasir.

*

Le géant Suttung qui s'est emparé du trésor des nains, ne veut rien en céder.

- Pas une gorgée, Baugi ! déclare-t-il à son frère. Pas même une goutte !

Le chaudron et les deux coupes se trouvent dans une caverne sous la garde de sa fille Gunlad. Personne ne doit y toucher. Mais rien ne saurait arrêter Odin.

- Puisque ton frère nous refuse ce que tu m'as promis comme salaire, dit-il à Baugi, il faut nous emparer par ruse de ce qui me revient de droit.

Le dieu demande au géant de forer un trou à travers la paroi de la caverne à l'aide de la vrille Rati, le Rongeur. Baugi se met aussitôt au travail. Quand il prétend avoir fini. Odin s'approche et souffle dans le trou. Mais les

débris de forage reviennent le frapper au visage.- Tu n'as pas creusé de part en part ! s'écrie-t-il, furieux. Il faut te remettre à la besogne.

Le géant s'active à nouveau. Enfin, il déclare que tout est terminé.

- Voyons cela, dit Odin.

Il souffle à nouveau. Cette fois, les débris tombent dans la caverne. La paroi de rocher qui défend le trésor se trouve bien percée de part en part. Mais comment la franchir par un trou si petit ?

Rien ne semble plus facile au dieu qui décide de se muer en ver de terre, par un de ces tours dont il a le pouvoir. Il rampe alors à travers le trou et sitôt dans la caverne, reprend son apparence humaine.

Le Grand Voyageur est si beau qu'il n'aura aucun mal à séduire la géante Gunlad. La jeune fille qui garde le chaudron et les coupes ne peut résister ni aux paroles ni aux gestes de cet inconnu qui surgit soudain devant elle, dans la pénombre de la grotte. Magnifique et persuasif, Odin a tôt fait de la décider à partager sa couche. Ils y passeront trois nuits, dans les flammes d'une passion aussi ardente que soudaine. Odin fait l'amour comme un dieu. La jeune géante s'en trouve ravie. Voici un voyageur qu'elle n'est pas près d'oublier. Elle ne se demande même pas comment il a réussi à pénétrer dans une caverne si bien gardée.

Gunlad n'a rien à refuser à son amant. Il lui dit

après une ultime étreinte :

- J'ai soif !

Elle lui tend tout naturellement le breuvage sacré dont elle a la garde.

- Bois, dit-elle seulement. Mais ne prend pas plus d'une gorgée.

Odin trempe ses lèvres dans l'hydromel où le sang de Kvasir s'est dissous dans le miel. Il boit une gorgée de la coupe Bodu, une gorgée du chaudron Odroerer et une gorgée de la coupe Son. Et puis il trempe à nouveau ses lèvres dans les coupes et le chaudron et, cette fois, boit le breuvage jusqu'à la dernière goutte.

Gunlad, stupéfaite, regarde son amant, qui repose les uns après les autres les trois récipients — vides.

- Qu'as-tu fait là ? Je t'avais dit une seule gorgée.

Mais Odin ne lui répond même pas. Il avait encore plus soif de l'hydromel que de la jeune géante. Maintenant le voici, enfin, désaltéré. Il n'a plus rien à faire dans cette sombre caverne. Entré sous la forme d'un ver, le Grand Voyageur en surgit sous la forme d'un aigle, grâce à son pouvoir de se transformer en un instant en n'importe quel animal.

*

Voici l'ouverture de la grotte, le ciel libre. Odin vole vers le soleil, battant des ailes au-dessus de la plaine où se projette son ombre immense.

Soudain, une autre ombre apparaît à côté de la sienne. Il n'est plus le seul rapace dans le ciel. Un autre aigle vient de surgir, bec menaçant et serres acérées. C'est le géant Suttung qui veut se venger de celui qui a séduit sa fille et volé son trésor. Lui aussi vient de se transformer en aigle.

Dans le ciel, les deux oiseaux de proie s'affrontent en un duel impitoyable. Ils tourment, fondent, planent. Parfois, l'un d'eux glatit comme s'il voulait couvrir de ce cri aigu le murmure du vent qui fait frissonner, sous les ailes immenses des deux rapaces, les cimes des sapins.

À tire-d'aile, Odin vole de Jotunheim vers Asaheim. Il franchit les nuées encore plus vite que sur le dos d'un coursier rapide. Ses plumes prennent toutes les nuances de l'argent et brillent au soleil. Mais derrière lui, Suttung gagne du terrain. L'aigle-géant va-t-il l'emporter sur l'aigle-dieu ? Le destin semble hésiter. Odin mène la course la plus longue et la plus dure de sa vie divine. Comme la demeure des dieux, lui semble loin. Où est la cité ? Et son palais ? Et son haut-siège ?

Enfin, voici le miroitement des toits d'or. Les demeures des dieux semblent brûler sous le soleil et scintillent comme le cristal le plus pur. Mystérieusement avertis du drame qui se joue dans les nuées, tous les dieux se précipitent et tendent vers le ciel des chaudrons et des coupes. Odin les aperçoit. Il comprend aussitôt, pique vers le sol et laisse échapper par son bec d'aigle des gorgées de l'hydromel sacré. Il déglutit tout ce qu'il a bu chez la belle géante

Gunlad.

Tout ? Enfin presque tout. Car à un moment où il sentait sur ses ailes le bec et les griffes de Suttung, il a lâché par mégarde quelques gouttes du sang de Kvasir. Cet hydromel perdu sera, lui aussi, la boisson des poètes. Mais des mauvais poètes, qui n'y trouveront ni inspiration ni prospérité. Et ils seront nombreux à en boire, pourtant !

Quant à l'hydromel sauvé par le vol d'Odin, il restera dans Asgard. Les dieux et les hommes pourront désormais, quand il plaira au maître de la sagesse et de la mémoire, y tremper leurs lèvres et en boire une gorgée. Une seule. Mais, tant est puissant le sang de Kvasir et fertile le miel des abeilles sacrées, elle suffira à leur donner ce que l'on nommera toujours, par la suite, « le don d'Odin ».

Les poètes pourront s'en enivrer, connaître l'extase sacrée et trouver dans la fulgurance de leur délire lyrique les plus belles images et les rythmes les plus habiles. Animés par le souffle sacré, ils lanceront leurs vers comme des traits de lumière et de feu.

*

Les dieux ne connaissent pas le repos. Pour le monde nordique, la vie est mouvement, voyage, combat. L'inaction n'est que l'image de la mort. Aussi ceux qui entourent Odin doivent avec lui régner, combattre et bâtir.

C'est avec ardeur qu'ils s'affairent, portant les pierres, gâchant le mortier, dressant des murs.

Ils ont déjà construit le palais du Valhalla, où sont conviés les héros tués pendant la bataille et ils ont creusé les fondations de Midgard dont les murailles seront faites avec les sourcils du géant Ymir, lorsque survient un étrange nouveau venu.

Il appartient à la race des géants et se dit maître-maçon. Il se vante de bâtir des chefs-d'œuvre. Il travaille, à l'en croire, vite et bien.

En moins d'un an et demi, propose-t-il, je puis vous bâtir une forteresse imprenable. Vous n'auriez plus rien à redouter de vos ennemis. Ni les Thurses du givre, ni les géants de la montagne ne pourraient investir votre domaine sacré.

L'homme se fait de plus en plus convaincant.

- Même s'ils s'introduisaient dans Midgard, vous pourriez dans cette citadelle leur résister, sans crainte de succomber à leurs assauts.

Une telle proposition ne peut manquer de séduire les dieux. Mais il reste à s'entendre sur le prix de cette construction fabuleuse.

- Quel serait ton salaire ?

- Je veux pour prix Freya, la déesse de l'amour. Je veux aussi que vous me donniez la déesse soleil et le dieu lune.

Les Ases, selon leur usage, se réunissent aussitôt et tiennent conseil. Toutes les grandes décisions se prennent à ce Thing où chacun participe à la décision commune, sans cesser d'être lui-même ; les débats en sont d'autant

plus âpres, mais tous doivent accepter finalement de se ranger à un seul avis.

À la suite de ce Thing, on peut annoncer au futur maître d'œuvre la résolution unanime :

- Tu auras ce que tu nous réclames, si tu parviens à bâtir cette forteresse en un seul hiver. Si ton travail est inachevé au premier jour de l'été, tu n'auras ni Freya, ni le soleil, ni la lune.

Les dieux posent aussi une condition, absolue :

- Tu ne te feras aider par aucun être humain.
- J'accepte. Et je vous demanderai la permission de prendre pour tout aide mon étalon Svadilfari.

Les Ases se concertent. Se faire aider par un cheval et dont le nom signifie « entrepreneur de pénibles voyages » leur semble bien étrange. Mais l'idée de posséder une citadelle inexpugnable les séduit. Et de tous, c'est le dieu Loki qui se montre le plus enthousiaste pour accepter la proposition du maître constructeur.

Celui-ci se met au travail dès le premier jour de l'hiver. Chaque nuit, il transporte de lourds blocs de pierre que traîne son étalon. Le travail qu'accomplit l'animal apparaît stupéfiant. Svadilfari est capable de tirer des montagnes. Il parvient à accomplir des tours de force deux fois plus prodigieux que son maître pourtant architecte et ouvrier fort habile. L'ouvrage avance.

Les jours passent. De plus en plus courts. Puis arrive le temps du solstice d'hiver. Pendant la nuit la plus longue de l'année, l'étalon Svadilfari travaille comme d'habitude. Il semble même, en cette époque sacrée, qu'il transporte encore plus de pierres. La forteresse se construit rapidement. Maintenant, les jours sont de plus en plus longs. Et les murailles apparaissent de plus en plus hautes. Jamais les géants ne pourront les franchir s'ils veulent un jour venger toutes les expéditions du dieu Thor en leur pays de Jotunheim.

Jamais les dieux n'avaient vu forteresse si haute ni si forte. Elle semble presque terminée. Trois jours avant le début de l'été, il ne reste plus que le portail à construire. Il ne fait plus aucun doute que le géant bâtisseur et son étalon vont parvenir à terminer leur travail dans les délais.

Les Ases se réunissent en conseil. Ce Thing sera particulièrement agité. Maintenant que la tâche s'achève et qu'ils vont posséder leur inexpugnable forteresse d'Asgard, ils n'ont plus envie de payer son salaire au maître d'œuvre. Pourtant, leur engagement s'est assorti des serments les plus solennels.

- Qui donc nous a conseillé de donner Freya en mariage à un géant et de la laisser partir pour Jotunheim ? demande son frère Frey.

- Qui a eu l'idée d'offrir le soleil ? tonne Odin.

- Qui a eu l'idée de promettre la lune ? s'indigne Tyr.

À toutes ces questions, il n'y a qu'une réponse et qu'un seul nom Loki, fils de Laufey. Ce dieu du maléfice a placé les Ases dans une situation tragique. D'un seul élan, ils se jettent sur lui.

- Donneur de mauvais conseils, tu vas nous tirer de cette situation ! Sinon, nous te ferons subir malemort.

Pris de peur, Loki jure qu'il fera en sorte que le maçon qui vient de construire la forteresse ne reçoive pas le salaire promis.

- Il n'aura ni Freya, ni le soleil, ni la lune. Quel que soit le moyen que je vais choisir, vous serez satisfaits.

Rassurés, les dieux se séparent sur cet engagement de Loki.

*

Le soir de ce jour, son travail fini, le géant se met en route pour aller chercher des pierres. Il est accompagné de son cheval Svadilfari qui caracole, tout fier d'avoir contribué à une aussi splendide construction. Soudain, une jument en rut surgit d'un boqueteau et vient au-devant de l'étalon qui échappe aussitôt à son maître et se précipite vers cette conquête facile.

La jument alors se dérobe, s'enfuit dans un bois, suivie par Svadilfari, que suit à son tour le géant, essayant en vain de rattraper son cheval. Dans un épouvantable concert de hennissements et de galopades, dont retentissent les couverts, la poursuite va durer toute la nuit et pendant ce temps, rien ne se fait

pour continuer la construction d'Asgard.

Le lendemain à l'aube, le maître d'œuvre se rend bien compte que son travail ne sera pas terminé à temps à cause de cette rencontre d'une jument en rut. Il entre alors dans une terrible fureur. Son vrai caractère se révèle. Pour hurler si fort, ce ne peut être qu'un géant des montagnes !

Les dieux se réunissent aussitôt.

- Nous n'avons pas à tenir nos serments, puisqu'il s'agit d'un de nos pires ennemis, décide Odin.

- D'ailleurs, l'ouvrage n'est même pas terminé, remarque Tyr qui garde le sens de la justice.

Tous se décident à demander l'aide de Thor qui revient justement d'un voyage à Jotunheim, où les géants ont beaucoup souffert de cette incursion. Le dieu au marteau ne demande pas mieux d'affronter à nouveau un de ces colosses qu'il hait.

Il se précipite sur le maître d'œuvre qui vient de travailler pendant toute la mauvaise saison à la construction d'Asgard.

- Tu voulais Freya, le soleil et la lune ! Tu n'auras que des coups de marteau. En voici un pour la déesse de l'amour ! En voici un pour l'astre de feu ! En voici un pour l'étoile de la nuit !

Thor éclate d'un rire énorme, sa barbe rouge semble s'enflammer et le tonnerre accompagne ses paroles et ses coups.

- Jamais plus tu ne retrouveras Jotunheim le pays des géants ! C'est Niflheim, le monde des brouillards, que tu rejoindras à jamais !

Le crâne du géant est aussitôt mis en miettes. Les dieux se sont parjurés. Même donnée à un ennemi, leur parole était pourtant sacrée. Un jour, ils paieront cette trahison et verront ravagée par le feu du volcanique géant Surt cette forteresse d'Asgard construite en un hiver.

Le plus puni de tous fut Loki. C'était lui qui s'était transformé en jument, et il faut croire que l'étalon Svadilfari l'avait finalement rejoint au cours de la grande nuit de poursuite. Car peu de temps après cette aventure, il donna naissance à un poulain.

Il était gris et avait huit pattes. Nul ne devait voir animal aussi rapide. On lui donna le nom de Sleipnir, le Glissant, et il appartiendra désormais au dieu Odin, le Grand Voyageur, qui parcourt avec lui les terres et les nuées, menant sa Chasse Sauvage.

Ce coursier extraordinaire peut aussi bien galoper sur les landes que dans les nuages ou sur les mers. Ses dents sont gravées de runes magiques qui lui assurent force, vitesse et endurance. Odin, cramponné à sa crinière, le chapeau rabattu sur son œil unique, sa longue barbe flottant au vent, n'a jamais pu être rattrapé. Même ses corbeaux et ses loups ont du mal à suivre la course de Sleipnir.

Tous les enfants du Nord ont eu un jour à résoudre cette énigme, tandis que le vent furieux dans les branches de la forêt couvre le

galop du Grand Voyageur :

- Quels sont ces deux êtres qui chevauchent vers le Thing, cette assemblée où se réunissent les dieux ? Ils ont ensemble trois yeux, dix pieds et une queue...

Il faut bien réfléchir, avant de lancer d'une voix assurée :

- C'est Odin qui chevauche sur Sleipnir.

- Pourquoi ?

- Il a un œil et son cheval deux. Il a deux jambes et son cheval huit pattes. Et seul Sleipnir a une queue...

*

Un jour. Odin, en compagnie de son frère Hoenir et du dieu malfaisant Loki, se trouvait en voyage. Tous trois arrivent dans une vallée où paissait paisiblement un troupeau de boeufs. Les trois dieux étaient affamés, car ils n'avaient rien trouvé à manger au cours de leur longue marche. Ils décident alors de sacrifier un des bovins et ont tôt fait de le dépecer, de le mettre dans une marmite et d'allumer un feu.

Mais la viande du bœuf ne veut pas cuire. L'eau bouillonne et bouillonne, pourtant la chair reste toujours aussi crue.

- C'est à n'y rien comprendre ! s'exclame Odin, tandis que Loki apporte une nouvelle brassée de bois sec et que Hoenir s'époumone à souffler sur le feu pour activer la flamme.

Soudain, les trois dieux entendent au-dessus d'eux un grand bruissement d'ailes. Levant les yeux, ils aperçoivent alors un aigle immense qui vient de se poser sur une branche d'un superbe chêne, dont les frondaisons dominent le pâturage.

Le rapace fixe ceux qui s'affairent autour de la marmite et leur lance soudain :

- Si vous voulez me donner une part de la chair du bœuf, elle sera bientôt bouillie.

- Viens prendre un morceau, lui dit Odin.

L'aigle prend son vol, pique sur la marmite et s'empare d'un jarret et de deux épaules.

- Tu en prends trop à ton aise ! lui crie Hoenir.

Loki, tout aussi irrité que les deux autres dieux, s'empare d'un pieu et parvient à en frapper l'aigle.

Le rapace révèle alors sa vraie nature. Il n'est pas un oiseau, mais un géant ! Il se nomme Thjazi et a pris l'apparence d'un aigle. Le pieu qui l'a atteint et se trouve planté dans son dos semble ensorcelé car Loki n'arrive pas à lâcher l'autre extrémité. Il se sent soulevé du sol.

Entraîné par l'aigle-géant à travers les rochers et les forêts, le dieu malfaisant a l'impression que ses bras vont être arrachés de ses épaules. Suspendu en plein ciel, il voit le paysage défiler sous ses pieds à une allure vertigineuse. La douleur devient telle que tout l'univers semble tourner. L'horizon bascule. Le fils de Laufey pousse des cris de rage et de douleur. Mais

l'aigle, battant de ses immenses ailes, poursuit son vol, sans plus se soucier du dieu qui gigote au bout de son pieu.

- Laisse-moi retourner à Asgard ! supplie Loki.

Mais le rapace ne semble même pas l'entendre et tourne autour des montagnes. Le dieu se sent emporté dans un tourbillon de silence et de vent glacé. L'oiseau de proie plane, impassible.

- Laisse-moi, répète Loki.

- Je te lâcherai si tu t'engages à livrer en mon pouvoir Idunn, l'épouse du dieu Bragi et ses pommes d'éternelle jeunesse.

- Je te le jure.

Quelques instants plus tard, le géant Thjazi, toujours sous l'apparence d'un aigle, revient dans le pâturage où Odin et Hoenir s'affairent autour de leur marmite, très inquiets du sort de leur compagnon. Il descend vers le sol, ouvre ses serres et libère Loki. Enfin, voici celui-ci de retour, mais dans quel état ! Le dieu a fort mal supporté son voyage dans les airs. Il semble encore terrorisé et transi.

- Retournons tout de suite à Asgard, dit-il en claquant des dents. J'en ai assez de ce voyage.

Dès son arrivée dans le séjour des dieux, Loki va trouver Idunn. Il vient d'inventer une ruse dont il attend beaucoup.

- Au cours de mon dernier voyage, dit-il à la femme de Bragi, j'ai vu des pommes qui m'ont paru plus belles que les tiennes.

- Cela me semble impossible, dit seulement la gardienne des fruits de l'éternelle jeunesse.

- Pourquoi ne pas faire la comparaison ? Tu t'en rendras compte par toi-même. Et nous verrons bien alors qui de nous deux a raison.

Idunn se laisse convaincre. Elle met ses pommes dans un panier et suit Loki sans méfiance.

Le dieu malfaisant a prévenu son complice. Dès que le géant Thjazi, toujours déguisé en aigle, aperçoit la déesse Idunn, il prend son vol, arrive au-dessus d'elle, se laisse tomber comme une pierre et s'empare à la fois de la malheureuse et de son trésor. Serrant Idunn dans ses serres, l'aigle immense s'envole vers Jotunheim, le monde des géants. Il franchit la rivière Ifing qui sépare son domaine de celui d'Asaheim où vivent les dieux.

Les pommes de jouvence ont changé de maître. La consternation règne dans les palais d'Asgard. Les dieux vieillissent. Leurs chevelures deviennent grises comme la cendre, puis se poudrent de neige, des rides creusent leurs visages, leurs épaules se voûtent, leurs membres se nouent. Chaque jour, ils se sentent moins vaillants que la veille. Est-ce la mort qui approche, inéluctable ?

Ils réunissent leurs dernières forces pour tenir un conseil. Bien entendu, ils vont vite réaliser, lors de ce Thing, que la cause de leurs malheurs est, une fois encore, le malfaisant Loki.

- On l'a vu entraîner Idunn loin d'Asgard. La

femme de Bragi portait avec elle ses pommes, qui nous manquent tant désormais.

Les dieux ne mettent pas longtemps à s'emparer de Loki et le menacent des pires châtements.

- C'est toi qui as livré Idunn au monde des géants. C'est donc à toi de la ramener au pays des dieux.

- Sinon...

- Sinon, tu seras mis à mort. Mais auparavant nous te ferons subir mille tourments et cent tortures.

Loki, certain que les autres dieux vont mettre leurs menaces à exécution, accepte alors de retrouver Idunn.

- Mais, dit-il, il faudrait que Freya me prête le plumage de son faucon. Moi aussi, j'aurai des ailes et je pourrai me rendre à Jotunheim, au pays des géants.

Lorsque Loki arrive dans la demeure où Idunn a été enfermée, il apprend que le géant Thjazi est parti pêcher en mer. Alors, sans perdre de temps, il change Idunn en noix et s'apprête à l'emporter dans ses serres pour rejoindre Asgard.

Peu après, le géant Thjazi revient et constate la disparition de la femme de Bragi.

- Où est la déesse aux pommes de jouvence ? demande-t-il à ses serviteurs ?

- Elle a été changée en noix et enlevée par un faucon.

Aussitôt le géant reprend son apparence d'aigle et s'envole à la poursuite de Loki. À tire-d'aile, il fend les nuées pour rattraper celui qui a trahi les dieux pour ensuite trahir les géants. Thjazi médite pour Loki un châtimeut terrible.

Enfin, il aperçoit dans le ciel un point, à peine visible avec le soleil qui joue entre les nuages, apparaissant et disparaissant entre deux averses. Au loin, luit le pont Bifrost... Déjà, le faucon se trouve tout près d'Asgard.

- Voici Loki qui revient, s'écrient les dieux !

- A-t-il au moins les pommes d'Idunn ? demande Odin.

- Nous ne voyons entre ses serres qu'une noix.

Mais l'aigle-géant se rapproche aussi. Il va rejoindre le dieu-faucon. Déjà s'ouvre le bec de Thjazi sur la nuque de Loki. Dans un ultime effort, le fils de Laufey se dégage et poursuit son vol vers Asgard.

Sur les remparts de la cité sacrée, les dieux ont disposé des copeaux de bois. Dès que Loki a franchi les frontières de leur royaume, le feu est mis à ces copeaux. Des flammes jaillissent aussitôt. Thjazi ne peut arrêter son vol ; l'une après l'autre, ses plumes s'enflamment. Ses ailes battent vainement dans le ciel. Il tombe.

Les dieux se précipitent sur le géant et le mettent à mort, sur le seuil même d'Asgard. Sain et sauf, Loki retrouve les autres dieux et

leur raconte grâce à quelle transformation il a réussi à ramener Idunn vers Asgard.

*

Skadi, la fille du géant Thjazi, apprend rapidement le rapt d'Idunn et la mort de son père. Elle décide de se venger des dieux réunis dans Asgard, à commencer par le malfaisant Loki qui, une fois encore, a trahi tout le monde. La courageuse orpheline revêt son armure et, bardée de fer, le bouclier au bras et la lance au poing, elle se présente devant les remparts qui défendent Asaheim.

- Je viens demander justice et exiger vengeance pour la mort de mon père, le géant Thjazi lance-t-elle d'emblée.

- Plutôt que de te battre et de périr à ton tour, tu ferais mieux de parvenir à un arrangement avec nous, rétorquent les dieux massés sur les remparts.

Et ils lui proposent un étrange marché. Skadi pourra choisir un mari dans Asgard.

- Mais, attention, lui dit Odin, tu ne verras que ses pieds et il te sera ensuite impossible de modifier ton choix.

La jeune géante accepte cette curieuse proposition. Les dieux se rangent derrière une tenture et seules leurs jambes apparaissent. Skadi est tout de suite attirée par des pieds de si belles proportions qu'ils ne peuvent, croit-elle, qu'appartenir au beau Balder, le plus brillant des fils d'Odin.

- Je choisis ceux-ci, dit-elle sans hésiter. Car ce sont sans aucun doute les pieds de Balder.

- Tu t'es trompée, rétorquent les dieux, ce sont les pieds de Njord, Désormais, il sera ton époux.

Ainsi, Skadi, fille de Thjazi, devra épouser le dieu des vents et du rivage, qui n'est d'ailleurs pas de la famille des Ases, mais des Vanes.

Il lui reste encore une seconde épreuve dont elle doit triompher. Elle s'est flattée de ce que personne, ni homme ni dieu, ne pourrait la faire rire, et a mis au défi d'y parvenir tous les habitants d'Asgard. C'est compter sans les inventions de Loki.

Le plus malfaisant de tous les dieux n'est pas le moins intelligent. Il réussit à exécuter en compagnie d'une chèvre de telles bouffonneries et de telles obscénités, que Skadi, n'y tenant plus, éclate de rire.

- Tu as perdu, lui dit Odin. Que ton échec compte donc comme réparation pour la mort de ton père, le géant Thjazi.

*

Les dieux d'Asgard avaient retrouvé la jeunesse et, dans sa demeure de Noatun, Njord se réjouissait d'avoir été choisi comme époux par la belle géante Skadi, à la seule vue de ses pieds.

Elle avait dû venir habiter chez lui, sur le rivage. Mais elle éprouve une grande nostalgie de Thrymheim, son pays natal. Elle pense

qu'elle ne pourra jamais vivre loin du pays des géants de la montagne. Son nouvel époux, lui, ne peut vivre loin du pays des dieux de la mer. Tous deux s'en attristent, car ils se sentent pourtant attirés l'un vers l'autre par la force de l'amour.

- Il faut que nous arrivions à un accord, décide Njord.

Et le dieu du vent, qui attise le feu et soulève la mer, lui propose :

- Nous passerons ensemble neuf nuits à Thrymheim, puis nous irons pour trois nuits à Noatun.

Mais celui-ci qui a vécu dans l'intimité des rivages et des flots ne saurait longtemps s'en éloigner. Rapidement la mélancolie envahit le dieu vane.

- Je suis fatigué de tes montagnes, avoue Njord à Skadi. Je viens d'y passer neuf nuits. Et comme me semble affreux le hurlement des loups quand je le compare au chant des cygnes.

Mais sa femme lui répond aussitôt :

- Je n'ai pas pu dormir sur ma couche au bord de l'océan, car sans cesse me dérangeaient les cris perçants des oiseaux de mer. Chaque matin venait me réveiller une mouette surgie de la vague.

Skadi retourne donc vers ses montagnes natales et elle retrouve la demeure de son père le géant Thjazi à Thrymheim.

Dans ce décor de neige et de glace, elle se sent, enfin, chez elle. Elle fixe à ses pieds des patins d'argent, s'arme d'un arc et part sous les sapins chasser les bêtes sauvages. Elle devient libre torrent des montagnes, rugissant entre les ravins, dévalant les pentes, chantant sur son lit de cailloux tournés et retournés.

Le partage des nuits entre les demeures de Skadi et de Njord figure le partage des mois. Durant l'année, dans les pays du grand Nord, on compte neuf mois de mauvaise saison — les neuf nuits passées à Thrymheim — et trois mois de beau temps — les trois nuits passées à Noatun.

Ramenant chez les Ases les pommes de la jeunesse éternelle, Idunn a regagné la demeure de son époux Bragi.

Tu es le printemps rénovateur de toute chose, lui dit le dieu de la poésie. Et tu étais tombée au pouvoir de l'hiver. Sans toi, les dieux entraient dans la nuit de la vieillesse et de l'obscurité. Mais te voici enfin délivrée et de retour parmi nous.

Avec Idunn, c'est le renouveau qui libère les champs de la neige et efface les rides sur les visages. Asgard s'illumine de fleurs. Des oiseaux chantent, couvrant le murmure des ruisseaux délivrés de la glace. Comme les rayons du soleil retrouvé, les feux de copeaux, allumés sur les murs d'Asgard, ont brûlé l'aigle noir de l'hiver. Les mois du froid et de la nuit sont loin. Chacun mord à belles dents dans les pommes de jouvence que distribue Idunn.

Tout à la joie d'avoir enfin retrouvé son épouse, le dieu de la poésie chante l'éclosion des fleurs et le mûrissement des fruits. Son, lyrisme exalte la Nature. Les dieux ont retrouvé la jeunesse. Sur les murs des palais d'Asgard, les boucliers éclairent d'une si vive lumière qu'il n'est pas nécessaire, même au cœur de la nuit, d'allumer des torches. L'air semble doux et tendre est l'herbe où Bragi et Idunn retrouvent les gestes de l'amour. Tout rentre dans l'ordre. L'été est là. Les pommes luisent au soleil comme des fruits d'or.



5 - LE LOUP ET LE SERPENT, FILS SAUVAGES DE LOKI

Loki coupe les cheveux de Sif, la femme de Thor — Les nains ont jadis forgé la lance d'Odin et construit le navire de Frey — Une guêpe pique le forgeron à trois reprises — L'anneau Draupnir, le verrat aux soies d'or et le marteau Mjolnir — Les nains Eit et Brokk veulent coudre les lèvres de Loki le parjure — Les trois monstrueux enfants de la sorcière Angerboda — Hel, gardienne du domaine des morts — Le loup Fenrir rompt les chaînes Leding et Dromi — Les six parties merveilleuses de la chaîne Gleipnir — Tyr sacrifie sa main droite dans la gueule du loup — Il manque un chaudron à la réception d'Aegir — Thor part à la pêche avec le géant Hymir — Jormungand, le serpent de Midgard, jaillit des flots.

On ne comptait plus les méfaits de Loki. La femme de Thor, Sif, avait de si beaux cheveux que, dans Asgard, on ne disait pas que sa chevelure était d'or, mais on appelait l'or la chevelure de Sif. Une telle splendeur ne pouvait qu'exciter la convoitise de Loki. Il faut toujours que le dieu malfaisant détruise ce qui est beau. Il profite du sommeil de la femme de Thor pour couper sa magnifique chevelure. Quand le dieu redoutable s'aperçoit de cet acte ignoble, il s'empare de Loki et s'apprête à lui

broyer tous les os.

- Arrête, Thor, supplie le fils de Laufey. Je te jure d'aller voir les Alfes noirs et de leur demander pour ta femme une chevelure d'or véritable. Et elle croîtra comme une chevelure naturelle, en gardant toujours l'éclat de l'or et la souplesse de la soie.

Loki se rend alors chez les nains. Ils travaillent dans leurs cavernes souterraines à fabriquer les personnages et les objets les plus insolites. Ce sont eux qui ont forgé Gungnir, la lance d'Odin, et ce sont eux qui ont construit Skidbladnir, le navire de Frey. Ils acceptent de fabriquer la nouvelle chevelure de Sif.

Le dieu Loki s'entretenant alors avec un nain du nom de Brokk, lui dit :

- Je te parie sur ma tête que ton frère Eit ne parviendra pas à fabriquer trois objets aussi précieux que cette chevelure, ce navire et cette lance.

Ils se rendent alors à la forge autour de laquelle tourne toute la fébrile activité des nains industriels.

Eit dispose une peau de porc dans l'âtre et demande à son frère Brokk d'actionner le soufflet.

- Ne cesse pas de le manœuvrer jusqu'à ce que je revienne chercher ce que j'ai mis sur les charbons ardents, lui ordonne-t-il.

Eit sort alors de la forge, où règne une lourde chaleur et qu'envahit une épaisse fumée.

Dominant le halètement du soufflet et le ronflement des flammes, on entend soudain un bourdonnement. C'est une guêpe qui tourne autour de l'âtre et finit par se poser sur le dos de la main de Brokk.

Soudain, le nain pousse un cri de douleur. La bête vient de le piquer. Mais il ne cesse pour autant de manœuvrer le soufflet et s'absorbe dans son ouvrage. Bientôt son frère va pouvoir sortir de la forge une nouvelle merveille insolite. C'est un sanglier aux soies d'or, Gullinbursti.

Eit place alors de l'or dans l'âtre et dit à Brokk :

- Continue à manœuvrer le soufflet jusqu'à ce que je revienne.

Mais la guêpe qui vrombissait dans la forge n'est pas partie. Elle se pose sur le cou de Brokk et le pique deux fois plus fort qu'auparavant. Courageusement, le nain ne cesse pas son travail et il continue d'actionner le soufflet, attisant les charbons. Son frère revient et forge alors un anneau d'or.

Puis Eit place dans le foyer du fer et ordonne à Brokk :

- Ne cesse pas ton travail. Si jamais tu devais t'arrêter, ce que je veux forger serait perdu.

Brokk promet de continuer à manier le soufflet, quoi qu'il arrive. Son frère est à peine sorti qu'il entend à nouveau l'horrible bourdonnement. La guêpe est toujours là.

Soudain, elle attaque, se pose entre les yeux du nain et le pique si fort, que le pauvre Brokk n'y voit plus rien du tout. Il ne peut s'empêcher de porter rapidement la main à son visage et la pose un instant sur ses yeux aveuglés. Il a lâché le manche du soufflet qui s'affaisse. Avant de reprendre son œuvre, il parvient enfin à chasser la guêpe qui s'enfuit de la forge en bourdonnant de plus en plus rageusement.

Eit le forgeron revient alors et apprend ce qui s'est passé. Il lance à son frère :

- À cause de cette sale bête, il s'en faut de peu que tout ce qui se trouve dans le foyer ne soit gâté.

Il sort alors de l'âtre un marteau.

*

Eit remet tous les objets qui ont été forgés par les nains à son frère Brokk et lui demande de l'accompagner chez les dieux. Il espère bien avoir gagné le pari qu'il a fait avec Loki.

Le fils de Laufey accompagne d'ailleurs les deux nains.

Tous les trois se rendent à Asgard où ils sont accueillis par les dieux, fort curieux de cette aventure. Les Ases décident de se réunir pour juger de la qualité du travail des forgerons du monde souterrain. De leur assemblée, trois dieux sont chargés de prononcer un jugement décisif. Ce sont Odin, Thor et Frey, à qui revient la mission de rendre le verdict. Ainsi chaque objet sera jugé au triple point de vue de

la sagesse, de la force et de la richesse.

Loki remet les présents forgés par les nains. Il offre d'abord à Odin la lance Gungnir, à Thor la chevelure de Sif et à Frey le navire Skidbladnir. Et il déclare :

- Je crois qu'on ne peut trouver d'objets aussi parfaits. La lance d'Odin ne pourra jamais être déviée de son but quand on l'aura lancée. La chevelure d'or poussera dès qu'elle se trouvera sur la tête. Le navire Skidbladnir aura le vent en poupe dès que sa voile sera hissée.

Loki ajoute aussitôt :

- Je suis certain que vous jugerez que ce sont là des objets exceptionnels. Aussi je n'ai pas hésité à parier avec le nain Brokk que son frère Eit ne serait pas capable d'en forger d'aussi parfaits. Nous allons voir.

Le nain Brokk arrive alors avec les trois objets qui sont sortis de la forge dont il actionnait le soufflet, malgré les attaques de la guêpe irascible.

Le nain donne d'abord l'anneau Draupnir à Odin et il lui dit :

- Voici un anneau d'or. Toutes les neuf nuits il en dégoutte un nouvel anneau de même poids.

Puis il donne le sanglier Gullinbursti à Frey et il lui dit :

- Voici un animal qui peut courir nuit et jour, aussi bien sur terre que dans le ciel et sur l'eau. Il va plus vite que n'importe quel cheval. Et ses

soies d'or resplendissent tant qu'elles peuvent éclairer les ténèbres les plus profondes.

Enfin Brokk donne à Thor le marteau Mjолnir et il lui dit :

- Voici un marteau qui pourra asséner des coups aussi puissants que tu le voudras. Quand tu le lanceras, il ne manquera jamais le but que tu voudras atteindre et si loin qu'il frappera, il reviendra toujours dans ta main. Ce marteau pourra devenir si petit qu'il te sera possible de le porter à ton cou sous ta chemise. Je dois pourtant avouer qu'il présente un défaut son manche me paraît un peu trop court. Mais Brokk se souvient alors avoir lâché un instant le manche du soufflet lorsqu'il a été piqué par la guêpe entre les yeux...

Les Ases décident que le marteau Mjолnir est le plus précieux de tous les objets forgés par les nains.

- Nous n'aurons pas de meilleure arme que le marteau de Thor quand nous voudrons nous défendre contre les Thurses du givre, ces géants qui sans cesse menacent de franchir nos frontières pour attaquer Asgard.

Désormais, à chaque coup de Mjолnir tremble la terre entière, dans le fracas du tonnerre et la lueur des éclairs.

Le marteau de Thor instaure l'éternelle justice de la violence.

*

Odin, Thor et Frey déclarent que le nain Eit est

victorieusement sorti du pari fait avec Loki par son frère Brokk. Le fils de Laufey a perdu, mais jamais Loki n'a admis qu'il puisse ne pas être vainqueur. Il offre de payer une rançon pour sa tête.

- Il n'en est pas question, lui dit Brokk. Mon frère Eit a réussi parfaitement à fabriquer trois objets aussi précieux que la lance d'Odin, la chevelure de Sif et le navire de Frey. Tu as perdu, et ce sont les Ases eux-mêmes qui ont jugé cette défaite de l'un des leurs.

Mais la mauvaise foi de Loki ne connaît pas de bornes.

- Attrape-moi donc ! lui lance-t-il en s'enfuyant.

Le fils de Laufey possède des chaussures magiques qui lui permettent de courir aussi vite qu'il le veut, aussi bien sur terre que dans le ciel ou sur l'eau. Le nain Brokk ne peut le rattraper. Il s'adresse au plus fort des Ases.

- Thor, toi qui possèdes le sens de la justice et exerces le droit de la force, voudrais-tu me rattraper le parjure Loki ?

Le dieu au marteau, fort reconnaissant aux nains qui viennent de lui offrir avec Mjolnir une arme aussi redoutable n'hésite pas un instant et se lance à la poursuite de Loki.

Nul fuyard ne peut échapper au dieu du tonnerre. Loki se trouve rapidement rattrapé par Thor, qui l'amène au nain vainqueur. Brokk décide incontinent de couper la tête de Loki.

- Tu as droit de me couper la tête, lui dit le fils de Laufey. Mais rien ne t'autorise à toucher mon cou.

- Tu prononces tant de paroles fausses et impudentes, répond le nain, que je vais te coudre les lèvres !

Brokk se saisit alors d'un couteau et d'un lacet, nommé Vartari, avec lequel il veut coudre les lèvres de Loki. Mais il n'arrive pas à percer la chair.

- Cela ira mieux avec l'alêne de mon frère Eit, dit-il.

Dès qu'il évoque cette alêne magique, elle arrive aussitôt dans sa main. Cette fois, Loki ne pourra lui résister. Brokk rapproche les lèvres du dieu et les coud bord à bord. Mais le fils de Laufey va parvenir à déchirer les trous de couture.

Et Loki pourra continuer à lancer ses sarcasmes, à défier les parieurs et à proférer des mensonges qui déshonorent cet Ase ignoble qui ne retrouve la parole que pour ne pas avoir de parole.

*

Le malfaisant Loki, s'il était marié avec Sigyn, dont il avait deux fils, Vati et Nari, n'en connut pas moins bien d'autres rencontres amoureuses. N'a-t-il pas même été sailli par un étalon, qui lui a fait engendrer Sleipnir, le cheval gris à huit pattes Sa maîtresse la plus connue est une affreuse sorcière du nom d'Angerboda, la

Fauteuse-de-Mal. Avec elle, le fils de Laufey va donner naissance à trois horribles monstres, qui vont lourdement peser sur le destin des hommes et des dieux.

Leur fille Hel est si laide qu'on ne sait si on doit la qualifier de géante, de sorcière, de femme avilie ou de déesse déchue. Elle est tellement épouvantable qu'il est facile de la reconnaître la moitié de son corps est couleur de cadavre pourri et l'autre moitié couleur de chair humaine. Aucun visage n'est plus affreux ni plus méchant que le sien.

Quand les dieux l'aperçurent pour la première fois, ils décidèrent de la précipiter, la tête la première, dans Niflheim, le monde des brouillards. Puis la fille de Loki et d'Angerboda sut se constituer son propre domaine à Helheim où elle garde ceux qui sont morts de maladie ou de vieillesse et n'ont pas eu la chance de tomber au combat.

Ces malheureux, qui ne connaîtront jamais l'hospitalité d'Odin, dieu de la guerre, et de Freya, déesse de l'amour, vivent dans le domaine de Hel, à Elvidnir, le Lieu-de-la-Tempête.

C'est un bien triste séjour et jamais maîtresse d'un domaine ne fut aussi inhospitalière. La faim est sa table, la rouille son couteau, le retard son serviteur, la lenteur sa servante, le précipice son seuil, le souci son lit et la brûlante angoisse forme la tenture de son appartement.

Sa forteresse Elvidnir se trouve protégée par

des murailles élevées, des grilles menaçantes et des portes solides.

On se rend à Helheim par une route interminable et caillouteuse qui se dirige toujours vers le Nord et descend sans cesse comme si elle aboutissait au centre même de la terre. Il ne faut pas moins de neuf jours de voyage d'Asaheim où règnent les dieux à Helheim où souffrent les morts. On doit, pour parvenir chez Hel, traverser des cours d'eau glacés, franchir des ravins sauvages, longer des précipices vertigineux. Nulle randonnée n'est plus épouvantable. Mais on ne la fait qu'une seule fois.

Devant le seuil de Gniphellir, où sont entassés les cadavres, veille un horrible animal, Garm, le Chien. Il ressemble à un loup furieux. Attaché à une lourde chaîne, ce fauve cruel au poitrail souillé de sang essaie sans cesse de bondir. Ses entraves menacent de se rompre, tant il tire dessus, la bave aux lèvres et les yeux fulminants.

Ce chien Garm apparaît aussi féroce que le redoutable frère de la gardienne des morts : le loup Fenrir.

*

Fils, lui aussi, du dieu déchu Loki et de la sorcière Angerboda, Fenrir est un horrible monstre. Immense, le poil gris de fer hérissé comme des aiguilles, les oreilles dressées, les yeux mauvais, il passe une langue fumante sur ses crocs acérés. Il ne cesse de grogner que pour mordre. Jamais on ne vit loup si féroce.

Pourtant, ce fauve sanguinaire sera d'abord élevé chez les Ases. Parmi eux, un seul, Tyr, se montre assez hardi pour s'occuper du sauvage fils de Loki et lui apporter sa nourriture. L'animal grandit chaque jour davantage. Ses muscles se nouent, ses griffes s'aiguisent, ses crocs poussent. Une horrible bave coule de sa gueule sans cesse ouverte pour pousser des hurlements de fureur.

Les dieux connaissent les prédictions : un jour, ce loup causera leur perte. Ils décident donc de l'entraver. Ils fabriquent une chaîne extrêmement forte qu'ils nomment Leding. Ils se rendent alors auprès de Fenrir et lui disent :

- Essaie donc ta force sur ce lien.

Mais le loup se garde de tirer trop fort et se laisse attacher, bien certain de se dégager quand il voudra. Soudain, il se décide et raidit avec force la chaîne Leding qui se rompt aussitôt.

Les Ases fabriquent alors une seconde chaîne, deux fois plus forte que la première. Et ils lui donnent le nom de Dromi. Ils demandent à Fenrir de tirer sur cette nouvelle entrave :

- Cette fois, si tu peux te libérer, tout le monde reconnaîtra ta force.

Fenrir reconnaît que cette seconde attache est très solide. Mais depuis qu'il a réussi à rompre Leding, il sent que sa vigueur s'est encore accrue. Il ne lui déplaît pas de devenir célèbre en réussissant un nouvel exploit et il laisse les dieux le garrotter, avec une docilité qui les

surprend. Quand les Ases lui disent qu'il peut essayer de se dégager de ce nouveau lien, Fenrir place la chaîne Dromi sur son dos, bande ses muscles, tire et réussit à briser cette solide entrave, dont les morceaux volent au loin comme des ferrailles disloquées.

- Désormais, disent les Ases, de celui qui réussira quelque chose de vraiment difficile, on dira qu'il se délivre de Leding et qu'il se sort de Dromi. Ce qu'a réussi Fenrir est vraiment fantastique !

S'ils admirent la force du monstrueux fils de Loki, les dieux ne peuvent cacher leur inquiétude. Comment parviendront-ils à le mettre hors d'état de nuire ?

- Je ne vois qu'un moyen, finit par avouer Odin. Il nous faut demander l'aide des nains. Ils sont assez industriels et assez habiles pour fabriquer la plus puissante chaîne du monde.

Ce sera Skirnir, le messager de Frey, qui sera envoyé à Svartalfaheim, au pays des Alfes noirs. Il se rend dans les cavernes où travaillent les forgerons souterrains et parvient à trouver les plus habiles des artisans. Ils lui fabriquent une chaîne, à laquelle ils donnent le nom de Gleipnir.

Jamais on ne vit lien plus étrange ni plus solide. On ne compte pas moins de six parties différentes, toutes indispensables et merveilleuses. La première est faite de bruits de pas de chats — mais les chats ne font aucun bruit quand ils marchent. La seconde de poils de barbe de femmes — mais les femmes

gardent les joues aussi imberbes qu'au jour de leur naissance. La troisième de racines de montagnes — mais les sommets n'ont pas besoin d'autres racines que les vallées pour s'enfoncer dans la terre. La quatrième de nerfs d'ours — mais les ours ne sont que poils, chair et muscles. Le cinquième d'haleines de poisson — mais nul n'a jamais senti le souffle du poisson au sortir de l'eau. Le sixième de crachats d'oiseaux — mais les oiseaux picorent et gazouillent sans cracher.

Tout cela paraît extraordinaire à Skirnir : une chaîne constituée de manière si étrange doit sans aucun doute posséder de merveilleux pouvoirs. Cette entrave n'est ni de fer ni de chanvre, comme le sont tant de liens que les hommes et les bêtes peuvent briser. Elle semble lisse et douce comme un ruban de soie, mais elle est aussi solide et forte qu'un câble d'acier.

Quand les Ases reçoivent des mains de Skirnir la chaîne Gleipnir, ils remercient avec enthousiasme le messager de Frey. Avec un tel serviteur, le fils de Njord ne manquera jamais de rien...

Mais le plus dur de la besogne reste à faire. Ils doivent maintenant enchaîner Fenrir. Et le loup redoutable ne semble pas disposé cette fois à se laisser faire. Il montre les crocs et grogne quand on s'approche de lui.

Les Ases se rendent alors sur le lac Amsvartnir et gagnent l'îlot Lyngvi. Aucun lieu ne leur semble plus propice pour devenir la prison du sauvage Fenrir. Ils appellent alors le loup :

- Viens nous rejoindre.

L'animal sent qu'il va encore être ligoté et il grogne de plus en plus féroce. Mais les dieux lui montrent la chaîne Gleipnir et lui disent :

- Ce lien est en soie. Tu parviendras sans nul doute à le briser facilement. Laisse-toi attacher.

Tout en attirant le loup, ils s'amuse à tirer les uns les autres sur le lien et ils constatent qu'ils n'en ont jamais vu de si fort.

- Impossible de le rompre, constate Odin. Mais Fenrir est beaucoup plus fort que nous.

Le monstrueux fils de Loki les regarde tirer sur la chaîne Gleipnir et leur dit :

- Avec une si mince cordelette, je n'aurai aucun mérite à me délivrer.

Mais justement, la faible apparence de Gleipnir l'intrigue et l'inquiète. Fenrir craint qu'il n'y ait là quelque ruse. Il pense que les nains de Svartalfheim sont capables d'avoir réalisé avec cette chaîne de soie l'un de leurs habituels artifices. Fenrir est bien décidé à ne pas se laisser prendre au piège et craint plus que tout, ce nouveau lien que lui tendent les Ases avec des sourires engageants.

- Tu as brisé des chaînes de fer et tu aurais peur d'un ruban de soie ?

Fenrir grogne et les regarde tout à tour avec un air incrédule :

- Si tu ne peux pas mettre en pièces ce lien, tu n'es vraiment pas dangereux. Alors, nous n'aurons aucune raison d'avoir peur de toi et nous te rendrons ta liberté.

- Si vous m'attachez et que je ne puisse me libérer moi-même, alors qui me délivrera ? Je sais bien que vous me laisserez prisonnier sur l'îlot Lyngvi au milieu du lac Amsvartnir.

Les Ases sentent que leur piège est éventé et désespèrent de pouvoir entraver Fenrir qui leur lance :

- Je ne suis pas disposé, même par jeu, à me laisser attacher. Mais je crains que vous m'accusiez de manquer de courage. Alors voici ce que je vous propose.

Il leur offre alors un étrange marché, qui va leur apparaître comme la seule chance de mettre le monstre hors d'état de nuire.

- Voici, dit le loup Fenrir que l'un de vous mette sa main dans ma gueule. Ce sera le gage que vous ne me prépariez aucune trahison et que vous détacherez ce soi-disant ruban de soie à ma demande.

Les Ases se regardent les uns les autres. Aucun d'eux ne semble assez téméraire pour risquer une main dans cette aventure. D'autant qu'ils sont bien décidés à ne pas tenir parole et à laisser Fenrir attaché à la chaîne Gleipnir.

Alors Tyr intervient. Le dieu de la guerre et de la justice est prêt à se sacrifier pour la communauté des dieux d'Asgard. Tandis que

ses frères entravent le monstre avec le ruban magique tissé par les nains de Svartalfaheim, il plonge sa main droite dans la gueule béante.

Dès qu'il sent qu'il ne pourra pas briser cette nouvelle entrave et qu'il devine que jamais les dieux ne le détacheront, l'horrible fils de Loki referme brusquement ses énormes mâchoires. On entend le craquement des os du poignet qui se brisent. La main de Tyr se trouve coupée net. Un flot de sang jaillit de son moignon. Les crocs du loup ont tranché les chairs du poignet comme une épée longuement passée et repassée sur la pierre à aiguiser.

Désormais, comme son père Odin est borgne pour avoir voulu acquérir la sagesse, Tyr est manchot pour avoir voulu montrer son courage. Il n'a pas eu une seule plainte quand il a subi l'horrible mutilation. Désormais, plus que jamais, il est le dieu de l'honneur — cet honneur qui exige de se battre, même si le danger augmente et si la défaite approche.

Mais son geste a permis d'enchaîner le loup Fenrir. Le voici entravé sur l'îlot Lyngvi, au milieu du lac Amsvartnir. Il peut bien se débattre, rien n'y fait. Le maudit fils de Loki et de la sorcière Angerboda ne peut désormais se défaire de ses liens. Jusqu'au combat final, il va hurler à la mort et à la vengeance.

*

Le troisième enfant de Loki et d'Angerboda se nommait Jormungand et on l'appelait aussi le serpent de Midgard. C'était un immense reptile, avec des écailles plus dures que le fer et une

mâchoire gigantesque d'où coulaient sans cesse des flots de venin empoisonné.

Quand Odin aperçut ce monstre rampant entre les demeures des dieux d'Asgard, il ordonna qu'il soit jeté dans l'immense océan. Mais le fils de Loki ne devait cesser de grandir et de grandir au fond des eaux. Finalement, il devint si gigantesque qu'en se mordant la queue, il pouvait enserrer la terre entière dans cet anneau monstrueux.

Personne n'ignorait que Jormungand se cachait au fond de la mer, et aucun pêcheur n'aurait voulu tendre ses filets au grand large, de crainte d'attirer le monstre à la surface.

En ces temps-là, les dieux se réunissaient souvent pour participer à des festins chez Aegir, père des vagues et maître des tempêtes. Ce géant de la haute mer manquait malheureusement d'un chaudron assez grand pour brasser la bière, et il se lamentait de ne pouvoir accueillir convenablement ses invités.

- Pourrais-tu me procurer un récipient assez grand pour nous tous, demande-t-il un jour à Thor qui n'a jamais reculé devant un service à rendre, une corne à boire à vider ou un coup de marteau à donner sur la tête d'un géant.

Aucun des dieux asés ni des dieux vanes ne sait où leur ami au marteau pourra trouver la cuve dont a besoin Aegir. Soudain, après avoir longuement réfléchi, Tyr, le dieu manchot, dit à Thor :

- À l'est des rivières Eligavar, près des

frontières du ciel, habite Hymir, de la race des géants nos ancêtres. Il possède une cuve d'un pied de profondeur. Nous pourrions nous en emparer.

- Il ne voudra jamais nous la confier.

- Alors, il nous faudra employer la ruse.

Tyr et Thor se mirent aussitôt en route. Le dieu au marteau a pris l'apparence d'un jeune homme. Après une longue route, les deux dieux arrivent chez le paysan Egil à qui ils confient le chariot du tonnerre, traîné par les deux chèvres Tanngrjost et Tanngrisnir. Puis ils reprennent leur longue route.

Dans le palais d'Hymir, les deux envoyés des dieux sont reçus d'abord par la grand-mère de Tyr qui, comme tous les siens, descend des géants. C'est une vieille créature affreuse qui ne possède pas moins de neuf cents têtes... Mais sa fille, la mère de Tyr, devenue l'amante du géant Hymir, leur apparaît comme une belle femme au front blanc, d'autant plus belle qu'elle les reçoit la corne à boire à la main et les invite à s'asseoir à sa table.

- Si Hymir survient, il faudra vous cacher sous le chaudron, prévient-elle, car il n'aime pas les étrangers.

Tard dans la soirée, Hymir rentre de la pêche. Il a fait grand froid en mer et sa barbe est toute gelée. Des glaçons pendent à ses sourcils et ses mains sont plus froides que des poissons.

- Je te souhaite la bienvenue, Hymir, dit sa

femme. Mon fils Tyr est arrivé chez nous et il est accompagné de celui qui est l'ami des hommes et l'ennemi des géants.

- Où sont-ils ?

- Ils se sont cachés au bout de la salle, derrière cette colonne.

Hymir jette un regard glacé sur la colonne qui vole aussitôt en éclats sous le coup d'œil du géant. La poutre qui soutient le toit du hall se brise et huit chaudrons tombent à terre. Sept d'entre eux se brisent en morceaux. Un seul reste intact. Tyr et Thor sortent de leur cachette et s'avancent. Le vieux géant regarde son ennemi le dieu au marteau, mais il se trouve en compagnie du fils de son épouse et Hymir ne veut rien entreprendre contre lui. Il ordonne même à ses serviteurs de nourrir les deux voyageurs.

On tue trois bœufs qui sont aussitôt dépouillés, débités, bouillis et servis. Thor, à lui seul, en dévore deux.

- Tu ne mangeras pas de la viande tous les jours ! lui lance alors le géant coléreux. Demain, il faudra te contenter de poisson.

Le lendemain, au lever du jour, le toujours matinal dieu au marteau remarque que le géant Hymir est en train d'enfiler ses bottes de pêche. Aussitôt, Thor s'habille et demande à son hôte :

- Veux-tu me permettre d'embarquer avec toi et de manier l'aviron sur la mer ?

- Un garçon aussi chétif que tu le parais ne

pourra m’être d’aucune utilité sur les flots de l’océan. Tu mourras de froid. Jamais pêcheur ne va en mer aussi loin ni aussi longtemps que moi.

Mais Thor riposte vertement.

- Nous nous éloignerons autant de la terre que tu le voudras et nous resterons au large autant que tu le voudras aussi. Et ce sera peut-être toi, à force de manier l’aviron, qui voudras revenir le premier sur le rivage.

Thor a bien envie de lui écraser le crâne d’un coup de son marteau. Mais il se contient et ne brandit pas le terrible Mjолnir sur cet insolent géant. Il lui demande alors :

- Quel appât comptes-tu utiliser ?

- Celui que tu me trouveras.

Thor ne répond même pas, se dirige vers le troupeau de bovins qui appartient au géant, saisit le plus grand taureau, qui se nomme Himminbrjotir, le Briseur-de-Ciel. Sans même se servir de son marteau, il lui arrache la tête et retourne avec elle au bateau. Il embarque aussitôt.

Le dieu et le géant font route vers le large. Hymir se tient à la proue, tandis que Thor manie les deux avirons sur le banc de nage. Il souque de toutes ses forces et son hôte remarque qu’il n’a encore jamais été aussi rapide à fendre les vagues.

Peu après leur départ du rivage, Hymir dit à son matelot :

- Tu dois t'arrêter ici, car j'ai coutume d'y pêcher du poisson plat.

- Nous ferions mieux d'aller plus au large.

Et il se penche pour replonger à nouveau ses pelles dans l'eau qui frissonne sous leurs morsures. L'étrave de la barque fend les vagues. Le vent arrache des paquets d'écume. Des embruns frappent au visage le dieu et le géant. Plus on s'éloigne de la côte et moins Hymir se sent rassuré. Il se rend compte que Thor l'entraîne dans une dangereuse aventure et finit par lui crier :

- Si tu ne t'arrêtes pas, nous risquons de rencontrer le grand serpent Jormungand qui enserme Midgard de ses terribles anneaux.

Sans paraître l'entendre, Thor continue à souquer ferme. Il refuse de s'arrêter, même quand le géant lui demande de ne plus s'éloigner davantage du rivage, qui disparaît maintenant derrière des bancs de brume. Les voici tous les deux seuls sur les flots. Une large houle les berce. La barque monte et descend sur l'horizon marin. À la proue, on ne voit tantôt que le ciel et tantôt que la mer. Thor tire toujours sur les manchons de bois qu'il serre bien dans ses poings. Hymir n'y tient plus et lui lance avec colère :

- Mais vas-tu t'arrêter ?

Thor finit par rentrer les avirons et dit à son compagnon :

- Maintenant, nous pouvons pêcher.

Le géant ne tarde pas à tirer de l'eau deux baleines. Thor le regarde en souriant et s'empare à son tour d'une ligne de pêche. Il choisit une ligne bien solide, fixe à l'hameçon la tête du taureau Himminbrjotir, et jette sa ligne à l'eau.

Le serpent de Midgard, cet horrible frère jumeau du loup Fenrir se lance alors sur l'appât avec une terrible violence et le croc de fer s'enfonce dans son palais. Le monstrueux fils de Loki essaie alors d'échapper au piège et tire de toutes ses forces sur la ligne. Thor doit se cramponner d'une main à un tolet pour n'être pas emporté par-dessus bord. Il tient bon. Et il veut ramener sa proie. Il s'arqueboute et hale de toute sa force terrible. Mais ses deux pieds crèvent le bordé, il passe au travers du trou et coule au fond de la mer.

Mais il n'a pas lâché sa ligne à pêche et il réussit à plaquer le serpent monstrueux contre le flanc de la barque du géant. Une lutte terrible s'engage. Thor lance des regards de colère à Jormungand qui déverse sur lui des flots de venin. Terrorisé, Hymir tremble d'effroi dans la barque depuis qu'il a vu le serpent de Midgard. Il croit sa dernière heure venue. Le bordé de son bateau est crevé et l'eau entre à gros bouillons. Et à chaque lame, il embarque encore davantage. Hymir ne voit pas d'autre issue que de couper la ligne avec son couteau de pêche.

Le monstrueux fils de Loki, libéré, regagne les profondeurs dans un tourbillon d'écume et de venin. Furieux de voir sa proie lui échapper, Thor frappe d'un terrible coup-de-poing

l'oreille de Hymir. Assommé, le géant tombe dans l'eau, la tête la première. Il finit par se haler à bord de son bateau, mais il est épuisé, trempé, affolé. Il craint de voir à nouveau surgir le serpent de Midgard et crie à Thor :

- Éloignons-nous d'ici à force d'avirons !

Le dieu et le géant abandonnent alors le grand large et font route vers le rivage, où ils finissent par arriver, épuisés par la lutte qu'ils viennent de soutenir. Ils tirent leur embarcation au sec. Hymir se charge des deux baleines, tandis que Thor s'empare du bateau, des avirons et de tout le matériel de pêche. Ainsi chargés, ils arrivent à la demeure du géant.

- Je reconnais ta force, dit Hymir à son compagnon. Mais je te mets au défi de briser ce gobelet.

Thor s'en empare, le lance avec violence contre une colonne, mais ne parvient même pas à l'ébrécher.

- Jette-le contre le front de Hymir, lui conseille Tyr. Son crâne est plus dur que tous les gobelets.

Ce qui fut fait aussitôt. Le géant semble furieux de voir briser le gobelet auquel il tenait tant. Il comprend trop tard qu'il a lancé au dieu au marteau un défi stupide.

Mais les deux voyageurs n'oublient pas la raison de leur venue au pays des géants. Ils doivent rapporter un chaudron à bière pour Aegir. Par deux fois, Tyr essaye vainement de

soulever le seul récipient qui reste intact. Mais il doit y renoncer.

- Il est trop lourd pour moi, dit-il.

Le dieu au marteau l'empoigne à son tour. Il y met une si grande force qu'il passe au travers du plancher de la salle. Mais il a réussi à le soulever et le porte au-dessus de sa tête.

- Maintenant, partons vite ! lui lance Tyr.

Thor suit le conseil du manchot et les voici tous deux qui détalent en courant.

Mais les dieux qui viennent de voler le chaudron aperçoivent une multitude de géants à plusieurs têtes lancés à leur poursuite. Alors Thor se retourne, accroche la cuve à son épaule, et marche contre les géants en brandissant Mjólnir. Le terrible marteau écrase les crânes des géants les uns après les autres. C'est un horrible carnage, une bouillie de cheveux, d'os et de cervelles. Hymir et les siens sont tués.

Thor retourne alors, toujours en compagnie de Tyr, chez le paysan Egil, où ils ont laissé le chariot et les deux chèvres Tanngrjost et Tanngrisnir et ils reprennent tous deux la route d'Asgard.

Thor et Tyr arrivent enfin au festin chez Aegir, le maître des tempêtes. Grâce à eux, on pourra brasser la bière bien mousseuse et bien fraîche dans le plus grand de tous les chaudrons.

Ce fut un des plus beaux festins que connurent les dieux ases et les dieux vanes réunis pour

célébrer le temps des moissons. Thor et Tyr furent les héros de cette fête chez Aegir. Et le dieu au marteau fut obligé de raconter, sans oublier aucun détail, son combat avec le serpent de Midgard, au milieu des flots de l'océan.

Jormungand, le fils monstrueux de Loki et d'Angerboda, avait vraiment manqué de peu d'être capturé. Quant à Thor, il avait aussi manqué de peu d'accomplir par là même son plus bel exploit.





Représentation d'un «char solaire». Cet objet de l'âge du bronze a été découvert à Trundholm, au Danemark. Il daterait de 1400 avant notre ère et évoque sans doute un véhicule destiné à une procession rituelle.

6 - THOR CHEZ LES AFFREUX GÉANTS DE JOTUNHEIM

Dents-Grinçantes et Dents-Étincelantes tirent le chariot de Thor — Les voyageurs prennent un gant pour une maison — La feuille, le gland et la mousse — Les défis du roi Utgard — Disparition du souverain et de sa forteresse — La course folle de Goldfax et de Sleipnir — Le géant à la tête et au cœur de pierre — Thor vainqueur et écrasé — Un fragment de caillou dans le crâne du dieu de la force — Loki promet de livrer Thor à Geirrodd — Les sortilèges de Jotunheim — Nouvelle défaite des géants.

Un jour, le dieu Thor partit en voyage dans son chariot traîné par les deux chèvres, Tanngniost, Dents-Grinçantes et Tanngrsnir, Dents-Étincelantes. Pour son malheur, le dieu malfaisant Loki l'accompagnait, méditant quelque tour.

À la nuit, ils s'arrêtent tous deux dans la cabane d'un paysan. Thor, affamé, tue ses deux chèvres sacrées, les écorche et, sitôt dépouillées de leur peau, les découpe pour les faire bouillir dans un chaudron.

Quand le repas lui semble cuit à point, le dieu au marteau invite Loki, le paysan qui les a accueillis, sa femme et ses enfants à partager

son festin. Le fils se nomme Thjalfi, l’Affairé, et la fille Roskva, la Rapide. Thor a remarqué leur habileté aux travaux de la maison.

- Jetez tous les os dans les peaux des chèvres que j’ai étendues près du foyer, leur dit-il. Et n’en oubliez aucun.

Le jeune Thjalfi apprécie particulièrement ce repas. Il ronge la viande jusqu’à l’os et même brise l’un d’eux pour en manger la moelle.

Après une nuit de repos, Thor se lève au point du jour, s’habille, ceint sa ceinture, enfle ses gants de fer, prend son marteau Mjолnir et s’approche des peaux de ses deux chèvres. Il récite une formule magique et aussitôt Tanngnjost et Tanngrislir reprennent leur forme habituelle et semblent à nouveau prêtes à tirer le chariot. Mais Thor remarque que l’une d’elles boite d’une patte de derrière. Il en conclut qu’un des convives a brisé l’os.

Furieux, le dieu se saisit de son marteau. Il serre tellement fort la poignée de Mjолnir que ses doigts en deviennent blancs sous l’effort. Le paysan qui lui a offert l’hospitalité ne peut cacher sa terreur.

- Je te donnerai ce que tu voudras pour te dédommager, dit-il à Thor.

- Alors je te demande tes enfants comme serviteurs. Ton fils Thjalfi et ta fille Roskva ne me quitteront plus.

L’Affairé et la Rapide ne devaient plus jamais abandonner leur nouveau maître et on ne

connaît pas de serviteurs plus fidèles dans Asgard.

Thor laisse alors ses deux chèvres en garde au paysan et se dirige à pied vers l'Est, en direction de Jotunheim, le monde des géants. Il arrive à la mer, traverse les flots et débarque sur l'autre rive, toujours accompagné du dieu Loki et de ses deux nouveaux serviteurs, Thjalfi et Roskva.

Peu après le rivage, ils entrent tous les quatre dans une grande forêt et s'avancent sous les couverts jusqu'à la tombée de la nuit. L'obscurité devient de plus en plus profonde.

Sous les couverts, les ténèbres s'épaississent. Il faut trouver un abri pour la nuit.

Les quatre voyageurs découvrent enfin une maison. Elle leur apparaît de vastes dimensions et une immense porte occupe tout un pignon. Ils s'installent pour dormir et ne tardent pas à succomber au sommeil.

À minuit, Thor, ses deux serviteurs et Loki sont réveillés brutalement. La terre tremble et gronde. Toute la maison oscille.

- Venez, dit le dieu au marteau à ses compagnons. Il faut trouver un endroit où nous serons plus en sécurité.

Tandis que les autres rampent vers le coin le plus sombre et le plus retiré, Thor veille devant la porte, son marteau Mjolnir à la main.

Les voyageurs entendent un terrible grondement suivi d'un rugissement

épouvantable. Puis tout redevient silence. Et ténèbres profondes.

Dès le lever du jour, Thor, toujours matinal, sort de la demeure et ne tarde pas à découvrir un géant, couché sur la mousse au pied des arbres, à quelques pas de la maison où les quatre compagnons ont passé la nuit. Ce géant, immense, s'est endormi et ronfle avec un bruit caverneux.

Thor revêt sa ceinture de force. Il vient juste d'en serrer les courroies que le géant se réveille et se lève aussitôt. Le dieu est si surpris qu'il oublie de le frapper de son marteau et se contente de lui lancer :

- Qui donc es-tu ?

- Je m'appelle Skrymir. Et je sais que tu es Thor d'Asgard.

Le géant demande alors :

- Qu'avez-vous fait de mon gant ?

Les voyageurs s'aperçoivent alors que ce qu'ils ont pris dans l'obscurité pour une maison est un gant gigantesque, dont le pouce forme la chambre où ils ont cherché refuge lorsque la terre a tremblé.

- Veux-tu me prendre pour compagnon de voyage ? demande Skrymir à Thor.

Le dieu au marteau accepte volontiers, tandis que le géant ouvre son sac et commence à dévorer les provisions qu'il transporte. Les deux dieux et les deux serviteurs ouvrent eux

aussi leurs sacs de voyage et s'apprêtent à manger.

- Pourquoi ne pas mettre en commun nos provisions ? propose Skrymir à Thor et à Loki.

Ils acceptent et le géant enfourne aussitôt tous les vivres dans son propre sac.

Déjà, Skrymir s'est mis en route, le sac suspendu à son épaule, et il s'enfonce à grandes enjambées dans les sous-bois. Les quatre voyageurs le suivent aussi vite qu'ils le peuvent et ils vont ainsi marcher toute la journée. Le soir, le géant s'arrête au pied d'un chêne.

- Nous allons nous coucher ici pour dormir, dit-il à Thor. Tu peux prendre les provisions dans mon sac pour préparer votre repas.

Il vient juste de finir sa phrase qu'il s'allonge et s'endort aussitôt, la bouche ouverte, en ronflant aussi fort que la nuit précédente.

Thor s'empare du sac et veut en délier les cordons. Mais il ne parvient pas à défaire un seul nœud. Plus il s'énerve et plus le lacet qui ferme le sac semble se resserrer.

Furieux, le dieu au marteau saisit Mjолnir à deux mains et se précipite sur le géant qu'il frappe en plein visage.

Skrymir s'éveille alors et demande le plus tranquillement du monde :

- J'ai l'impression qu'une feuille vient de tomber sur ma tête. Avez-vous mangé et déjà dormi ?

- Nous allons justement nous coucher, répond Thor d'un air bougon.

Il va s'étendre un peu plus loin, sous un autre chêne. Et ses trois compagnons en font autant. Le ventre vide, mais les pieds rompus par leur longue marche en forêt, ils ne tardent pas à s'endormir.

À minuit, Thor est réveillé comme la nuit précédente par les ronflements de Skrymir. Le géant fait un bruit fantastique qui gronde comme un soufflet de forge sous les couverts de la forêt. Furieux de ne pouvoir dormir, Thor se lève, se dirige vers le ronfleur, brandit son marteau et le frappe de toutes ses forces. La tête de Mjólnir pénètre dans le crâne du géant qui se réveille et dit, tout aussi tranquillement que la veille au soir :

- J'ai l'impression qu'un gland vient de tomber sur ma tête.

Et il conseille à Thor de se recoucher et de s'endormir. Le dieu au marteau s'allonge sous son chêne, mais il ne peut trouver le sommeil. Il médite de donner au géant un troisième coup de marteau qui, cette fois, serait pour lui autre chose que la caresse d'une feuille ou la chute d'un gland. Il attend longtemps que le géant se rendorme. Bien vite les ronflements de Skrymir le rassurent.

Thor se lève peu avant l'aurore, tenant toujours Mjólnir à la main. Il se précipite alors vers le géant et le frappe si fort que la tête de son marteau s'enfonce jusqu'au manche dans le crâne du ronfleur.

Skrymir s'éveille et dit seulement :

- J'ai l'impression que de la mousse vient de tomber sur ma tête.

Il se réjouit de voir Thor éveillé et lui conseille de s'habiller rapidement, ainsi que ses trois compagnons, car les voyageurs, au sortir de la forêt, doivent arriver bientôt à Utgard, l'Enclos-du-Dehors où résident les géants.

- Vous trouverez là, dit-il, des hommes plus grands que moi qui, comme vous vous en êtes sans doute fait la remarque, suis de petite stature.

Devant la surprise des quatre voyageurs, il ajoute :

- Ne vous vantez pas trop. Les géants détestent la jactance des êtres tels que Loki. Si cela ne vous plaît pas, vous n'avez qu'à rebrousser chemin et à poursuivre votre route vers l'Est.

- Et toi, où demeures-tu ? demande Thor.

- Vers le Nord, du côté de ces montagnes.

- Alors, nous allons avec toi.

- Non, je m'en vais. Continuez seuls votre chemin.

Skrymir s'empare du sac à provisions et ne tarde pas à disparaître au plus profond de la forêt.

Thor décide de poursuivre sa route vers le Nord.

- Nous marcherons jusqu'à midi, annonce-t-il à Loki.

Les deux serviteurs emboîtent le pas aux dieux qui se hâtent dans un paysage étrange. Une plaine s'étend à perte de vue et elle leur semble aussi illuminée que la forêt était ténébreuse.

Ils aperçoivent enfin un château. Il est si haut qu'ils doivent tordre le cou en arrière pour apercevoir le sommet de ses tours. Une barrière défend l'entrée de cette forteresse. Thor essaie vainement de l'ouvrir. Il n'y réussit pas plus qu'il n'a réussi à ouvrir le sac. Dépités, les deux dieux et leurs serviteurs parviennent à se glisser entre les barreaux et à entrer dans le château.

Une porte s'ouvre devant eux. Thor et ses compagnons s'y engouffrent. Ils aperçoivent alors dans une immense pièce de nombreux êtres d'une taille prodigieuse, assis sur deux bancs. L'un d'eux semble encore plus colossal et plus majestueux que les autres.

- C'est sûrement le roi Utgard, souffle Thor à Loki. Allons le saluer.

Le souverain, qui porte le nom de son pays, laisse approcher les voyageurs sans manifester la moindre émotion. Pas un muscle de son visage ne tressaille et pas une parole ne sort d'entre ses lèvres. Le silence devient oppressant. Enfin, il laisse tomber d'un air dédaigneux :

- Cela m'ennuie de vous demander des nouvelles de votre voyage, ou qui vous êtes. Ce

« petit garçon » à mes pieds, doit être Thor d’Asgard, si je ne me trompe... En quoi êtes-vous habile ?

Et le roi Utgard ajoute :

- Personne n’est toléré parmi nous s’il ne possède quelque talent particulier. Quel est le vôtre, voyageurs ?

Quand il s’agit de quelque tour, c’est Loki qui répond le premier et il lance au roi Utgard :

- Je possède un art singulier : personne ici n’est capable de manger plus vite que moi.

Le souverain répond seulement :

- Nous allons bien voir.

Il ordonne à un géant du nom de Logi de se mesurer avec Loki. On apporte une auge pleine de viande. Le dieu s’assoit à un bout et le géant à un autre. À un signal, ils se mettent à manger, à toute allure, et se retrouvent au milieu de la table. Logi a tout mangé la viande, les os et même l’auge... Il peut s’estimer vainqueur.

Ravi, le roi Utgard demande alors ce dont est capable le jeune Thjalfi.

- Je peux me mesurer à la course, dit-il.

Le roi désigne un jeune géant du nom de Hugi pour défendre les couleurs d’Utgard et donne le signal du départ. Hugi prend tant d’avance, qu’au retour du parcours, il rencontre son adversaire. Le roi décide une seconde course. Cette fois, le serviteur de Thor arrive à une

portée de flèche du but quand le jeune géant fait son demi-tour. Une troisième course le verra à mi-parcours quand Hugi aura terminé l'épreuve. Une fois encore, c'est un géant qui est vainqueur.

Le roi Utgard se tourne alors vers Thor et lui demande :

- Et toi. Dans quel art veux-tu briller si tu en es capable ?

- Je crois que nul ne peut boire autant que moi.

- Alors, je vais faire venir ma grande corne. Un bon buveur la vide d'un seul trait. En deux traits, c'est fort honorable ; en trois, encore satisfaisant.

- L'ennui, répond Thor, c'est que ta corne n'est pas assez grande pour moi.

- Essaye toujours.

Le dieu au marteau porte la corne à ses lèvres, il boit d'un trait sans respirer, jusqu'à s'en faire éclater l'estomac. Mais quand il repose la corne, il s'aperçoit avec stupéfaction qu'elle se trouve à peine entamée.

- Tu as bien bu, dit le roi. Tu réussiras sans doute à tout vider à la seconde gorgée.

Thor prend son souffle, porte la corne à ses lèvres et boit jusqu'à ce qu'il se sente suffoquer. Il doit bien constater pourtant qu'il a encore moins bu que la première fois.

- Je crois que tu en as conservé encore trop

pour la troisième gorgée, se moque le roi Utgard. Mais tu dois encore essayer.

Thor, furieux, boit autant qu'il peut et même davantage, mais il sent qu'il n'arrivera pas à vider cette maudite corne. Il la rend au souverain encore quasiment pleine de bière mousseuse, qui déborde chaque fois que le serviteur des géants l'agite.

Le roi Utgard ne cache pas sa joie

- Il est évident que votre force n'est pas aussi grande que nous le pensions. Voulez-vous pourtant essayer d'autres jeux ?

- Oui, dit Thor qui brûle de prendre sa revanche.

- Alors ce sera un jeu d'enfant auquel réussissent tous nos garçons et même nos filles. Il suffit de soulever du sol mon petit chat.

Le dieu au marteau voit arriver alors un gros matou gris. Il lui passe la main sous le ventre, mais la bête fait le gros dos et le dieu ne peut parvenir à la soulever. Il arrive juste à décoller du sol une de ses pattes.

- Le jeu est fini, dit le roi Mitgard. Tu as été battu une fois encore.

- Alors, lance Thor, je provoque le premier venu à combattre avec moi. Qu'il ose m'affronter et il verra ma colère.

- Je ne vois personne qui soit de taille. Tu es bien trop faible et petit. Il n'y aurait guère que ma vieille nourrice Elli qui puisse t'affronter.

Une vieille femme sans dents entre dans la salle. Thor l'empoigne aussitôt, mais il ne peut la jeter à terre. C'est lui au contraire qui doit plier le genou. Le roi décide alors d'arrêter le combat.

- Il se fait tard, dit-il. Et vous n'avez fait que perdre. Il vous faut reprendre des forces. Voici les bancs où vous pourrez passer la nuit.

Tandis que les quatre voyageurs s'installent dans le grand hall d'Utgard, les braises rougeoient dans les gigantesques foyers. Thor, Loki et Thjalfi sont furieux de leur échec et ont du mal à trouver le sommeil.

Le lendemain à l'aube, le dieu au marteau et ses compagnons se préparent à regagner Asgard. Le roi Utgard leur fait apporter des viandes et des boissons, pour un dernier repas avant le départ. Puis ils prennent congé de leurs hôtes. Le souverain des géants les accompagne jusqu'à la sortie de son château. Avant de leur souhaiter un bon voyage, il demande à Thor :

- Que penses-tu de cette soirée ? Ne regrettes-tu pas de n'avoir pas trouvé un seul d'entre nous moins fort que toi ?

- Je ne peux nier avoir essuyé un grand déshonneur.

- Tu l'avoues dit le roi Utgard. Alors, je vous dirai la vérité, maintenant que vous êtes sortis de mon château et allez quitter mon pays. Je vous ai trompé sans cesse par mes illusions. Dans la forêt, c'est moi qui avais noué le sac à provisions avec un fil de fer qui vous a

empêché de défaire le nœud. Quand tu m'as frappé de ton marteau, j'ai par trois fois placé devant mon front une montagne invisible où Mjolnir a tracé trois profondes vallées.

Et le roi des géants ajoute que tous les jeux organisés la veille n'étaient que tromperies :

- Loki avait faim et il a bien mangé, sans s'apercevoir que son adversaire Logi était le feu furieux qui dévore tout. Thjalfi a bien couru, mais que pouvait-il contre Hugi, puisque celui-ci était ma pensée et qu'on ne peut lutter de vitesse avec elle ?

- Et la corne ? demande Thor, furieux.

- Personne ni parmi les hommes, ni parmi les géants, ni parmi les dieux, n'a jamais bu autant. Mais tu ne t'es pas aperçu que le fond communiquait avec la mer ! Quand tu retourneras sur le rivage tu verras combien les flots ont diminué depuis que tu as bu ces trois fantastiques gorgées.

Ainsi est né le phénomène du reflux des marées. Quand l'océan se retire et découvre rochers acérés et sables infinis, c'est Thor qui boit dans la corne d'Utgard...

- Alors qui était donc le chat ? interroge le dieu au marteau.

- Ce n'était pas un chat. C'était Jormungand le grand serpent de Midgard qui entoure toute la terre. Et quand tu as soulevé une de ses pattes, il a eu le plus grand mal à retenir sa proie entre sa tête et sa queue.

Il reste à révéler à Thor que la vieille servante contre qui il a combattu, Elli, est en réalité la Vieillesse contre laquelle personne ne saurait lutter. Il n'y a que défaite au bout de cette bataille.

Et le roi conclut :

- Partez maintenant tous deux, Thor et Loki, et ne revenez plus jamais à Utgard. Car je suis capable de créer de nouvelles illusions magiques qui seront autant de pièges pour des hôtes indésirables tels que vous.

Thor, en guise d'adieu lève son marteau pour écraser celui qui vient de prononcer ces paroles de défi. Mais quand il abaisse, de toute sa force, Mjolnir, son arme frappe dans le vide. Le roi a disparu. Le dieu décide alors de retourner au château. Mais la forteresse, elle aussi, a disparu tout comme le souverain. On ne voit plus, à perte de vue, qu'une immense plaine verdoyante.

Le dieu au marteau décide alors de regagner sa demeure de Thrudvang. Chemin faisant, Thor se promet de venger tous les affronts qu'il a subis à Utgard. Quant à Loki, il se rend compte qu'il a trouvé aussi rusé que lui. Les géants ne sont pas inférieurs aux dieux quand il s'agit de tromper les étrangers de passage dans leur domaine. Jotunheim semble aussi bien défendu qu'Asgard.

Les deux serviteurs, Thjalfi et sa sœur Roskva, ne disent rien et suivent, bouche close, le maître dont ils vont désormais partager la vie et les exploits. La riposte de Thor sera terrible.

*

Thor était parti vers l'Est, pour combattre des trolls. Son père Odin, monté sur son cheval Sleipnir, se rendit alors au pays des géants, à Jotunheim, après avoir franchi la rivière Ifing, celle qui ne gèle jamais.

Le géant Hrungrnir, symbolisé par un rocher nu, demanda à ses compagnons :

- Quel est ce cavalier qui chevauche sur terre et dans le ciel et qui porte un casque d'or ? Et quel est son merveilleux cheval ?

Odin lui répondit lui-même :

- Peu importe qui je suis. Quant à mon cheval, je te lance le défi — sur ma tête — d'en trouver un meilleur dans tout Jotunheim.- Tu ignores sans doute de quoi est capable le mien. Il se nomme Goldfax, Crinière-d'Or, et il n'en est pas de plus rapide.

- Nous allons bien voir, lance le dieu borgne.

Les deux cavaliers se ruent aussitôt dans une folle chevauchée. Odin a pris la tête et ne la cède pas. Hrungrnir s'efforce de suivre la course sauvage. Goldfax et Sleipnir galopent plus vite que le vent et les nuages retentissent du fracas de leurs sabots. Mais que pourrait contre un coursier à huit pattes un cheval qui n'en possède que quatre ?

Odin est bien certain de sa victoire. Il se dirige vers le portail d'Asgard. Tout entier absorbé par la lutte qui l'oppose au mystérieux cavalier, Hrungrnir ne se rend pas compte qu'il a quitté

son monde de Jotunheim pour celui d'Asaheim.
Voici le géant chez les dieux...

Les Ases entourent alors le nouveau venu et l'invitent à boire. Hrungrir assoiffé, vide l'une après l'autre toutes les cornes qu'on lui présente. Il boit d'un trait, sans même reprendre sa respiration. Il ne parvient pas à éteindre sa soif. Il réclame encore de la bière, toujours de la bière. Bien vite, il se trouve complètement ivre. Alors, il parle. Il parle beaucoup trop et révèle aux dieux ses pensées les plus secrètes :

- Je vais enlever le Valhalla pour le transporter à Jotunheim. Ainsi ce sera chez les géants et non plus chez les dieux que viendront festoyer les héros tombés au combat. Ensuite je démolirai Asgard et je tuerai tous les dieux — à l'exception de Freya la fille de Njord et de Sif, la femme de Thor dont je ferai les compagnes de ma couche.

Et il continue ainsi à vaticiner, buvant à grandes rasades toutes les provisions de bière d'Asaheim. Les dieux et les déesses finissent par se fatiguer de la jactance du géant et appellent celui qui leur paraît le plus capable de mettre fin à la carrière de Hrungrir : ce ne peut être que Thor.

Armé du marteau Mjolnir, celui-ci ne tarde pas à intervenir. Il semble furieux, tout autant contre les autres dieux que contre le géant :

- Qui a permis à cet ignoble individu de boire ici ? Qui l'a introduit sain et sauf dans le Valhalla ? Qui a demandé à Freya de lui servir à boire ?

Hrungnir émerge alors des fumées de l'ivresse et regarde Thor d'un œil mauvais.

- Je suis ici comme invité d'Odin. Je me trouve sous sa protection.

- Tu auras à te repentir de cette invitation avant de sortir, rétorque Thor, de plus en plus furieux.

- Oserais-tu frapper un homme désarmé comme je le suis ? demande alors Hrungnir au dieu qui brandit le marteau.

Les deux adversaires se calment un peu et décident alors de se rencontrer aux frontières de leurs territoires à Grjottungard.

Le géant regagne sa demeure pour y prendre le bouclier et le caillou qui sont ses armes favorites. Son retour à Jotunheim provoque un mouvement de terreur. À cause de son imprudence et de sa jactance, voici la guerre qui risque de se rallumer entre les géants et les dieux. Le souvenir des chocs terribles du passé ne semble pas oublié.

Qui peut sortir victorieux du combat ? Dans les deux camps, on mesure les chances des adversaires. Thor est un redoutable guerrier et les géants tremblent pour leur champion. Si Hrungnir, le plus fort d'entre eux est vaincu, alors qui pourrait résister au terrible marteau ? On décide d'employer la ruse autant que la force.

Les géants édifient à Grjottungard une statue d'argile, de neuf pieds de hauteur et de trois pieds de largeur entre les épaules. Ils font battre

à l'intérieur le cœur d'une jument. Ils nomment ce mannequin Mokkerkalfi, le Vilain-Veau.

Hrungnir se rend à son tour au lieu du combat. Dans sa poitrine de géant son cœur est de pierre tout comme sa tête aux trois coins pointus — d'où son nom de Rocher nu. Il tient son bouclier d'une main et de l'autre le lourd caillou qui lui sert à écraser ses adversaires.

Thor de son côté rejoint Grjottungard, armé de son marteau. Devant lui, marche son serviteur favori, Thjalfi, aussi rusé que son maître est fort et aussi agité qu'il est calme.

Thjalfi arrive le premier au lieu du combat et rencontre le géant redoutable. Il lui dit aussitôt :

- Tu ne restes pas assez sur tes gardes. Certes, tu tiens bien ton bouclier devant toi, mais que ferais-tu si Thor surgissait de la terre entre tes pieds ?

Hrungnir décide de parer cette attaque, pose son bouclier sur le sol et ses deux pieds dessus. Ce geste lui permet de prendre à deux mains un terrible caillou qu'il brandit au-dessus de sa tête.

Soudain, le géant entend le tonnerre et aperçoit des éclairs. Thor attaque ! Mais il ne surgit pas des entrailles de la terre, il déferle des nuages... Dans une nuée d'orage, le dieu au marteau attaque ! De toutes ses forces, il lance Mjølfnir contre le géant. Alors Hrungnir décoche à son tour son caillou contre le marteau.

Choc terrible. Le caillou se brise en deux. Un

des fragments tombe sur le sol et devient montagne. L'autre frappe la tête de Thor, qui tombe à la renverse sous la violence du choc. Mais après avoir fracassé le caillou du géant, le marteau poursuit sa course et vient frapper Hrungrnir dont la tête vole en éclats. Le géant, tué net, s'affaisse sur son adversaire. Son énorme pied pèse sur le cou de Thor, qui ne peut plus bouger sous le poids de ce cadavre.

Pendant ce temps, son serviteur Thjalfi lutte contre la statue de pierre Mokkerkalfi. Il parvient enfin à renverser Vilain-Veau. Puis le serviteur rejoint son maître pour essayer de le débarrasser du pied du géant. Mais il n'arrive pas à bouger le gigantesque corps de Hrungrnir, aussi lourd qu'une montagne.

Les dieux arrivent alors à Grjottungard, sur les lieux du combat. Mais aucun d'entre eux ne parvient à remuer le pied monstrueux du géant.

Surgit enfin le fils de Thor et de Jarnsaxa. C'est Magni la Force. Il n'est âgé que de trois nuits, mais il parvient sans effort apparent, à repousser le pied de Hrungrnir. Il dit seulement :

- C'est un grand malheur que je sois venu si tard. J'aurais pu facilement tuer ce géant d'un seul coup-de-poing.

Thor ne peut que se réjouir d'avoir un pareil héritier. Aussi décide-t-il de lui offrir le cheval de son ennemi : Goldfax, Crinière-d'Or.

Un tel cadeau ne plaît guère à Odin, qui estime qu'il aurait été plus digne de lui. Et puis ce Magni n'est que le fils d'une espèce de

magicienne. Les Ases n'ont jamais bien accepté la liaison du plus fort d'entre eux avec Jarnsaxa.

Thor retourne alors chez lui, à Thrudvang. Mais il porte toujours dans son crâne un fragment du caillou que lui a lancé le géant Hrungnir. Il ne sait comment s'en débarrasser et demande l'aide d'une sorcière. Elle se nomme Groa et c'est la femme d'Orvandel le Sage. Elle arrive dans la demeure du dieu au marteau et commence à chanter des chants magiques. Elle chante jusqu'à ce que le caillou devienne mobile dans le crâne.

- Bientôt, tu seras soulagé, dit la guérisseuse.

- Que voudrais-tu pour ta récompense ? lui demande le dieu.

- Savoir si mon époux Orvandel reviendra à la maison.

- Je puis te répondre. Car je connais bien Orvandel. Jadis j'ai traversé à gué les douze rivières Elivagar qui jaillissent au milieu de Niflheim, dans le monde du brouillard. Je portais alors ton époux Orvandel sur mon dos dans un panier. Mais un de ses orteils passait entre les mailles ; il gela et tomba. Je l'ai ramassé et je l'ai lancé dans le ciel où il est devenu cette étoile que nous nommons depuis l'orteil d'Orvandel. Et aussi vrai que cela est vrai, je t'annonce qu'il va bientôt revenir dans ta demeure, cet Orvandel qui est ton époux et que tous appellent le Sage.

La sorcière Groa se montre si heureuse à cette

nouvelle qu'elle en oublie ses chants magiques. Aussi ne parvient-elle pas à arracher de la tête de Thor le caillou qu'elle avait pourtant rendu mobile. Le dieu au marteau ne pourra jamais plus s'en débarrasser. Ainsi il a désormais de la pierre dans la tête comme d'autres ont du plomb.

C'est dire qu'il se retire de son affrontement avec le géant Hrungrir encore plus fort et encore plus dur.

*

Loki avait emprunté à Frigg, l'épouse d'Odin, son déguisement de faucon et s'était envolé pour vagabonder à travers les cieux, à la recherche de son plaisir — qui consiste le plus souvent à commettre quelque mauvaise action. Il arriva ainsi à Geirrodsgard en Jotunheim. Là se trouve un grand palais habité par des géants.

Le dieu-faucon s'approche d'une fenêtre et essaye de voir ce qui se passe à l'intérieur. Car sa curiosité ne cesse jamais de se tenir en éveil.

Le géant Geirrod, levant les yeux, aperçoit soudain l'intrus et il ordonne à un de ses serviteurs de le lui amener. L'homme se précipite au dehors, escalade la muraille et saisit les pattes du faucon au moment précis où il va s'envoler. Il le porte aussitôt à son maître. Geirrod regarde attentivement le volatile et murmure :

- Comme c'est curieux. Il a le plumage, les serres et le bec d'un faucon. Mais ses yeux ne sont pas ceux d'un oiseau.

Il s'adresse à cet étrange animal qu'il vient de capturer :

- Qui donc es-tu, toi qui ne me sembles pas être un faucon ?

Le dieu Loki se garde bien de répondre, en espérant que le géant, lassé, va le relâcher. Mais c'est mal connaître Geirrodd dont la curiosité se trouve, à son tour, piquée. Il enferme l'oiseau mystérieux dans un coffre où il va le laisser sans manger.

- Quand il aura faim, il finira bien par me parler.

Il faudra attendre trois mois, avant que le captif se décide à rompre son silence et à avouer :

- Je suis Loki, fils de Laufey, amant d'Angerboda et père de Hel, qui veille sur les morts. J'ai aussi engendré le loup Fenrir, qui a dévoré la main de Tyr, et le serpent Jormungand, qui enserme la terre de ses anneaux.

- Peu m'importe ta mère, ta sorcière de femme et tes maudits enfants ! Ce qui m'intéresse c'est Thor — que tu dois haïr autant que moi.

Et le géant explique alors ce qu'il attend du captif :

- Si tu veux que je te libère, alors fais-moi le serment d'amener Thor à Geirroddsgard. Mais qu'il n'ait avec lui ni son terrible marteau ni cette ceinture de force qui double encore sa puissance.

Loki se trouve dans une telle situation qu'il promet tout ce qu'on veut. Geirrodd ouvre la main et le dieu-faucon s'échappe loin de Jotunheim.

Loki parvient à persuader Thor de laisser son marteau dans sa demeure de Thrudvang et de se rendre armé de la seule force de ses poings au pays des géants.

En chemin, le fils d'Odin et de Jord rendit visite à la sorcière Grid qui lui dit :

- Tu as vaincu Hrungrnir, mais méfie-toi de Geirrodd. Il est moins fort que le géant au caillou, mais il est plus traître. Je vais te prêter mes gants de fer et aussi ma ceinture de force. Je vais aussi te confier mon bâton Gridarvold.

Après avoir remercié la sorcière, Thor se rend sur les bords de la rivière Visnir, qui est large comme un fleuve. Il noue la ceinture de Grid autour de sa taille et bat les eaux torrentueuses de son bâton.

Thjalfi, le serviteur fidèle de Thor, et Loki, le dieu malfaisant, se sont accrochés à sa ceinture et entravent sa marche. Au milieu de la rivière, les eaux déferlent dans un grondement épouvantable. Thor est pris dans un tourbillon glacé. Le flot a subitement grossi et lui monte jusqu'aux épaules. Le maître du tonnerre a l'impression qu'il ne pourra parvenir à traverser à gué pour se rendre au pays des géants.

Thor se demande surtout ce qui a pu provoquer une aussi brutale montée des eaux. Soudain, il

aperçoit une jeune géante. C'est Gjalp, la fille de Geirrod. Le pied droit sur une rive du torrent et le pied gauche sur l'autre, elle le fait grossir à sa volonté en urinant dans le lit du fleuve. Le dieu s'empare d'une pierre et la lance avec force sur la pisseuse qui disparaît. Aussitôt le flot cesse de monter et Thor peut gagner le rivage. Il s'accroche à un arbrisseau et se hisse sur la berge.

Peu après, il arrive à Geirrodsgard. Il est d'autant mieux accueilli par les géants qu'il n'a pas Mjólnir avec lui ! Ils l'invitent à se restaurer et lui offrent même une demeure pour passer la nuit.

Quand Thor entre dans la pièce qui lui est destinée, il s'aperçoit avec surprise qu'il ne s'y trouve qu'un siège pour tout mobilier. Il s'assoit dessus, car le long voyage et la traversée difficile de la rivière Visnir l'ont beaucoup fatigué. Soudain, il sent que la chaise est soulevée du sol et monte brutalement vers le toit, où il risque de se fracasser le crâne. Depuis sa lutte contre Hrungrnir, il se méfie des ruses des géants. Aussi il tape avec force les montants du siège avec le bâton Gridarvold que lui a donné la sorcière Grid.

Aussitôt, des cris retentissent. Ce sont les deux filles du géant. Il n'en est rien et ce sera avec de grandes protestations d'amitié que Geirrod va inviter Thor.

Après cette brutale entrée en matière, la guerre pourrait-on croire, ne peut qu'éclater entre le dieu au marteau et les géants. Il n'en est rien et ce sera avec de grandes protestations d'amitié

que Geirrod va inviter Thor.

- Veux-tu venir à Geirrodsgard pour assister à des jeux ?

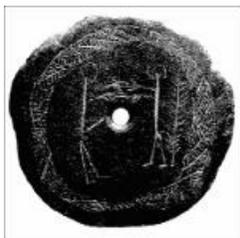
Thor accepte et se rend dans le hall d'honneur. De grands feux brûlent. La fumée s'échappe en lourdes volutes par les ouvertures du toit. Il fait une chaleur épouvantable, car si Hrungnir était le géant de la pierre nue, Geirrod est celui du feu ardent.

Soudain, le maître de Geirrodsgard prend avec des pincettes un coin de fer chauffé au rouge et le lance de toutes ses forces sur Thor. Celui-ci s'en saisit au vol et il ne se brûle pas car il porte aux mains les gants de la sorcière Grid. Il riposte aussitôt et se précipite, le coin de fer rouge au poing.

Geirrod se réfugie derrière une colonne. Mais rien ne peut arrêter ce que Thor lance de toutes ses forces. Le coin de fer rouge traverse la colonne, le corps du géant, la muraille et se fiche dans le sol où il s'enfonce dans un nuage de vapeur.

Laissant derrière lui les cadavres de Geirrod et de ses deux filles Gjalp et Greip, le dieu Thor quitte Jotunheim pour regagner Asgard. Grâce à la sorcière Grid, il a vaincu sans avoir pourtant avec lui son marteau Mjolnir. Les géants viennent de subir une nouvelle défaite et s'enivrent de haine et de vengeance.





Couvercle d'urne crématoire datant de l'âge du bronze, découvert au Danemark. Deux personnages : un homme et une femme s'avancent l'un vers l'autre. Ils sont entourés d'un anneau d'épis de blé, symbole de fertilité.

7 - AMOURS ET RUSES, BANQUETS ET SARCASMES

On a volé le marteau de Thor ! — Le géant Thrym exige la déesse Freya — Thor déguisé en fiancée et Loki en suivante — Un appétit féroce et des yeux perçants — Le tonnerre accompagne les éclairs — Frey amoureux de la géante Gerd — Le messenger Skirnir part pour Jotunheim — La force des formules magiques — L'île Bar, repaire des amoureux — Un grand banquet chez Aegir — Loki tue un serviteur — Les dieux se font traiter de poltrons et les déesses de putains — Thor, cocu et furieux, chasse Loki du banquet. Malédiction sur tous les hôtes.

Thor était matinal, mais le plus mauvais de ses réveils fut sans doute celui où il s'aperçut qu'il avait perdu son marteau Mjolnir. Il passa une main tremblante dans sa barbe rouge et eut l'impression que cette fois le tonnerre, c'était lui qui le recevait sur la tête.

Il alla trouver Loki et lui annonça d'emblée la triste nouvelle.

- Personne ne le sait encore, ni sur la terre ni dans le ciel. Mais à toi je vais le dire : mon marteau m'a été volé !

Si malfaisant qu'il soit, Loki est souvent un

complice de Thor, qu'il encourage et trahit tour à tour. Ses conseils restent toujours marqués du sceau de la ruse. Il lui suggère de s'adresser à Freya, experte en déguisements et en magie.

- Voudrais-tu me prêter les plumes qui donnent l'apparence du faucon ? demande Thor.

- Je te les donnerais avec joie, répond la déesse de l'amour, même si elles étaient d'or. Je te les donnerais même si elles étaient d'argent.

Le dieu au marteau confie la parure à Loki qui, ainsi déguisé, prend aussitôt son vol.

Il quitte Asgard pour se rendre au pays des géants, à Jotunheim, où se déroulent tant de batailles et d'aventures.

Sur une montagne se tient assis Thrym. C'est le roi des géants. Sans cesse, il tresse des laisses d'or pour attacher ses superbes lévriers ou il enlace de ses doigts la crinière de ses chevaux rapides.

- Comment se portent les Ases ? demande-t-il à Loki qu'il a reconnu. Et pourquoi viens-tu seul à Jotunheim ?

- Les Ases vont mal, répond Loki. On a volé Mjolnir, le marteau de Thor. Est-ce l'un d'entre vous qui l'a pris ?

- C'est moi, laisse tomber le roi des géants.

Thrym observe le mélange de surprise et de crainte qui apparaît sur le visage de Loki et il ajoute aussitôt :

- Je l'ai caché à huit pieds sous terre. Nul ne pourra l'emporter s'il ne me donne en échange Freya pour fiancée.

Chargé d'un tel message, Loki regagne Asgard à tire-d'aile. Le premier qui guette son retour est bien entendu Thor lui-même, que la perte de Mjolnir plonge dans un état de fureur extrême. Dès qu'il voit revenir le dieu-faucon, il lui ordonne :

- As-tu réussi à savoir quelque chose ? Dis-moi ce qu'il en est avant de te percher. Reste droit. Ce que l'on dit assis est souvent de peu de valeur. Et le mensonge sort de la bouche de celui qui est couché.

Loki annonce qu'il a réussi la mission dont Thor l'a chargé : il sait où est le marteau.

- C'est Thrym, le roi des géants qui le possède. Et il ne le rendra que si nous lui donnons Freya pour fiancée.

Ce n'est pas là une nouvelle réjouissante et l'impudence des géants n'a décidément plus de bornes. Mais le marteau qui donne la force n'est-il pas plus précieux que la déesse qui apporte l'amour ? Thor, lui, n'hésite pas. Il se rend aussitôt auprès de Freya et il lui dit :

- Revêts ta robe de fiancée. Nous allons chevaucher ensemble vers Jotunheim.

La déesse entre alors dans une terrible fureur. Elle hurle de rage et les veines de son cou se gonflent tellement de ses cris qu'elle rompt le ruban Brising, Asgard retentit de son courroux :

- Je serais une putain si je chevauchais avec toi vers Jotunheim. Crois-tu que l'on puisse m'échanger contre un objet ? Fût-ce ton marteau Mjolnir.

Tous les dieux se rendirent alors au Thing où ils ont coutume de s'assembler pour tenir conseil. Rarement, vit-on telle assemblée dans Asgard. Mais l'enjeu est d'importance. Il s'agit de savoir comment ils pourraient récupérer le marteau, sans abandonner pour autant Freya à la cupidité du roi des géants.

Ce fut Heimdal qui devait trouver une solution :

- Que Thor porte la robe de fiancée et qu'il porte à son cou le ruban Brising. Que des clefs sonnent à sa ceinture et fassent de lui une parfaite maîtresse de logis. Qu'une longue robe recouvre ses genoux. Nous placerons sur sa poitrine des broches et nous tresserons ses cheveux. Et c'est lui qui ira à Jotunheim.

Le dieu au marteau se lève, rouge d'indignation. Un tel déguisement ne convient guère au plus belliqueux de tous les dieux d'Asgard :

- Je serais la risée de tous si je portais une robe de fiancée !

- Toi, garde le silence ! lui lance Loki. Ce seront les géants qui s'installeront ici si ton marteau n'est pas retrouvé.

Thor se résigne. Il se rend compte que seule cette ruse peut sauver Asgard de l'invasion du

peuple maudit de Jotunheim.

*

Les dieux habillent Thor d'une robe de fiancée et lui nouent le ruban Brising autour du cou. Les clés sonnent, les broches étincellent et des rubans égaient sa chevelure. Le dieu au marteau fait une parfaite fiancée.

- Je me déguiserai en ta servante, décide Loki. Et nous chevaucherons ensemble vers le pays des géants.

La fausse Freya et sa pseudo-servante prennent place dans le chariot traîné par les chèvres Tanngrisnir et Tanngrjost. L'orage gronde, les montagnes retentissent du fracas du tonnerre. De noirs nuages courent dans le ciel qui se zèbre d'éclairs. Thor se rend à Jotunheim.

Le roi des géants se réjouit de la prochaine arrivée de sa fiancée. Comme il la désire, cette fille de Njord, souverain du rivage, cette étoile jaillie de la demeure océane de Noatun, avec son diadème d'écume et sa chevelure d'algues.

- Préparez la salle d'honneur pour la cérémonie du mariage ! ordonne Thrym à ses serviteurs. Préparez le foyer et rangez les bancs contre la muraille. Balayez la paille et mettez le feu sous le chaudron.

Le roi des géants possède bien des richesses. Il a des vaches à cornes d'or et des boeufs au pelage noir comme la nuit, des lévriers qui courent plus vite que le vent et des chevaux qui bondissent plus haut que les nuages. Nulle

fortune ne lui manque. Si ce n'est Freya, la belle déesse.

Mais elle va arriver. D'un instant à l'autre, elle sera à Jotunheim. Elle ne saurait tarder. On ne fait pas attendre le roi des géants. Thrym écoute le bruit qui grandit au dehors. La voici, superbe, avec le ruban Brising autour du cou. Elle est accompagnée d'une suivante. Que la fête commence !

Même déguisé en accorte créature, Thor n'a rien perdu de son terrible appétit. Il mange à lui seul un bœuf entier et huit saumons. Et il boit trois barils d'hydromel.

- Je n'ai jamais vu une fiancée aussi affamée, s'étonne Thrym. Ni une jeune fille aussi assoiffée.

Loki, toujours travesti en servante, prend alors la parole :

- Il ne faut pas t'étonner de cela, roi des géants. Ta fiancée Freya n'a rien mangé depuis huit nuits, tant elle aspirait à te rejoindre à Jotunheim.

Rien ne peut davantage réjouir le cœur de Thrym. Ainsi la déesse va se donner à lui autant par désir que par devoir. Il n'y tient plus de bonheur, se précipite sur elle, soulève son voile et veut l'embrasser. Mais il sursaute comme frappé par le tonnerre et parcourt en reculant toute la longueur de la salle.

- Je n'ai jamais vu des yeux aussi perçants, avoue-t-il. Il m'a semblé que le feu en

jaillissait. Me voici tout brûlé.

Mais l'interminable Loki intervient encore :

- Il ne faut pas t'étonner de cela, roi des géants. Ta fiancée Freya n'a pas du tout dormi depuis huit nuits, tant elle aspirait à te rejoindre à Jotunheim.

Entre alors dans la salle une géante. C'est la sœur du roi Thrym. Elle est vieille et laide. Elle vient demander un cadeau à la fiancée venue d'Asgard.

- Freya te donnera des anneaux d'or, assure le roi des géants. Mais apporte-lui avant le marteau qu'elle devra placer sur son sein en signe de mariage.

La sœur de Thrym va aussitôt chercher Mjolnir et le place sur la poitrine de la fausse Freya. Aussitôt Thor s'en saisit et reprend son apparence. Yeux de braise et barbe de feu, il se rue contre les géants. Il écrase d'abord le crâne de son « fiancé » Thrym. Puis il tue sa vieille sœur.

- Tu n'auras pas des anneaux d'or, crie-t-il, mais des coups de marteau !

Tous les géants qui se pressaient pour assister au mariage de leur roi sont abattus dans un furieux combat.

Puis Loki et Thor regagnent Asgard dans le chariot tiré par les chèvres qui caracolent dans les nuages. Le retour du dieu au marteau est précédé par les roulements du tonnerre et la lueur des éclairs qui illuminent tout Asgard.

Les dieux se réjouissent. Le fils d'Odin a retrouvé son arme. Jamais plus la race des géants n'osera défier la race des dieux.

Et depuis, le signe du marteau désigne tous ceux qui veulent rester fidèles à la force de Mjølfnir et à la race des Ases.

*

Un jour, le dieu Frey, qui appartenait pourtant à la race des Vanes, eut l'audace de s'installer sur Hlidskjalf, le trône du dieu des Ases, Odin. De là, il contemplait tous les mondes et tous les êtres. Il distinguait même Jotunheim, le pays des géants, où il aperçut une magnifique demeure. Une belle jeune fille allait en franchir le seuil. Au moment où elle souleva le loquet de la porte, une si grande splendeur jaillit de sa main, que l'air, l'eau et le ciel de tous les mondes en furent illuminés.

Cette jeune et belle géante était Gerd, fille de Gymir et d'Aurboda, apparentés au fameux géant Thjazi, mort brûlé au-dessus des murailles d'Asgard.

En l'apercevant, Frey éprouve une grande tristesse. Il s'en veut de l'audace qu'il a montrée en s'asseyant sur le haut-siège sacré et se sent profondément déprimé. Rentré chez lui, il ne peut plus ni parler, ni dormir, ni boire.

Personne n'ose lui demander d'où provient ce mal étrange.

Frey possède un messenger qui se nomme Skirnir et qui le représente souvent auprès des

autres dieux.

Njord, son père, et sa femme Skadi, sa belle-mère, sont particulièrement tristes de voir dans quel état se trouve Frey. Ils convoquent Skirnir pour essayer de savoir ce qui se passe.

- Cours vite au lieu où notre fils pensif se repose dans sa solitude, ordonne Skadi à Skirnir. Prie-le de parler et demande-lui contre qui il nourrit sa sombre colère.

Le messager ne se montre guère heureux de recevoir une telle mission. Il craint d'être fort mal reçu :

- Je redoute d'être accueilli par de méchantes paroles, si je prie Frey de parler et si je veux savoir pourquoi il nourrit son âme d'une farouche colère.

Mais Skirnir ne peut se dérober à son rôle de messager et finit par se rendre auprès de Frey. Il lui demande alors :

- Pourquoi mon seigneur passe-t-il l'ennuyeuse journée dans son palais solitaire, à se désoler ?

Le fils de Njord semble sortir d'une longue rêverie morose et se décide enfin à parler :

- Comment pourrais-je te cacher plus longtemps le mal qui m'accable. Le soleil brille chaque jour, mais son gai rayon est triste à mes yeux.

- Nous avons joué ensemble, quand nous étions enfants, toi et moi, répond le messager. Nous pouvons bien aujourd'hui nous confier l'un à

l'autre la vérité.

Alors Frey livre le secret qui vient de bouleverser son cœur et lui cause tant de muette douleur :

- Dans la cour du géant Gymir, j'ai vu marcher la jeune fille qui fait brûler d'amour ma poitrine. Ses bras sont blancs comme la neige et tout en elle brûle de tant de séduction qu'elle pourrait par sa seule beauté embraser l'air et la mer.

Le dieu soupire, laisse errer un instant ses yeux dans la vague, tout entier possédé par l'image de la jeune fille de Jotunheim. Puis il poursuit d'une voix très basse :

- Si tu savais comme elle est chère à mes yeux... Elle est plus chère que ne le fut jamais encore une jeune fille à un jeune homme.

Mais Frey ajoute tristement :

- Hélas, je le sais bien, les dieux, les géants et les nains défendent que nous demeurions ensemble.

Le messager veut absolument aider le dieu de la fécondité dont le chagrin le navre. Et il a promis à Njord et à Skadi de rendre la joie à leur fils bien-aimé.

Alors, Skirnir lui dit :

- Donne-moi ce cheval merveilleux pour que je puisse traverser rapidement la flamme nocturne. Donne-moi cette épée terrible pour que je puisse frapper la race des géants d'un

étrange effroi.

- Je te donne, Skirnir, mon cheval et mon épée. Mon coursier ne sera arrêté par aucune flamme et mon épée se brandira d'elle-même.

Désormais, Frey sera un dieu insolite dans tout le monde sacré des Ases et des Vanes. Il n'a plus de cheval et il n'a plus d'épée. Mais, comment aurait-il pu refuser de confier à Skirnir ses biens les plus précieux, tant il espère le succès de la mission dont va se charger son messenger ?

*

Skirnir, le messenger de Frey, se met en route vers Jotunheim. Il parle au cheval que lui a donné son maître et avec lequel il veut traverser les flammes de la nuit.

- Voici le crépuscule. Il est temps pour nous de gravir les montagnes blanchies par la neige. Tous deux, nous reviendrons ou tous deux nous resterons prisonniers du géant Gymir.

Skirnir chevauche et finit par atteindre Jotunheim où demeurent les géants. Il se rend aussitôt à la demeure de Gymir, espérant trouver l'endroit où réside la belle Gerd, mais des chiens furieux en défendent le seuil. Alors, le messenger de Frey erre dans la campagne et s'adresse à un berger :

- Comment puis-je endormir ces chiens sanguinaires ? Comment puis-je sans risque parler à la fille de Gymir ?

Le berger regarde avec surprise cet étranger

inconnu qu'il prend pour un mort errant entre deux mondes. Il lui dit alors brutalement :

- Que tu chevauches la nuit ou le jour, tu n'arriveras jamais auprès de la fille de Gymir.

Mais il en faut plus pour décourager le messager de Frey. Et il répond hardiment, avec toute la sagesse du vieux Nord :

- Je ne me déssole pas. Dès l'heure de notre naissance, notre vie est réglée. Et nul ne peut éviter le jugement du destin.

La belle Gerd a entendu ses chiens aboyer et elle demande à sa servante ce qui se passe devant sa demeure, faisant trembler tout le palais de son père Gymir.

- Un brillant guerrier se trouve dehors. Il est descendu de son cheval qui broute l'herbage vert.

- Fais-le vite entrer chez moi pour qu'il boive à longs traits le pur et joyeux hydromel.

Quelques instants plus tard, Gerd reçoit Skirnir et lui fait le meilleur accueil. Le messager de Frey n'a pas eu grand mal à entrer dans la place.

- Qui donc es-tu ? lui demande la fille de Gymir. Je vois que tu n'es pas un géant. Appartiens-tu à la race des dieux, à celle des elfes ou à celle des lutins ? Et si tu es un dieu, es-tu fils d'Ase ou fils de Vane ? Qui te pousse à visiter tout seul notre séjour et pourquoi as-tu chevauché sur les flammes tumultueuses qui défendent notre domaine ?

Skirnir répond aussitôt sans se troubler :

- Je ne suis ni un lutin ni un elfe ; je n'appartiens ni à la race guerrière des Ases, ni à celle plus paisible des Vanes. Et pourtant j'ai chevauché sur les flammes tumultueuses pour visiter tout seul votre séjour.

- Pourquoi alors ?

Le messager ne répond pas directement et annonce à la jeune géante :

- J'ai ici onze pommes de l'or le plus pur. Elles sont à toi Gerd. Que ce beau présent touche ton cœur et puisses-tu accorder ton amour à Frey !

- Je n'accepte point tes pommes, rétorque Gerd. Aucun présent ne saurait acheter ma vertu. Tant que je vivrai, personne ne pourra dire que Frey habite avec moi.

Mais Skirnir insiste :

- Je t'apporte cet anneau forgé sur l'enclume des nains. Et huit autres, d'un poids égal, seront forgés pour toi chaque neuvième nuit.

- Je n'accepte pas ces anneaux. L'or abonde dans la demeure de mon père.

Le messager tire alors son épée et lance à la jeune géante stupéfaite :

- Ne refuse point ces présents de mon maître. Sinon cette lame tranchante fera tomber ta tête.

- Je ne serai jamais conduite par la force à orner le lit d'un conquérant. Mais si tu veux tirer

l'épée, alors ce sera mon père qui t'empêchera de te vanter.

- Ce vieux géant est condamné à mourir ! lance Skirnir en riant.

Rien ne semble décourager le messager de Frey. Les présents comme les menaces n'ont eu aucun effet sur Gerd, la jeune géante. Mais il reste les pratiques magiques. Skirnir sort une baguette douée de pouvoirs mystérieux et commence des incantations, en traçant des caractères runiques. Il chante :

Selon ma volonté

La baguette magique

Te domptera !

Tu iras là

Où jamais homme

Ne saura ton malheur !

Skirnir menace Gerd de la transporter sur un rocher élevé où elle résidera solitaire comme un aigle, loin de la riante lumière du monde. Là elle vivra dans la tristesse et la solitude, au milieu des chaînes.

Asseyez-vous

Jeune fille,

Voici le temps

De votre chagrin

Et de votre désespoir.

Le messager de Frey annonce à Gerd qu'elle se traînera désolée et pleine de misère, dans le chagrin et les larmes, et la triste épouvante. Elle se languira sur une couche solitaire, à moins qu'elle n'épouse un horrible géant à trois têtes :

J'interdis

À cette jeune fille

Les joies,

Le fruit de l'homme.

Gerd est envoûtée et épouvantée. Mais Skirnir reste maître du pouvoir qui peut encore la délivrer de cette malédiction :

- J'enlace le charme mystique et trace la forme du géant. Trois caractères sont tombés : la Fureur, la Convoitise et l'active Infortune. De même que je l'ai enlacé, je dénouerai sur-lechamp ce charme fatal, si vous êtes aimable.

Alors Gerd se décide et fait sa soumission au messager de Frey à qui elle lance :

- Salut, maintenant, hardi guerrier ! Prends cette coupe de froid cristal et bois le pur hydromel. Je n'aurais jamais cru que l'amitié puisse unir à un jeune dieu vane mon esprit et mon corps d'abord hostiles.

Skirnir a réussi sa mission. Il peut s'estimer satisfait. Mais il veut encore savoir où les amants pourront se rencontrer. Gerd lui annonce que ce sera à l'île Bar qu'elle donnera

à Frey « le baiser de joie », après neuf nuits écoulées.

Aussitôt, Skirnir revient vers la demeure de son maître, qui l'accueille avec une folle impatience et ne lui laisse même pas le temps de défaire le harnais de son cheval.

- L'île Bar est le nom du séjour de l'amour, lui lance le messenger. Mais tu devras attendre encore neuf nuits.

- Une nuit est longue, se lamente Frey. Et plus longues encore deux. Mais comment pendant trois nuits endurer ma peine ? Un mois de rapt s'écoule plus vite qu'une demi-nuit d'ardents soupirs.

Cette rencontre de Frey et de Gerd apparaît riche de symbole. Gerd est la semence et Skirnir le rayon du soleil envoyé par Frey. Enfouie au plus profond de la terre, la graine refuse d'abord les anneaux dorés des moissons. Et il faut tous les artifices de la Nature pour la convaincre de germer et de donner fleurs et fruits. La rencontre des deux amants dans l'île Bar, c'est toute la splendeur de l'amour et de l'été.

Lors d'un banquet offert par Aegir, qui règne sur la haute mer, la plupart des Ases se trouvaient réunis. S'étaient ainsi rassemblés, autour du grand chaudron du géant Hymir où mousse la bonne bière bien fraîche : Odin, le Grand Voyageur borgne et sa femme Frigg, mère de Balder et de Hoder ; Bragi le dieu de la poésie et son épouse Idunn, la gardienne des pommes d'or de l'éternelle jeunesse ; Thor

n'assiste pas à la fête car il se trouve, une nouvelle fois, en expédition vers l'Est, au pays des géants de Jotunheim qu'il veut défier et châtier ; par contre, Sif, sa femme à la chevelure d'or, s'est rendue chez Aegir ; Tyr le Manchot, qui a laissé sa main dans la gueule du loup Fenrir, se trouve aussi au banquet, en compagnie d'un autre fils d'Odin, Vidar le Silencieux, dieu de la forêt.

Assistent également à cette assemblée quelques dieux de la race des Vanes : Njord et sa femme la géante Skadi, Frey, dieu de la richesse, et sa sœur Freya, déesse de l'amour. Les domestiques de Frey, Bygvir, Grain-d'Orge, et Beyla, Petite-Fève ont accompagné leur maître.

Bien entendu, Loki le médisant et le malfaisant, n'a pas été le dernier à se rendre à ce banquet des dieux où doit couler à flots la bonne bière d'Aegir. Le maître des tempêtes a bien fait les choses et il offre à ses hôtes une table bien garnie. Ses serviteurs, Fimafengr, dont le nom signifie le Pourvoyeur, et Eldir, le Cuisinier, s'affairent. Il faut que chacun soit satisfait. La bière aidant, l'atmosphère devient vite de plus en plus chaleureuse.

Le palais d'Aegir se trouve éclairé par l'or brillant des vagues phosphorescentes et le banquet se déroule dans une douce lumière blonde. La bière elle-même s'illumine de paillettes d'or.

La demeure où a lieu cette fête a été proclamée inviolable. Nul n'a le droit d'y allumer le feu d'une querelle. Et nul n'y songe — sauf, bien entendu, Loki.

Tous les hôtes félicitent Aegir pour le service que rendent ses domestiques, qui ne cessent de s'affairer pour le bien-être de chacun des convives. Le maître des tempêtes et sa femme Ran la mère des vagues, ont vraiment de la chance d'avoir à leur service des travailleurs aussi rapides et aussi fidèles.

Loki ne peut supporter que l'on dise du bien de qui que ce soit. La jalousie le tenaille et il hait tout ce que les autres aiment. Aussi, il se fâche brusquement, se jette sur le malheureux Fimafengr et le tue.

Indignés, les dieux agitent tous leur bouclier en signe de colère, ils poussent des clameurs contre Loki, le chassent de la demeure d'Aegir et le poursuivent jusque dans les forêts. Loki disparaît sous les couverts et réussit à leur échapper. Calmés — et peut-être un peu dégrisés par cette sortie au grand air — les dieux rejoignent la demeure d'Aegir et de Ran où les divinités de la haute mer les invitent à retrouver leurs places autour de la table.

Le banquet reprend à la lumière dorée qui nimbe tous les convives d'une chaude phosphorescence.

Loki, après avoir constaté que ses poursuivants ont abandonné leur chasse, revient sur ses pas. Il quitte l'abri des forêts et rejoint la demeure d'Aegir, à l'affût de quelque vengeance. À l'extérieur de la salle où se déroule le banquet, il rencontre Eldir, le second serviteur de son hôte. Il l'apostrophe aussitôt, l'air mauvais :

- Ne bouge pas et ne t'avise pas de t'avancer

vers moi, Eldir. Et dis-moi ce que disent en buvant de la bière ceux qui se trouvent à l'intérieur.

Le serviteur d'Aegir répond aussitôt :

- Ils parlent de leurs armes et de leurs prouesses. De tous ceux qui se trouvent réunis à l'intérieur, aucun ne se dit ton ami.

- Alors, rétorque Loki, il faut que j'entre pour voir ce qui se passe. Je vais leur apporter la discorde. Et je suis bien décidé à mêler mon maléfice à leur hydromel.

- Fais attention, Loki, le prévient le serviteur. Si tu vomis railleries et risées sur les nobles dieux, ils te retourneront tes médisances.

Je ne crains personne et surtout pas toi, Eldir. Si jamais tu t'amusais à faire assaut de sarcasmes avec moi, tu serais bien vite abattu par le flot de mes réponses.

*

Bousculant le serviteur d'Aegir, qui veut lui interdire l'entrée du hall où sont réunis les hôtes de son maître, Loki pénètre dans la demeure où se tient la fête. Son entrée provoque un mouvement de stupeur. Tous les dieux le regardent. Ils restent silencieux devant l'intrusion de celui qu'ils ont chassé peu auparavant. Tout de suite, le fils de Laufey prend la parole sur un ton agressif :

- Je viens demander aux dieux qu'on me donne à boire. Je suis assoiffé après un long chemin.

Et, devant leur silence, il ajoute aussitôt :

- Pourquoi vous taire, dieux renfrognés ? Ne savez-vous plus parler ? Et ne pourriez-vous me donner une place ? Ou bien voulez-vous me chasser ?

Le premier, Bragi, le dieu de la poésie, va répondre à celui qui vient défier les convives d'Aegir.

- Jamais les Ases ne te donneront un siège, ni même une place autour de cette table, Loki. Car les Ases savent avec qui ils doivent festoyer et de qui ils doivent s'écarter.

Loki ne répond même pas et s'adresse à Odin pour lui rappeler qu'ils ont été tous deux autrefois des Fostbrodar, des frères jurés.

- Te souviens-tu quand nous avons mêlé ensemble notre sang en signe de fidélité l'un à l'autre ? Tu as déclaré alors, selon la coutume, que tu ne boirais jamais de la bière si on ne m'en offrait pas aussi à boire.

Personne, homme ou dieu, ne doit enfreindre son serment. Ce qui a été juré reste à jamais sacré. Aussi le dieu borgne de la sagesse dit à son fils Vidar le Silencieux :

- Lève-toi, Vidar et laisse le père du loup Fenrir s'asseoir parmi nous au banquet.

Il craint certes les propos de Loki mais pense qu'il va enfin se taire quand il aura pris place parmi les autres dieux réunis dans la demeure d'Aegir.

Vidar se lève aussitôt et sert à boire à Loki. Le fils de Laufey, avant de porter à ses lèvres la corne remplie à ras bord de bière mousseuse, regarde tous les dieux et leur dit :

Salut aux dieux et salut aux déesses. Salut à tous ! Je ne fais qu'une exception, c'est pour celui qui m'a si mal accueilli tout à l'heure.

Il désigne de la main Bragi, qui se tient, solitaire, sur son banc et va répondre à Loki avec une fureur mal contenue :

- Plutôt que de t'entendre insulter les dieux, je vais te faire des présents comme à un hôte honorable. Voici une épée, un étalon et un anneau. Mais tais-toi !

- Garde tes richesses, Bragi. Tu n'es bon qu'à amasser les biens comme un pleutre. De tous les dieux présents, tu es celui qui se garde le plus de participer aux batailles. Comme tu as peur quand volent les traits au-dessus des boucliers !

- Si j'étais hors de cette demeure proclamée inviolable, je te ferais sauter la tête, Loki ! Ce serait le prix de ton mensonge.

Le fils de Laufey éclate de rire et défie Bragi :

- Tu n'es hardi que bien calé sur ton siège. Sors si tu oses m'affronter comme tu le dis. Le vaillant n'a peur de rien, mais le lâche trouve toujours une raison d'échapper au combat.

Alors, intervient Idunn. La déesse qui a reçu en garde les pommes d'or de l'éternelle jeunesse essaye de calmer son mari et supplie le dieu de

la poésie de ne pas s'engager dans une mauvaise querelle.

- Je t'en prie, Bragi. Nous sommes tous ici de la même famille et nous ne devons pas prononcer des paroles mauvaises dans la demeure de notre hôte Aegir.

Son intervention ne fait qu'exacerber la colère de Loki qui se retourne vers elle et lui lance :

- Tais-toi, Idunn ! Je le déclare publiquement de toutes les femmes, tu es la plus libidineuse. Tu as même enlacé dans tes bras parfumés le meurtrier de ton frère !

- Je ne te parle pas, lui répond Idunn. J'essaie seulement de calmer mon époux Bragi. Vous êtes tous deux échauffés par la bière et je ne veux pas que l'ivresse et la colère vous amènent à vous entre-tuer.

Une autre déesse veut à son tour calmer Loki et ne réussit qu'à se faire traiter de putain. Alors, Odin sort de son silence et accuse Loki d'être devenu fou furieux.

Mais le fils de Laufey réagit avec une terrible vigueur et attaque à son tour le père des dieux, sans souci de ménager le Grand Voyageur borgne à l'éternelle sagesse

- Tais-toi, Odin. Tu n'as jamais su répartir le sort de la guerre entre les hommes. Souvent tu as donné la victoire au poltron et souvent tu as infligé la défaite au plus brave. Tu ne sais pas choisir qui mérite d'entrer dans le Valhalla.

À cette injure, Odin répond par une autre injure

et accuse Loki de s'être conduit comme une vache laitière... Le fils de Laufey riposte en l'accusant d'avoir agi comme une sorcière et de pratiquer des rites magiques réservés aux femmes.

Cet échange de paroles peu aimables met Frigg en fureur et elle reproche à Odin comme à Loki de parler de tout ce qu'ils ont pu faire autrefois.

- Que le passé reste le passé, conclut la femme d'Odin.

- Tais-toi, Frigg, lui ordonne Loki. Tu as assez été folle des hommes autrefois.

Alors Freya intervient. La déesse de l'amour accuse, elle aussi, Loki d'être fou furieux et lui demande de se taire. Mais il semble décidé à prendre chacun des dieux à partie et il lance à la sœur de Frey :

- Tais-toi Freya. Il n'est pas de dieu participant à ce banquet qui ne t'ait possédée.

- Ta langue est fausse, Loki !

- Ton esprit est celui d'une sorcière, Freya !

Njord vient alors au secours de sa fille.

- Que s'accouplent les femmes et les hommes, quoi de plus normal. Mais toi, Loki, tu as été si bien baisé et engrossé par un étalon que tu as donné naissance à Sleipnir, le cheval à huit pattes !

- Tais-toi, Njord, qui n'est pas de la race des Ases. Quand les Vanes t'ont donné à nous en

otage, les filles du géant Hymir te pissaient dans la gueule !

Le dieu Njord préfère ne pas répondre à une telle insulte et rappelle que son fils Frey, qui apporte la richesse aux paysans et aux marins, est partout célébré comme le grand maître de la fécondité et de la vie.

- Selon la coutume des Vanes, c'est avec ta sœur que tu l'as engendré, lui rappelle Loki.

- Frey est le meilleur de tous les dieux d'Asgard, intervient alors Tyr.

- Tais-toi, Tyr, lui dit Loki, tu n'as jamais su établir la justice. Et il te manque une main.

- Et à toi, il te manque un enfant ce loup Fenrir que nous avons enchaîné.

- Tu seras enchaîné comme lui, si tu ne te tais pas, ajoute Frey. Tu n'es qu'un artisan de malheur, Loki.

- Et toi, Frey, tu as osé donner ton épée pour acheter ta femme, la fille de Gymir. Tu n'auras même plus d'arme quand viendra l'heure du combat final.

Dans cette querelle qui s'enfle et gronde, faisant retentir tout le hall d'Aegir de ses éclats, les serviteurs ne peuvent rester indifférents. C'est Bygvir-Grain-d'Orge, le domestique de Frey, qui va défendre son maître :

- Si j'étais de même origine que mon seigneur, je te moudrais jusqu'aux moelles, espèce de corneille du mal !

- Occupe-toi de ta bière et ne te mêle pas de cette querelle, petit nasillant.

Le dieu Heimdal, qui était resté jusque-là silencieux, intervient alors et prend violemment à partie le fils de Laufey :

- Tu es ivre, Loki, car seul un homme ivre est incapable de garder sa langue.

- Tais-toi Heimdal et va donc soigner ton dos raide à force de veiller immobile à l'entrée d'Asgard.

Skadi, la fille du géant Thjazi, qui a été tué lors du rapt d'Idunn à Jotunheim, veut intervenir et promet à Loki qu'il sera enchaîné sur l'arête d'un rocher, mais il lui rappelle qu'il a naguère tué son père et prétend qu'elle l'a alors invité dans son lit.

Sif, la femme de Thor qui n'est toujours pas rentré de son expédition chez les géants, s'approche alors de Loki et lui remplit une coupe d'hydromel.

- Bois, lui dit-elle. Mais laisse au moins une personne sans l'attaquer.

- Pourquoi serais-tu la seule ? Je vais dire que tu as cocufié ton époux. Et que c'est moi qui ai obtenu tes faveurs.

Mais à ce moment retentit un bruit terrible qui fait trembler les montagnes. Le ciel s'illumine d'éclairs. Le tonnerre retentit de nuage en nuage. Thor revient au pays. Nul doute qu'il n'impose vite le calme à celui qui ne cesse de calomnier tous les dieux et tous les hommes.

Voici enfin Thor qui surgit chez Aegir. Le dieu au marteau entre tout de suite dans un terrible courroux et sa voix tonne comme un orage qui éclate dans un ciel lourd à la belle saison.

- Tais-toi, être abject ! hurle-t-il dès qu'il aperçoit Loki. Je vais t'écrabouiller la tête à coups de marteau ! Et plus personne ne te verra jamais !

- Garde ta force, Thor. Tu en auras bien besoin pour le combat final. On te verra quand il faudra affronter le loup et le serpent !

- Mjолnir, mon puissant marteau, va te réduire au silence !

- J'ai pourtant l'intention de vivre longtemps.

- Gare à mon marteau !

Cette fois, Loki sait qu'il ne pourra plus continuer longtemps ses sarcasmes. Thor n'est pas doué de patience et déjà il brandit Mjолnir sur la tête de celui qui s'est vanté de l'avoir trompé avec sa femme Sif.

Loki est assez malin pour comprendre qu'il ne peut que céder et il veut s'esquiver sur une dernière pirouette :

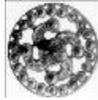
- J'ai chanté devant les Ases, dit-il et j'ai bien dit tout ce que j'avais à dire. Si j'accepte maintenant de sortir, c'est devant toi seul, car je sais que tu frapperas.

Et le dieu malfaisant s'adresse alors à son hôte :

- Tu as brassé de la bonne bière, Aegir. Mais

jamais plus tu n'organiseras de banquet. Que
l'incendie brûle tous tes biens et que les
flammes t'embrasent le dos !

Sur ces paroles de malédiction, Loki disparaît.
Il quitte la demeure d'Aegir et va se cacher
dans la montagne.





PARTIE 3 : LE CRÉPUSCULE DES DIEUX



Le Romdalsfjord en Norvège. Situé dans les districts de Møre et de Romsdal, ce fjord s'insinue entre des sommets atteignant 1600 et 1800 mètres d'altitude.

8 - LA MORT DE BALDER ET LE CHÂTIMENT DE LOKI

Balder tourmenté par d'horribles rêves — La Vala annonce à Odin le destin funeste de son fils — Invulnérable à tout, sauf au gui — Loki arme le bras de l'aveugle Hoder — Le corps de Balder brûlé sur son navire — Nanna meurt de douleur — Hermod envoyé à Helheim — La géante Thok empêche Balder de retrouver les dieux — Vali tue Hoder — Loki se déguise en saumon — Les vengeurs assiègent la cascade Franang — Enchaîné avec les intestins de son fils — Sigyn recueille le venin — Les tremblements de terre, signes de la vengeance des dieux.

Balder — que l'on nommait le Bon, à cette haute époque où la bonté ne s'était pas encore trahie en charité — Balder donc, se trouvait tourmenté par de terribles rêves : il croyait sa vie en grand danger et se voyait mort.

Il raconta aux Ases assemblés ce qui constituait le tourment de ses nuits. Tristes de ces funestes présages sur le meilleur d'entre eux, ils décident de conjurer les dangers qui le menacent. Sa mère, Frigg, la femme d'Odin, reçoit de tout être et de toute chose le serment que Balder sera épargné par le feu et par l'eau, par le fer et par toutes les espèces de métaux, par les pierres, la terre et le bois, par les

maladies mortelles et par les animaux sauvages, par les oiseaux, les poissons et les serpents.

Mais Odin ne peut s'empêcher d'être envahi lui aussi par de terribles pressentiments. Il selle Sleipnir et chevauche vers le pays des brouillards et de la mort. Il est accueilli par les hideux aboiements de Garm, le chien au poitrail souillé de sang qui veille sur le domaine de l'affreuse Hel, fille de Loki.

La terre tremble sous les huit pattes du cheval d'Odin, qui continue à chevaucher dans la brume, jusqu'au pied de la haute muraille de la forteresse où réside Hel. À l'est de la porte se trouve le tombeau d'une Vala, une de ces prophétesses qui traversent l'histoire des dieux avec leurs chants de magie et de destin. La Vala est morte et repose dans son tombeau. Mais Odin sait quel refrain peut la ressusciter. Le voici qui entonne un chant magique. Il regarde vers le Nord et trace des runes. Puis il exige que la Vala se relève de son tombeau et lui donne une réponse. Soudain, il entend une voix féminine qui s'élève :

- Quel est cet homme inconnu de moi qui vient accroître ma douleur ? Depuis si longtemps, j'étais morte. J'ai été couverte de neige, fouettée de pluie et mouillée de rosée. Quel est-il celui qui m'arrache au tombeau ?

- Vegtam est mon nom, répond Odin. Et je suis fils de Valtam. J'arrive de la terre pour te rendre visite et t'entendre parler du monde de Hel. Pour qui sont ces bancs couverts d'anneaux et pour qui sont ces couches revêtues d'or ? La prophétesse semble hésiter à

répondre au voyageur inconnu, tant elle détient un terrible secret. Enfin, elle murmure d'une voix sépulcrale

- Ici se trouve de l'hydromel brassé pour Balder. La race des dieux sera au désespoir. J'ai parlé sous la contrainte et maintenant je garderai le silence.

- Je te l'interdis, Vala. Je veux tout savoir. Qui ôtera la vie au fils d'Odin ?

- Ce sera le fils d'Odin. Le frère tuera le frère.

À chaque réplique, la prophétesse affirme qu'elle parle sous la contrainte et qu'elle décide de se taire. Mais Odin le lui interdit et la questionne encore et encore.

- Et qui tirera vengeance de Hoder ?

- Rind, la déesse de la terre dévastée portera un fils. Il ne lavera point une de ses mains et il ne peignera pas ses cheveux tant qu'il n'aura pas tué le meurtrier. Lorsqu'il sera âgé d'une nuit, il vengera le fils d'Odin.

Soudain, la Vala reconnaît dans ce voyageur borgne qui l'interroge le père de tous les dieux. Et lui lance :

- Tu n'es pas Vegtam. Tu es Odin, le seigneur des hommes !

- Tu n'es pas Vala. Tu es la mère des trois Thurses du givre !

Alors la prophétesse dit à celui qui est venu la réveiller de la mort et la questionner jusqu'au

cœur de l'épais brouillard :

- Retourne à cheval chez toi, Odin. Plus jamais personne ne viendra me visiter jusqu'au combat final qui doit tout détruire.

*

Frigg, la mère de Balder, a donc obtenu du Destin que son fils soit épargné par tout être et toute chose. Elle a su accumuler sur lui les sauvegardes et les barrières. Ce qui est beau, juste et bon ne doit pas mourir. Elle a obtenu un engagement sacré. Ni les hommes ni les dieux ne peuvent transgresser un serment, car la parole jurée reste plus forte que toute loi écrite.

- Balder est devenu invulnérable

Cette certitude réjouit tout Asgard. Alors, les dieux imaginent un jeu étrange. On installe le fils d'Odin et de Frigg sur un endroit surélevé. Il apparaît en pleine lumière du soleil, ses cheveux blonds dénoués sur ses épaules, au centre du Thing là où se réunissent, comme les hommes libres, les dieux d'Asaheim.

Pour s'amuser — et puisque Balder ne risque rien — les Ases lancent contre lui des pierres, des épieux, des flèches. Ils le frappent de leurs épées et de leurs haches de bataille. Les coups ne sont pour le jeune dieu qu'un honneur et ne lui font aucun mal.

Quand Loki fils de Laufey aperçoit cette scène, il en ressent une terrible jalousie qui ne va cesser de le tenailler.

Il est aussi jeune et aussi beau que Balder.

Enfin, presque aussi jeune et presque aussi beau. La différence peut sembler infime, mais elle suffit à remplir son cœur de jalousie et d'amertume. Il ne peut supporter ce jeu, qui ajoute encore à la gloire de son rival.

Loki se transforme jusqu'à prendre l'apparence d'une vieille femme. Ainsi méconnaissable, il se rend à Fensal, dans la demeure de Frigg, épouse d'Odin et mère de Balder. Il lui raconte ce qui se passe au Thing.

- Cela n'a aucune importance, dit Frigg. Rien ne pourra atteindre Balder. J'en ai reçu le serment.

- Toutes les choses ont-elles donc juré de l'épargner ?

- Toutes les choses, répond Frigg, hormis un petit arbrisseau qui croit dans la région située à l'occident du Valhalla et qui se nomme le gui. Ce surgeon m'a semblé trop jeune et trop faible pour que j'en exige un serment.

Loki sait ce qu'il veut savoir. Il ne lui reste plus qu'à agir. Il se rend à l'endroit indiqué par la déesse Frigg et coupe une branche de gui, qu'il taille pour lui donner la force et la dureté d'une flèche. Puis il se dirige vers l'emplacement du Thing où sont réunis les dieux.

- Pourquoi ne lances-tu rien ? demande Loki à un Ase qui se tient à l'écart.

- Cela m'est impossible, répond-il. Je suis aveugle et je n'ai pas d'arme.

C'est le frère de Balder, lui aussi fils d'Odin et

de Frigg. Il se nomme Hoder et regarde le monde d'Asgard de ses yeux blancs, sans le voir. Il ne saurait imaginer les pièges qu'il renferme. Hoder ignore le mal, il se confie à Loki.

- Fais comme tout le monde, Hoder, lui conseille le fils de Laufey. Honore Balder en tirant sur lui. Tu n'as pas d'arme ? Je vais te donner une baguette de gui. Tu ne vois pas ? Je vais guider ta main.

Hoder prend le gui. Loki guide sa main. La baguette frappe Balder avec force et le transperce de part en part. Il regarde soudain tous les dieux avec une intense surprise. Puis la douleur déforme son visage et Balder le Bon s'écroule au centre du Thing. Son corps s'immobilise sur l'herbe toujours verte. Une légère brise agite encore ses cheveux couleur de moisson. Mais il est mort.

Balder mort. C'est le plus grand malheur qui soit arrivé aux dieux et aux hommes.

Les Ases entourent le cadavre du fils d'Odin et de Frigg.

Stupéfaits et silencieux. Ils restent immobiles. Ils se regardent, incrédules plus encore que peïnés. Pas un n'ose toucher le corps de l'invulnérable. Pas un n'ose accuser son meurtrier.

Le Thing se trouve placé sous la sauvegarde des lois. Loki a commis son crime dans un endroit sacré. On ne peut en tirer vengeance. D'ailleurs, aucune vengeance ne pourrait

ressusciter le fils d'Odin et de Frigg. Le silence peut seul exprimer la douleur des Ases. Les larmes coulent sur leurs joues. Mais aucune plainte ni aucun cri ne s'élèvent. Les dieux du Nord souffrent sans gémir.

De tous, le plus silencieux et le plus déchiré est Odin. En Balder, il perd son fils préféré. Avec lui meurt la jeunesse du monde. Loki, en dirigeant le bras de Hoder, a voulu tuer l'espoir.

*

Frigg sera la première à prendre la parole après la mort de son fils tant chéri.

- Quel est celui d'entre vous qui voudra avoir tout mon amour et toute mon amitié ? Qu'il chevauche sur le chemin de Helheim et offre à Hel une rançon pour qu'elle permette à Balder de regagner Asgard.

Le premier à se présenter est Hermod l'Agile. Lui aussi est fils d'Odin. Son père lui offre le cheval Sleipnir pour qu'il puisse se hâter vers le sombre séjour de la mort.

Les Ases s'approchent du cadavre de Balder, ils le prennent sur leurs épaules et se dirigent vers le rivage où battent les vagues de la mer, dans ce grand halètement régulier dont le bruit couvre la clameur des vents.

Le bateau de Balder se nomme Ringhorn. C'est le plus grand des navires d'Asgard. Les dieux veulent le lancer au large pour y disposer le bûcher funéraire du fils d'Odin, mais ils ne

parviennent pas à déplacer le navire.

Les dieux décident de faire appel aux géants et envoient un messager à Jotunheim. Il en ramènera une géante du nom de Hyrrokinn, l'Enfumée par le feu. Elle arrive dans un bien étrange équipage. Elle chevauche un loup hurlant et une vipère sifflante lui sert de bride.

Dès qu'elle met pied à terre, quatre serviteurs ont la plus grande peine à maîtriser sa terrible monture. Alors Hyrrokinn se rend à la proue du navire et le lance vers le large d'une seule poussée. Elle met tant de force dans ce geste que le feu jaillit et que la terre tremble. Le bateau gagne le large dans un sillage de flammes.

Le cadavre de Balder est porté à bord de son navire Ringhorn. C'est le moment le plus tragique de ces funérailles maritimes. Nanna, fille de Nep et femme de Balder, assiste à la cérémonie. Sa tristesse fait alors éclater son cœur de chagrin et elle s'écroule, morte, sur le corps de son époux. On la porte sur le bûcher, à côté de Balder. Les voici réunis dans la mort, comme ils avaient été unis dans la vie. Thor enfin s'avance et bénit le bûcher avec Mjólnir, son arme favorite.

Odin, dans un dernier geste d'adieu à son fils, place sur le bûcher l'anneau qui se nomme Draupnir et dont naît toutes les neuf nuits, un anneau d'or de même poids.

Le cheval de Balder, sellé et bridé, est conduit au bûcher. Il doit suivre son maître dans la mort. Sacrifié, il s'écroule sur le pont du navire

Ringhorn dans un flot de sang. Mais déjà les flammes commencent à dévorer les planches du bordé et les bancs de nage.

Les Ases poussent doucement le bateau en feu vers le large. Les flammes se reflètent sur les vagues du fjord sacré. Tout Asgard semble illuminé par ce bûcher funèbre que la mer commence à prendre dans son lent balancement.

Le feu disparaît enfin à l'horizon, dévoré par la mer et la nuit. Les rites du vieux Nord sont accomplis. Le dieu de la jeunesse est arrivé jusqu'à la demeure de Hel, au pays des morts.

*

C'est vers cette forteresse de Hel que se hâtait l'Agile Hermod, au grand galop de Sleipnir, le cheval à huit pattes de son père Odin. Il va chevaucher neuf jours et autant de nuits à travers de sombres et profondes vallées, si sombres qu'il ne pouvait rien distinguer. Ce n'étaient partout autour de lui et de Sleipnir que ténèbres et brouillards. Le voici enfin devant la rivière Gjøl, la Tumultueuse, que franchit le pont Gjallar couvert d'or étincelant. Une fille garde ce pont. On la nomme Modgud.

- Quel est ton nom et quel est le nom de ton père ? demande-t-elle à Hermod. Hier, cinq groupes d'hommes morts ont traversé ce pont.

Elle apparaît solitaire et terrible, dans le brouillard qui noue ses écharpes comme des serpents autour de son corps de vierge. Et Modgud ajoute :

- Le pont n'a pas tremblé davantage sous le pas de toutes leurs troupes réunies qu'il ne tremble sous toi seul et les huit pattes de ton cheval. Tu n'as pas le teint des morts. Pourquoi chevauches-tu vers la demeure de Hel ?

- Je chevauche vers Hel pour chercher Balder. L'as-tu vu passer par ce chemin ?

- Je l'ai vu. Il a franchi le pont Gjallar et pris la route de Helheim, elle descend encore plus bas et se dirige vers le Nord.

Hermod l'Agile continue sa chevauchée funèbre. Il arrive enfin devant les grilles qui marquent la frontière de Helheim, le pays de la mort. Il met pied à terre, resserre les sangles de sa selle, remonte sur Sleipnir et lui enfonce brusquement ses deux éperons dans les flancs. Le cheval à huit pattes s'envole dans un bond si prodigieux qu'il passe largement au-dessus des grilles.

Voici Hermod à Helheim. Il poursuit sa route jusqu'à la forteresse où se trouvent rassemblés les défunts. Et là, il voit son frère Balder assis sur un haut-siège. Il va passer la nuit près de lui, sur un banc, entouré par les morts glacés et sanglants.

Le lendemain il va voir Hel, la livide maîtresse des lieux, celle dont la moitié bleue du visage est vivante et l'autre moitié noire, morte.

- Laisse Balder revenir avec moi chez les Ases où, depuis sa mort, règne le chagrin. Tu sais combien tous l'aimaient.

- Si toutes choses dans le monde, qu'elles soient vivantes ou mortes, le pleurent, il retournera avec toi dans Asgard. Mais si quiconque refuse de pleurer, je le garderai ici.

Hermod l'Agile se lève et s'apprête à quitter Helheim. Son frère Balder lui remet l'anneau Draupnir pour qu'il le rende à Odin. Sa femme Nanna, qui se trouve auprès de lui chez les morts, offre à sa belle-mère Frigg un tapis de verdure. Elle offre aussi à sa servante Fulla une bague d'or.

Hermod prend alors le chemin du retour, toujours monté sur Sleipnir. Il arrive à Asaheim et rend compte de sa mission. Le messager n'oublie rien de ce qu'il a regardé ni rien de ce qu'il a entendu à Helheim.

Les dieux envoient alors des messagers dans tout l'univers. Ils demandent que pleurent tous les êtres et toutes les choses. Ainsi Balder sortira de Helheim.

Et tous vont pleurer, les hommes et les animaux, la terre, les pierres et les arbres, et même les métaux. Tous pleurent comme la Nature tout entière pleure au dégel.

Les envoyés d'Asgard ont parcouru la terre entière et nul n'a résisté à leur appel. Sur le chemin du retour, ils passent devant la grotte où vit une géante du nom de Thok. Comme ils l'ont suggéré à chaque créature et à chaque objet, ils lui demandent de pleurer pour que le dieu du printemps puisse sortir du séjour des morts. Mais elle leur répond :

- Pour Balder, je ne veux pleurer que des étincelles. Ce n'est pas de l'eau qui coulera sur mes joues, mais du feu. Ni dans la vie ni dans la mort, le fils du vieil Odin ne m'a donné de joie. Que Hel garde en son pouvoir ce qu'elle a !

La géante Thok n'est autre que le dieu Loki une fois encore déguisé. Le fils de Laufey aura fait aux Ases plus de mal que personne d'autre.

Balder le Bon doit rester dans le sombre domaine de Hel. Il est mort comme le grand soleil de la belle saison, tué par l'obscurité des mois noirs. Le furieux vent d'automne secoue les arbres. L'impitoyable gel d'hiver fige les ruisseaux. Mais reviendra le printemps.

Un jour Balder retournera parmi les dieux et retrouvera sa place au Thing. Mais il doit encore dormir au plus secret de Helheim en attendant le combat final, le crépuscule des dieux et la nouvelle aurore.

Vali, fils d'Odin, le Grand Voyageur et de Rind, la Terre dévastée, ne sera âgé que d'une nuit quand il vengera Balder en tuant son frère meurtrier. L'aveugle Hoder rejoindra Balder dans le séjour de Helheim.

Mais le plus coupable de tous, c'est l'instigateur du crime, le malfaisant Loki. Un jour, la vengeance des dieux s'abattra sur lui et elle sera terrible !

*

Devant la colère des dieux, Loki avait choisi de

s'enfuir dans la montagne. Il y construisit une maison à quatre portes. L'une donnait au Sud et l'autre au Nord, l'une à l'Est et l'autre à l'Ouest. Il pouvait ainsi surveiller les quatre horizons où pouvaient survenir les vengeurs de Balder, poussés par les quatre vents d'une colère qui soufflait en tempête.

Pendant la journée, Loki se transformait en saumon et allait se cacher dans la cascade Franang. Bien tapi au pied de cette chute d'eau, sous un creux de rocher, il pouvait se croire invulnérable. Il se demandait seulement avec quelle sorte d'instrument les dieux tenteraient de s'emparer de lui.

Dans sa demeure, il prit du fil de lin et confectionna un filet, à la manière des pêcheurs. C'est avec cela qu'il risquait d'être pris...

Depuis son haut-siège, Hlidskjalf, Odin qui voit tout ce qui se passe dans le monde, ne devait pas tarder à apercevoir l'habitation à quatre portes de Loki et sa cachette de la cascade Franang. Accompagné des Ases les plus résolus à se venger, il se mit en route pour la montagne.

Loki se lève d'un bond quand il aperçoit la troupe, s'empare du filet, qu'il jette dans le feu, et plonge dans l'onde claire qui tourbillonne sous la chute d'eau.

Kvasir ⁽¹⁾, le messager divin de la sagesse, celui qui sait répondre à toutes les questions, entre le premier dans la demeure à quatre portes. Il aperçoit dans le feu des cendres

légères qui ont gardé la forme des mailles d'un filet de pêcheur et dit aux Ases :

- Si nous en fabriquions un semblable, nous pourrions sans doute attraper Loki. Il doit s'être caché sous la forme d'un poisson.

Ils se mettent au travail et tissent un filet de lin. Aussitôt qu'il est terminé, ils se rendent à la cascade, dont ils entendent le murmure tout proche. Ils lancent rapidement le filet. Thor tient fermement l'une des extrémités et tous les autres Ases tirent sur l'autre pour ramener le piège hors de l'eau.

Mais Loki parvient à s'échapper et se cache entre deux pierres.

Les vengeurs de Balder lancent à nouveau le filet et celui-ci passe au-dessus du dieu-saumon. Les Ases ont senti qu'il se trouve quelque chose de vivant dans la cascade et ils ne veulent pas abandonner leur pêche. Ils fixent au filet des poids si lourds qu'il devrait racler le fond. Rien ne devrait pouvoir glisser entre ses mailles. Cette fois, Loki va être pris. Il ne lui reste qu'une issue : il fait un bond fantastique, remonte le cours de la cascade Franang et saute dans le lac dont elle constitue le déversoir.

Les Ases ont aperçu ce poisson qui jaillit hors de l'eau et pique comme une flèche dans le lac. Ils décident de remonter la cascade et de se diviser en deux camps. Thor marche au milieu de la rivière tandis que devant lui, les dieux, répartis sur les deux rives, tendent le filet.

Loki se voit pris. Il sait qu'il sera cerné tôt ou

tard dans le fond du lac et qu'il ne pourra plus s'échapper. Alors, il tente de faire front et de sauter par-dessus le filet. Il fait à nouveau un bond prodigieux. Mais Thor se trouve au milieu de la rivière et l'attrape. Loki essaie de lui glisser entre les doigts. Le dieu au marteau serre tant qu'il peut — et c'est pourquoi, depuis lors, le saumon est plus étroit près de la queue — Loki a beau se tordre comme une feuille secouée par l'ouragan, Thor ne le lâche pas.

*

Le dieu malveillant, malgré son déguisement de poisson se trouve pris sans recours. Les dieux le transportent jusqu'à une grotte.

Ils prennent trois pierres plates, les posent de champ et font un trou dans chacune d'elles pour y attacher Loki. Mais ce n'est pas de Loki seulement qu'ils veulent se venger. Toute sa lignée doit être châtiée. Les Ases s'emparent de ses deux fils Vali et Nari. Ils transforment Vali en loup et celui-ci dévore son frère. Alors, les dieux prennent les intestins de Nari et s'en servent pour ligoter Loki sur les trois pierres tranchantes. L'une se trouve sous ses épaules, l'autre sous ses reins et la troisième sous ses genoux. Et les intestins de son fils le tiennent, serrés comme des cordes de fer.

Skadi, la femme de Njord, s'empare alors d'un énorme serpent venimeux et le suspend au-dessus de la tête de Loki. Elle n'a pas oublié qui a tué son père le géant Thjazi et désire le venger en infligeant à Loki les pires supplices. Le venin coule sans fin de la gueule du serpent et ruisselle comme un acide brûlant sur le

visage de Loki.

Arrive alors Sigyn, la femme de Loki. Elle découvre le cadavre de son fils éventré et elle apprend que son autre fils est changé en bête fauve. Elle ne peut plus rien pour eux. Mais elle peut au moins essayer de porter secours à son époux qui hurle de douleur, tant le venin le brûle. Sigyn tient alors un bassin sous la gueule du serpent et recueille le poison qui ne cesse de couler. Mais quand le bassin est plein, elle se trouve bien obligée d'aller le vider. C'est alors que le venin brûlant goutte à nouveau sur Loki.

Le fils de Laufey hurle et tressaille. Il se tord dans les liens faits des intestins de Nari et il hurle plus fort que Vali changé en loup. De toute sa douleur, Loki s'arc-boute contre les trois pierres et parvient à les faire vaciller. Toute la montagne d'où jaillit la cascade Franang semble frémir sous ses convulsions. Dans tout le pays les efforts désespérés de Loki pour échapper au venin corrosif provoquent des tremblements de terre.

Ainsi quand le sol frémit et que s'ouvrent des crevasses, les hommes reconnaissent les signes de la vengeance des dieux.

(1) Kvasir, qui a péri sous les coups des nains Fjalar et Galar, se trouve ici étrangement ressuscité par une contradiction lyrique fréquente dans la mythologie nordique.

9 - LE FEU DU CRÉPUSCULE ET LE SOLEIL DU RENOUVEAU

Arrivée d'un effroyable hiver — Triomphe de la tempête et du meurtre — Skol avale le soleil et Hati dévore la lune — Fenrir rompt ses liens et Jormungand surgit des vagues — Surt mène au combat les cavaliers de Muspelheim — Le combat final dans la plaine de Vigrîd — Bifrost s'écroule et les héros tués surgissent du Valhalla — Le loup dévore Odin et le serpent empoisonne Thor — Mort de Frey et de Tyr — Heimdal et Loki s'entre-tuent - Un gigantesque brasier dévore le monde — La vie renaît de l'océan et de la forêt — Les dieux survivants réunis dans la plaine d'Idavold — Modi et Magni héritent du marteau de leur père — Balder et Hoder reviennent de Helheim — Le palais des honnêtes et l'enfer des ignobles.

L' Histoire n'est pas immobile. Elle n'est pas mort, mais vie. Aussi est-elle combat.

Les dieux du Nord connaissaient le temps. Ils étaient soumis à l'enchaînement du passé et de l'avenir.

Aussi leur aventure connaît-elle un crépuscule — que suivra inévitablement une aurore.

Le temps du combat final se nomme Ragnarok. Là, le destin s'accomplit.

Nés du géant Ymir, les dieux doivent mourir — comme les hommes. Mais la mort marque aussi le début d'une autre vie. Le passage est une bataille, qui exalte cet héroïsme inséparable de la conception nordique du monde.

Le grand combat final s'annonce par d'extraordinaires présages.

Tout commence par une période de mauvais temps, qui se nomme Fimbulvetr, l'Effroyable-Hiver. La neige tombe des quatre coins du monde. Le gel fige toute la nature. La glace s'épaissit. Plus un oiseau ne vit, plus un ruisseau ne chante. Le vent glacial souffle en bourrasque, arrachant les toits, déracinant les arbres, fracassant les navires. Et jamais n'apparaît le soleil. Le ciel reste toujours d'un gris de cendre.

Trois autres hivers vont se succéder, tristement semblables. Et il n'y aura pas un seul été pour tempérer leur rigueur. Ces interminables mois noirs de la mauvaise saison annoncent de terribles événements. La guerre s'étendra. Tout ne sera plus que viol, pillage et rapine. Le meurtre deviendra le geste essentiel. Le mensonge et la violence seront les seules lois.

Soudain, le monde n'est plus que sang. Les frères massacrent les frères. Les cousins s'entre-tuent. Les fils se révoltent contre leurs pères et les pères maudissent leurs fils. Le cœur de tous devient dur comme pierre. Il n'est plus d'autres sentiments que l'envie et la haine.

C'est l'âge de l'épée et de la hache. Les boucliers sont fendus en deux lors de mille et mille combats. C'est le triomphe de la tempête et du meurtre.

Les hommes se battent et meurent sur la terre. Dans le ciel, les astres vont aussi succomber et s'éteindre.

Le loup Skol avale le soleil. Le feu s'éteint. La lumière et la chaleur disparaissent. Les hommes souffrent. Le ciel du jour est vide. Et l'autre loup Hati dévore la lune. La clarté et la beauté s'évanouissent. Les hommes gémissent. Le ciel de la nuit est vide. L'une après l'autre, s'éteignent les étoiles, dévorées elles aussi par des fauves affamés bondissant à travers les astres.

Le sol alors se met à trembler. De gigantesques crevasses s'ouvrent jusqu'aux entrailles de la terre. Les montagnes s'écroulent, les rochers comblent les vallées et les glaciers rugissent en torrents. Le vent arrache les arbres et brise les chaînes.

Plus un seul lien ne peut tenir dans le monde. Soudain, libéré de la chaîne Gleipnir qui l'entravait sur l'îlot Lyngvi au milieu du lac Amsvartnir, le loup Fenrir est libre ! L'horrible fauve, fils de Loki ouvre des mâchoires énormes. Ses crocs luisent dans l'immense nuit glaciale répandue sur le monde. Sa langue fume et ses yeux étincellent.

*

Une vague énorme déferle sur le rivage. La mer

se rue à l'assaut des grèves et des falaises.
L'océan se précipite sur la terre et submerge les
plats pays du bord de l'eau. Aucune digue ne
résiste. C'est Jormungand, le serpent de
Midgard qui est responsable de ce raz-de-
marée. Il se tord sur lui-même, pris d'une rage
furieuse et surgit des profondeurs des flots.

Sur la mer déchaînée, apparaît le navire
Naglafar. Ses bordés sont constitués par les
ongles des morts et ils sont joints par des clous
qui appartiennent aux défunts. Malheur à celui
qui meurt sans qu'on lui ait coupé les ongles et
malheur à celui qui disparaît avec des clous en
nombre impair !

Immense est Naglafar car nombreux sont les
ongles et les clous des morts. À tribord arrière
de ce navire funèbre, la main sur la barre du
gouvernail latéral, se tient un étrange pilote.
C'est le géant Hrym qui règne sur les flots
battus par les convulsions du serpent de
Midgard.

Sur la terre, le loup Fenrir erre dans la
campagne, déchaîné. Il ouvre une gueule de
plus en plus gigantesque. Sa mâchoire
inférieure se trouve contre la terre et sa
mâchoire supérieure atteint le ciel. Il dévore
l'horizon et la terre semble trop petite pour
remplir ce gouffre béant. Maintenant le feu
jaillit de ses naseaux et de ses prunelles. Il
souffle des flammes et sa gueule s'illumine de
deux brasiers.

Soudain, le serpent Jormungand jaillit à ses
côtés. Voici réunis les terribles fils du
maléfique Loki et de la sorcière géante

Angerboda. Ensemble ils vont répandre la terreur

Le serpent vomit des flots de venin pestilentiel qui remplissent les airs et les eaux, tandis que le loup menace de ses crocs redoutables la terre et ses forêts tout autant que le ciel et ses nuages. Nul n'a jamais vu deux voyageurs plus affreux et plus cruels.

En une conclusion digne de si terribles dévastations, une immense crevasse s'ouvre dans le ciel. À travers cette déchirure des nuées, apparaissent des êtres fantastiques venus de Muspelheim, le monde des flammes.

Ces cavaliers de feu surgissent dans un éblouissement que ne peut soutenir le regard.

En tête de la chevauchée divine, comme au cœur d'un volcan, galope le géant Surt. Devant lui, flambe un feu gigantesque. Derrière lui, rugit un autre brasier énorme. Au milieu de cet incendie étendu au ciel entier, Surt brandit une épée. Elle est plus brillante que le soleil lui-même et lance des rayons encore plus brûlants.

Sous les sabots de la terrible cavalcade flamboyante, le pont Bifrost se brise. L'arc-en-ciel disparaît, brûlé en ses sept couleurs par une lueur encore plus vive. Le blanc de ce jour fatal apparaît aussi absolu que le noir de tant de nuits d'attente et d'angoisse. Le destin va s'accomplir à la lumière implacable d'un éternel midi.

La cavalcade des fils de Muspelheim se dirige vers un champ de bataille qui prendra le nom

de Vigrid. C'est une plaine immense, où le destin va désormais choisir les vainqueurs et les vaincus, les vivants et les morts, les disparus et les survivants.

Tous se hâtent vers Vigrid. C'est vers ce haut lieu du combat final que galope le loup Fenrir et que rampe le serpent de Midgard. C'est vers ce champ du jugement que se hâte Loki, le dieu qui a trahi les Ases, et c'est vers ce pré de bataille que court le géant Hrym, le pilote du navire funèbre Naglafar. Autour de lui, s'avancent les plus horribles des géants, les redoutables Thurses de la neige, du givre et de la glace. Et les géants de la montagne sauvage. Et les monstres à trois pieds et à neuf têtes. Surgis des profondeurs de Helheim, les cadavres ignominieux rejoignent le camp de Loki le traître, menés par sa fille l'affreuse Hel et son chien Garm aux aboiements infernaux.

*

Face à leurs adversaires surgis du feu et de la nuit se tiennent les dieux fidèles à Odin. Ils vont affronter les fils de Muspelheim, auréolés d'une lumière plus vive que mille soleils, et les revenants de Niflheim, revenants aux couleurs de pourriture et de ténèbres.

La lutte va bientôt commencer, choc effroyable entre des mondes qui se haïssent. Nulle bataille ne sera plus décisive et nul combat plus nécessaire. Le destin va juger. Et personne ne songe à se dérober en cette heure où se décide le sort de tout Asgard.

Soudain, un son déchire l'air. Une rumeur

rauque et puissante fait vibrer l'air lumineux de la plaine Vigrid. Heimdal, l'Ase Blanc, s'est levé le premier de tous. Devant le pont Bifrost détruit par la cavalcade sauvage, de toutes ses forces, il sonne du cor Gjallarhorn. Que les dieux se réveillent et se préparent au combat ! C'est debout, l'épée à la main qu'ils doivent faire face à leur destin.

Odin chevauche vers la fontaine de Mimir. Le Grand Voyageur borgne vient demander à la source de sagesse, où il a naguère laissé un œil, ce qu'il doit faire en ce jour terrible du Ragnarok. Jamais la tête de pierre ne l'a trompé. Et elle lui enseigne qu'il n'est qu'une réponse au défi : le combat. Le combat sans repos et sans espoir, le combat qui reste la sagesse suprême car il exalte la force de la vie et du monde.

Odin sait qu'il trouvera au Valhalla des guerriers prêts à le suivre. Huit cents héros sortent par chacune des cinq cents portes du palais où les Valkyries ont conduit ces Einherjar tombés dans d'autres combats. Cette fois, ils vont se battre aux côtés des dieux, sous les ordres d'Odin, le père des tués, lui-même.

L'if sacré Ygdrasil tremble. Il n'est rien dans le ciel et sur la terre qui ne se mette aussi à trembler.

En tête des dieux ases et de ses Einherjar fidèles, chevauche le dieu Odin. Il a changé son grand chapeau de berger contre un casque d'or. Il a revêtu sa cotte de mailles et tient dans son poing sa lance Gungnir.

Le Grand Voyageur s'avance à la rencontre du loup Fenrir. Il veut se mesurer à cet affreux monstre qui a mutilé son fils Tyr et ne cesse de répandre la terreur par le monde. Odin se trouve seul en face de la bête gigantesque.

Une fois encore, Thor combat à ses côtés. Mais le dieu au marteau ne peut l'assister. Il affronte son vieil ennemi Jormungand, le serpent de Midgard qu'il a naguère combattu au fond de l'océan.

Frey se rencontre avec Surt. Le dieu de la fécondité n'a plus ni son cheval ni son épée qu'il a jadis confiés à son messager Skirnir. C'est à mains nues que se bat le fils de Njord. Il ne va pas tarder à succomber. La tempête triomphe des récoltes. Les grains vont mourir avant de mûrir. Frey est tombé et la Nature devient aride et hostile.

L'affreux chien Garm, enchaîné dans la caverne Gnipahellir, vient de rompre ses liens, comme tous les fauves entravés. C'est le plus effroyable de tous les monstres. Il se précipite sur Tyr. Le dieu manchot de la guerre fait front. De sa main unique, il prend la bête à la gorge. Mais elle lui plante ses crocs dans le cou et lui laboure la poitrine de ses griffes. Le chien Garm meurt, étranglé. Mais le dieu Tyr meurt aussi, égorgé. Il se sera battu jusqu'à la mort, fidèle au destin qu'il avait librement choisi.

Entre Thor et Jormungand, la bataille devient épouvantable. Sans répit, s'abat le marteau Mjolnir. Mais le serpent enserre les chèvres Tanngrjost et Tanngrisnir. Dents-Grinçantes et Dents-Étincelantes succombent. L'immense

reptile love et délove ses anneaux, sifflant sous les coups du marteau fracassant. Il finit par crever, en crachant des flots de venin. Thor recule de neuf pas. Mais il chancelle et s'abat. Le voici suffoqué par tant de poison qui se répand sur la plaine de Vigrid. Il est mort le dieu au marteau, le plus redoutable de tous les Ases !

Le loup dévore Odin. Ainsi expire le père des héros tués au combat. Mais Vidar le Silencieux, surgi de la sombre forêt, se précipite sur Fenrir. Il pose un pied sur la mâchoire inférieure du fauve. Le fils d'Odin et de Grid porte ses extraordinaires chaussures dont les pièces de cuir ont été recueillies au cours des siècles. De ses mains, il saisit la mâchoire supérieure du loup. Et il tire de toutes ses forces, écartelant la gueule de l'animal qui hurle, gémit et trépassé. Ainsi meurt le monstre qui avait dévoré la main de Tyr et semé la terreur dans le monde. La gueule arrachée, les crocs sanglants, les yeux clos, il repose enfin le maudit fils de Loki et de la sorcière Angerboda. Le loup Fenrir est mort comme est mort son frère le serpent de Midgard. Mais avant de mourir, ils ont tué Thor et Odin.

Loki, le dieu malfaisant, se bat contre Heimdal, le dieu gardien du pont Bifrost désormais écroulé. La lutte à mort de Heimdal et de Loki domine tout le Ragnarok. Le Protecteur et le Destructeur se défient, s'affrontent et s'entre-tuent. L'Ase Noir s'écroule sur le cadavre de l'Ase Blanc. Le combat se termine dans ce duel sans survivant.

*

Ce matin chantait encore Gullimkambi, le beau coq à crête d'or. Et ce soir l'aigle Edgir déchire les corps sans vie de son bec pâle.

Alors, Surt répand le feu sur le monde. L'incendie éclate aussitôt, embrasant les cadavres, les forêts et les cieux. Les fleuves bouillonnent, les montagnes s'enflamment, les pierres éclatent. Tout disparaît dans un gigantesque brasier dont la lueur semble la relève du soleil mort. L'if sacré Ygdrasil disparaît dans de noirs tourbillons de fumée. Les incendies couvrent le ciel. Les braises et les cendres s'abîment au fond de la mer.

Tout l'univers devient rouge avant de sombrer dans la nuit.

*

Si la destruction est fatale, la renaissance reste non moins certaine. Au crépuscule des dieux répondra une nouvelle aurore. Le destin tourne comme une roue, à l'image du soleil dans le ciel. Après l'immense brasier qui consume le monde revient la vie. Elle surgit de la mer.

C'est de l'océan que viendra le renouveau. La terre qui émerge, après le terrible combat du Ragnarok, qui a laissé tant de cadavres sur la plaine de Vigrid, apparaît éternellement verte. On entend le murmure des torrents qui dévalent de la montagne. Dans le ciel, plane un aigle aux ailes immenses qui soudain plonge sur sa proie et vient saisir la truite sautant dans l'eau glacée.

Partout jaillissent des bourgeons et des fleurs. La terre renaissante porte des fruits sans avoir

été ensemencée.

Vidar le Silencieux, fils d'Odin et de la sorcière Grid a survécu au grand massacre après avoir tué le loup Fenrir. Il a échappé au terrible incendie allumé par le volcanique géant Surt, et il a vécu au creux des bois impénétrables, avec son frère Vali, en qui demeure l'esprit suprême. Ainsi, devant la catastrophe, la connaissance s'est réfugiée au creux de la forêt. Les arbres au feuillage éternellement vert ont constitué l'ultime abri, où brille encore la lumière des dieux. Quand tout a été détruit, cette petite lueur vacillante, sur laquelle veillaient Vidar et Vali, a permis que se perpétue l'espèce humaine. Au secret de la forêt de Hodmimir, un couple a réussi à se cacher : une femme du nom de Lif, la Vie, et son mari Lifthrasir.

L'esprit surgit de la forêt et la terre émerge de la mer.

La déesse soleil apporte une fille plus belle qu'elle ne l'était elle-même avant d'avoir été dévorée par le loup Skol. Et cette fille va désormais suivre le cours céleste de l'astre de feu. C'est sous un nouveau soleil que renaît la vie.

*

Et la vie ne saurait renaître sans que renaisse aussi la mort. Désormais, il est deux domaines où se retrouvent les défunts, selon qu'ils furent sur cette terre honnêtes ou ignobles.

Ceux qui ont vécu sans honneur se retrouvent à Naastrand, le Séjour-des-Cadavres. Là, se

dresse un vaste édifice qui ressemble à une antique forteresse aux hautes murailles. S'y creusent des portes sombres et basses qui toutes s'ouvrent sur le Nord. Les murs de cette funèbre citadelle sont tous bâtis de peaux de serpents cousues ensemble. Toutes les têtes des serpents sont tournées vers l'intérieur du palais et vomissent sans cesse des flots de venin. Dans cet ignoble liquide se roulent ceux qui se sont, de leur vivant, rendus coupables de crime ignoble, de parjure ou d'adultère. Et ils sont nombreux dans les salles de torture du palais de Naastrand.

Le dragon Nidhug, venu de Niflheim, au pays du brouillard éternel, ne cesse de dévorer les corps des morts, disputant aux loups féroces des morceaux de chair pantelante.

Ceux dont la vie n'a été que noblesse sont admis dans une autre demeure nommée Brimir. Elle s'élève dans la région Okolnir. Tous ceux qui aiment boire à longs traits trouvent là de quoi étancher leur soif et les salles de cette demeure ne sont jamais vides, même si on n'y admet que des êtres vertueux...

Des géants ont réussi à se réfugier dans les montagnes. Cachés dans les neiges éternelles et les crevasses glacées, ils ont échappé au feu de Surt et hantent les sommets sauvages.

Des nains ont aussi survécu au Ragnarok et ils vivent désormais dans Nidafell, la Montagne-Obscure, où ils continuent à préparer les bienfaits et les méfaits qui tissent la trame de leurs jours.

*

À nouveau, les dieux vont se réunir. Ils se retrouvent dans la plaine d'Idavold, en Asaheim. Là, se trouvaient autrefois Asgard et ses palais aux toits d'or étincelants. Là, s'élève désormais Gimlé, l'Abri-de-Feu, où les dieux survivants commencent par évoquer les grands événements qui ont marqué le Ragnarok.

Ils rappellent les méfaits des deux horribles monstres qui ont voulu détruire le monde des dieux. Le serpent de Midgard et le loup Fenrir sont écrasés. Mais il reste ce terrible souvenir qui plane sur la nouvelle assemblée divine. La bataille a été sanglante et combien de dieux et de héros sont morts avant d'avoir vu la défaite des deux fils de Loki !

Les dieux se souviennent aussi des runes qui leur ont naguère été enseignées par Odin lui-même. C'est à travers leur secret langage qu'ils vont retrouver sa conception du monde. Odin, suspendu à l'if Ygdrasil, le flanc percé de sa lance Gungnir, a forgé ainsi un langage qui lui survit et perpétue sa vision.

Par-delà la mort subsiste l'enseignement de celui qui fut dévoré par le loup.

Le Grand Voyageur n'a pas disparu totalement et parfois, dans le ciel d'orage, on entend encore, quand passe la Chasse Sauvage, le galop de Sleipnir, son cheval à huit pattes. De son œil unique, le dieu borgne regarde toujours le monde.

Les dieux se rassemblent. Viennent d'abord les

filis de Thor et de sa maîtresse Jarnsaxa. Voici Magni, la Force, et Modi, le Courage. Ils ont hérité des qualités de vaillance de leur père. Ce sont de beaux et purs guerriers. Et ils possèdent cette arme que tous leur envient et qui fait retentir le tonnerre : le marteau Mjølfnir qui revient toujours dans la main des fils de Thor comme il revenait dans la main de leur père. Et toujours il frappera ceux qui s'opposeront à la force des dieux, seule justice que peuvent connaître les nains, les géants et les hommes.

Survient alors un événement fantastique. Balder le Bon et son frère Hoder l'Aveugle reviennent du funèbre domaine de Hel. Ils ont échappé à la gardienne du royaume des morts. Les deux fils d'Odin et de Frigg sont de retour. À nouveau, le beau Balder va répandre toutes les joies du printemps et à ses côtés se tient celui qui fut sans le vouloir son meurtrier.

Parmi les dieux du renouveau, se trouve aussi Hoenir, le frère d'Odin, qui créa naguère, avec lui et leur troisième frère Lodur, le premier couple humain, Ask le Frêne et Embla l'Orme. Jadis, il a donné aux hommes la raison et le mouvement Dé-sormais, il prévoit l'avenir et devient le prophète de la renaissance.

Dans la verdure qui désormais couvre toute la terre, les survivants retrouvent alors les merveilleuses tables d'or, que possédaient autrefois — dans le matin des temps — les dieux et les peuples soumis à l'autorité d'Odin.

Réunis dans leur demeure de Gimlé, l'Abri-de-Feu, les dieux ont retrouvé une nouvelle salle de réunion, couverte d'or et plus brillante que

le soleil. Ils vont y résider et jouir de leur bonheur.



10 - LA RACE DES HOMMES, FILS DU DIEU HEIMDAL

Lif et Lifthrasir commencent une nouvelle histoire — Naguère, le dieu Heimdal voyageait sur la terre — Il se faisait appeler Rig — Dans la chaumière d’Ai et d’Edda — Thral, ancêtre des serviteurs penchés sur la terre — Dans la maison d’Afi et d’Amma — Karl, ancêtre des hommes libres, maîtres et seigneurs d’eux-mêmes — Dans le palais de Fadir et Modir — Jarl, ancêtre des chefs, des guerriers et des lettrés — Kon se fait appeler Rig et apprend le secret des runes — Alors survient, après l’Ase Blanc, un autre être, plus puissant encore...

Réfugiés dans la forêt Hodmimir, des hommes avaient réussi à survivre au cataclysme du Ragnarok.

Lif, la Vie, et son mari Lifthrasir sont prêts à recommencer une nouvelle aventure. Cachés au plus secret des bois, ils ont gardé le culte des anciens jours et les usages des fidèles d’Odin.

Sauvés de la catastrophe en trouvant refuge au sein de la Nature, où souffle toujours l’esprit des dieux disparus au combat, Lif et Lifthrasir se sont nourris et abreuvés de la rosée matinale.

Tout comme leurs lointains ancêtres, Ask et Embla, qui tiraient, comme eux, leur essence

des arbres, ils sont des enfants de la forêt.

Ils vont recommencer à vivre. C'est-à-dire à travailler, à se battre et à engendrer. Ils vont donner naissance à une race si nombreuse que leurs descendants se mettront bientôt en route, pour entreprendre la Longue Marche des peuples venus du Nord, qui les mènera des solitudes glaciales aux collines ensoleillées. Ils se répandront par toute la terre et rendront hommage et justice à l'esprit des anciens dieux.

*

Parmi tous ces dieux — oubliés ou maudits — il en est un mystérieux entre tous. Heimdal, fils d'Odin et des neuf vagues-sœurs, n'a pas survécu au Ragnarok. Mais le souvenir demeure de son étrange vagabondage qui le conduisit naguère à travers Mannaheim, le monde des hommes...

En ce temps-là, le dieu Heimdal se faisait appeler Rig. L'Ase Blanc qui gardait le pont Bifrost et le séjour d'Asgard n'avait jamais cessé de veiller au destin des hommes.

De ce séjour sur terre, il reste un récit, tout de minutie et de lyrisme, la Rigsthula. Rig-Heimdal y devient un très mystérieux voyageur qui engendre l'un après l'autre les trois ordres dans lesquels vont désormais se répartir les hommes et les femmes vivant à Mannaheim, dans cet enclos de Midgard, sans cesse menacé par la colère des géants et la ruse des nains.

Esclaves, paysans libres et seigneurs vont naître de cette étrange randonnée.

*

Rig-Heimdal cheminait alors, le long des falaises et parmi les prairies. Il marchait dans le mitan de la route, sans se départir de cet air de calme puissance qui caractérise le gardien du pont Bifrost.

Valeureux et vigoureux, il s'apprêtait à remplir la plus étrange des missions jadis confiées à un dieu.

À l'Ase Blanc, il appartenait d'établir la hiérarchie et l'inégalité. Les hommes qui devaient naître de cette aventure ne seront jamais semblables. Et leur destin sera à jamais fixé par la volonté de Rig-Heimdal.

Un soir, le voyageur arrive devant une pauvre chaumière. La porte en est grande ouverte. Sur le sol de terre battue, il aperçoit un feu brûlant dans le foyer. Tout autour, saleté et pénombre.

Un couple est assis près de l'âtre, les mains tendues au-dessus des flammes pour trouver un peu de chaleur, car le vent souffle en rafales sur un pays sauvage. L'homme se nomme Ai, l'Aïeul, et sa femme Edda, l'Aïeule. Rig doit leur donner des conseils. Ils font entrer le dieu inconnu qui s'assoit sur le banc, près du feu. De chaque côté de lui, Ai et Edda. La femme prend une grossière miche de pain où se trouve certes plus de son que de farine. Elle l'offre à son hôte, ainsi qu'une écuelle de bouillon de veau. Une fois nourri, Rig manifeste son désir d'aller se coucher. Il n'y a qu'un lit, où il se couche, une fois de plus entre ses deux hôtes. Il restera trois nuits, avant de reprendre la route.

Neuf mois plus tard, Edda donne le jour à un fils qu'elle asperge d'eau selon la coutume païenne. Le nouveau-né, qui a la peau sombre, est appelé Thral, l'Esclave.

Thral grandit chez Ai et Edda. Il a la peau des mains ridée, les paumes calleuses, les jointures grossières. Il marche le dos voûté, comme courbé vers la terre sur laquelle il penche un visage bourru. Il fabrique des fagots et les porte sur son dos à longueur de journée. Il est si fatigué quand vient le soir qu'il n'arrive même plus à se redresser.

Un jour, arrive chez les parents de Thral une jeune fille au corps désarticulé. Elle a les pieds crottés de boue et les bras brûlés de soleil. Sur son visage acariâtre, le nez jaillit, courbé comme un bec d'oiseau. Elle déclare se nommer Thir, la Serve.

Elle s'assoit sur le banc familial, Thral s'assoit à côté d'elle. Ils parlent longuement. Puis ils passent du banc au lit et s'en vont coucher ensemble.

De cette union entre l'Esclave et la Serve, vont naître douze fils et neuf filles. Élevés dans la misère, ils doivent peiner toute leur vie. Ils posent des clôtures, fument les champs, soignent les porcs, gardent les chèvres, extraient la tourbe. Ils sont les ancêtres de tous ceux qui pèsent sur le manchon des charrues, de toutes celles qui traient les vaches, des hommes et des femmes voués aux plus rudes et aux plus sales travaux de la terre. Mais sans qui il n'y aurait ni mer de blé, ni fleuve de lait.

Ainsi du dieu Rig-Heimdal descendent les frustes servantes et les grands valets.

*

Après avoir quitté la pauvre chaumière d’Ai et Edda, le dieu inconnu poursuit son grand voyage de par le monde.

Il arrive devant une longue demeure, dont le portail est entrouvert. Un feu brille haut et clair au centre du hall, illuminant la grande pièce rectangulaire. Tout le long du mur, on aperçoit un large banc où il est possible de s’asseoir ou de dormir. La fumée s’échappe par une ouverture du toit que soutiennent des poutres de belle taille. On distingue un long coffre de bois bien raboté. Il est plein de linge et de vêtements. Un homme est là, vêtu d’une chemise bleue bien ajustée à sa taille. Il taille un cylindre de bois pour réparer un métier à tisser. Il porte une barbe bien taillée et ses cheveux sont soigneusement coupés sur son front.

Près de l’homme, se tient une femme de belle apparence. Elle tourne sa quenouille pour filer la laine et s’apprête à tisser une étoffe. Elle porte une blouse brodée, un foulard enserre son cou et sur ses épaules étincellent des broches ouvragées.

L’homme et la femme se nomment Afi et Amma, le Grand-père et la Grand-mère. Ils accueillent l’hôte de passage et s’assoient sur le banc de chaque côté de lui. Rig-Heimdal a des choses à leur dire. La soirée se passe et quand vient l’heure d’aller dormir, le dieu inconnu se

couche entre ses deux hôtes. Il y restera trois nuits. Puis, il reprendra la route.

Neuf mois se passent et Amma enfante d'un garçon qui sera aspergé d'eau et nommé Karl, l'Homme. Aussitôt une servante l'emmailote de beau linge blanc. Le poupon est superbe. Il a de belles joues rouges, des yeux vifs et un duvet roux couvre son crâne qui palpite au rythme de la vie.

Karl va grandir à la ferme d'Afi et Amma. Il devient un vrai petit paysan, habile à conduire les boeufs, à fabriquer des charrues et à labourer les champs, creusant bien droit les sillons dans la bonne terre grasse. Il sait élever les charpentes des maisons et construire des fenils où le foin gardera l'odeur entêtante de la prairie ensoleillée.

Un jour, arrive à la ferme une jeune fille du nom de Snor, la Bru. Elle porte une belle tunique de cuir de chevreau. À sa ceinture, pend un trousseau de clés qui indique son rang de maîtresse de maison. Car elle va épouser Karl.

Après l'échange des anneaux, ils déploient les couvertures sur le lit nuptial, belle couche accueillante qui sent bon le linge frais lavé aux eaux des torrents et séché sur les prés.

De cette union vont naître de nombreux enfants, accueillis avec joie. On compte douze garçons et dix filles, qui grandiront, libres et fiers, dans la longue demeure de Karl et Snor, au rythme des travaux de la terre et des joies de la vie.

Les enfants de Karl et de Snor sont leurs propres maîtres. Ce sont des paysans et des artisans qui ne doivent rien personne. Leurs terres sont à eux et à eux leurs troupeaux, leurs outils et leurs récoltes.

Ainsi du dieu Rig-Heimdal descendent les hommes libres, maîtres et seigneurs d'eux-mêmes sous le grand tournant du soleil !

*

Après avoir quitté la grande demeure d'Afi et Amma, le dieu inconnu poursuit son grand voyage de par le monde. Il a engendré les serviteurs et les possesseurs. Il lui reste à créer les guerriers et les souverains.

Il arrive devant une demeure de belle taille. Le toit est en écailles de bois ; de lourds poteaux soutiennent la charpente d'une galerie extérieure. Les dragons et les serpents sculptés se combattent sur les poutres et des statuettes ornent le haut-siège du maître de maison. Les portes sont tournées vers le Sud et, cette fois, le portail de bois décoré est fermé, bien clos sur les biens de cette maison. Il faut l'ouvrir par un anneau que tire le voyageur.

Le dieu inconnu pénètre dans le hall d'honneur d'imposante dimension. Les montants du haut-siège sont sculptés. Sur le sol, de la paille fraîche indique une riche demeure. Dans cette maison, vivent Fadir et Modir, le Père et la Mère. Ils sont tous deux de belle prestance et habiles de leurs doigts.

Le maître de maison est occupé à préparer un

arc. Il tresse la corde, courbe le bois et emmanche les flèches. Une pointe de fer acérée en fait des armes redoutables pour la guerre comme pour la chasse. Et des plumes multicolores fixées à l'empennage leur donnent un vol aussi sûr que celui du faucon se laissant tomber sur sa proie.

À côté de Fadir, sa femme Modir s'affaire à brosser des habits et à empeser les manches d'une chemise. C'est une femme imposante qui arbore une coiffe légère. Sur sa poitrine, étincelle une magnifique broche. Elle porte un ample manteau et une tunique bleue. Elle est très belle. Son front est plus brillant, ses seins plus clairs, son cou plus blanc que la neige la plus pure.

Comme dans chaque demeure qu'il visite, Rig-Heimdal a des conseils à donner à ses hôtes. Puis il s'assoit dans le mitan du banc, et prennent place à ses côtés le maître et la maîtresse de maison.

Modir prend alors une pièce de lin blanc, ornée de broderies. Elle la déplie, l'étend sur la table où elle forme une tache claire dans la pénombre du hall d'honneur. Sur cette nappe, elle pose des pains de froment. Ils sortent du four et répandent une bonne odeur de pâte bien cuite. La mie est blanche et tendre, la croûte craque sous la dent.

Puis la maîtresse de maison apporte de la viande de porc cuite à point. La graisse fume dans le plat et elle découpe des tranches avec des couteaux aux manches incrustés d'argent. Après cet énorme morceau de porc, il reste

encore à manger des volailles rôties. Un tel repas donne soif et les convives boivent du vin dans des coupes au bord doré.

Longtemps, le dieu inconnu va manger, boire et parler avec ses hôtes, avant de gagner leur lit. Il y restera trois nuits pleines. Puis il s'en va par la route.

Au bout de neuf mois, Modir enfante un garçon. Dès sa naissance, l'enfant est habillé de soie. On l'asperge d'eau et on décide de le nommer Jarl, le Chef-de-Guerre.

C'est un enfant aux cheveux d'un blond très clair. Il a des joues brillantes et des yeux perçants. Il aura la jeunesse d'un guerrier. Il va apprendre tous les exercices qui feront de lui plus tard un vrai Viking. Il sait brandir les boucliers, tresser les cordes, courber les arcs, emmancher les flèches, lancer les traits, manier les lances, monter les chevaux, déchaîner les chiens, frapper avec les épées, nager en rivière et en mer.

Il lui reste à apprendre encore le grand secret qui seul fait les chefs. Il doit savoir déchiffrer les runes. Pour enseigner à Jarl l'art sacré, Rig-Heimdal ne veut pas d'autre maître que lui-même. C'est le dieu inconnu qui lui révélera les mystères des symboles et des lettres. Et quand l'enfant saura comprendre le langage magique des signes du Nord, alors le dieu Rig lui apprendra qu'il est son père. Et il lui donnera son nom.

Dès qu'il en a l'âge, le jeune Jarl s'en va à son tour de par le monde. Il traverse les sombres

forêts qui limitaient les domaines de Fadir et Modir. Il gravit les montagnes où ne règnent que le froid et le givre. Le voici en pays étranger, où il va faire la preuve de son courage. Il brandit le manche de sa lance et l'agite avant d'entamer le combat. Puis il assure à son bras son bouclier en bois de tilleul. Jarl lance son cheval au galop et se rue sur ses adversaires, l'arme haut levée. Et bientôt il frappe et il frappe, fauchant les corps comme un bûcheron abat les arbres. Il rougit la plaine du sang de ses ennemis tués.

Jarl va conquérir des biens qui ne seront acquis que par sa force et son audace. Bientôt, il possède, à lui seul, dix-huit domaines. Il a les moyens de se montrer généreux et distribue autour de lui des bijoux d'or et des pièces d'argent. Il se montre aussi prodigue qu'il a naguère été vaillant. Il offre aux plus fidèles de ses amis des étalons et des bracelets. Il étale sa fortune avec la satisfaction d'un grand seigneur. Tous doivent savoir que Jarl, fils de Rig, peut s'offrir tout ce dont il a envie et qu'il peut encore se donner le luxe de distribuer le surplus à ses proches.

Mais l'homme solitaire, fût-il le plus riche du monde, n'est pas un homme heureux. Il lui faut une femme. Jarl envoie des messagers qui arrivent au château de Hersir, un noble du voisinage. Ce seigneur a une fille du nom d'Erna, la Brillante. Les envoyés de Jarl la demandent en mariage pour leur maître et Erna accepte de prendre le voile d'épousée.

Jarl et Erna vont s'aimer. Ils vivront longtemps et jouiront de leur vieillesse. Ils auront de

nombreux enfants.

De tous, Kon, le Jeune est le plus remarquable, car il connaît les runes qu'enseigne RigHeimdal. Il en sait le pouvoir et la magie. Il peut émousser le tranchant des épées hostiles et apaiser le flot des vagues furieuses. Il sait éteindre les incendies et calmer les chagrins. Et il connaît le langage des oiseaux.

Alors Kon, fils de Jarl et d'Erna, se fait appeler Rig du nom de son grand-père.

Ainsi du dieu Rig-Heimdal descendent les vrais chefs, ceux qui sont à la fois des guerriers et des lettrés. Ils sont marqués du signe de la souveraineté et ils s'avancent dans le monde avec courage et sagesse.

*

L'histoire des dieux maudits se termine sur un mystère. Le plus énigmatique d'entre eux reste sans aucun doute Heimdal le dieu protecteur qui s'est entre-tué, lors du Ragnarok avec le dieu destructeur Loki. L'Ase Blanc a péri avec un monde qui devait périr ; il ne monte plus la garde sur le pont Bifrost à l'entrée d'Asgard. Mais il est un autre monde qui renaît et va exiger un nouveau dieu pour remplacer les disparus du la plaine de Vigrid.

Ainsi parle un chant du vieux Nord, qui rend hommage à Heimdal et annonce la venue de celui qui sera sans doute son successeur :

Alors survient un autre être

Plus puissant encore,

Mais je n'ose

M'aventurer à le nommer.

Peu voient

Au-delà des temps

Où Odin

Combattrait le loup.



LEXIQUE SOMMAIRE

AEGIR — Géant de la haute mer. Époux de Ran qu'il invite souvent à des banquets.

AFI (Grand-Père) — Mari d'Amma (Grand-Mère) dans la Rigsthula.

AI (Aïeul) — Mari d'Edda (Aïeule) dans la Rigsthula.

ALFADIR (Le-Père-de-Tout) — Odin.

ALFES — Êtres aériens légers et lumineux. On les nomme aussi elfes.

ALFAHEIM — Monde où vivent les Alfes. Demeure du dieu Frey.

ALSVINN (Le-Très-Rapide) — Cheval qui tire, avec Arvak, le char de Sol, la déesse du soleil.

AMMA (Grand-Mère) — Épouse d'Afi (Grand-Père) et mère de Karl dans la Rigsthula.

AMSVARTNIR — Lac où fut enchaîné le loup Fenrir, sur l'île Lyngvi.

ANDHRIMNIR (Face-de-Suie) — Cuisinier du Valhalla.

ANGERBODA (Fauteuse-de-Mal) — Sorcière géante. Engendre avec Loki le loup Fenrir, le serpent de Midgard et Hel, gardienne des morts.

ANNAR — Second époux de Nott, la Nuit, et père de Jord, la Terre.

ARVAK (Le-Grand-Veilleur) — Cheval qui tire, avec Alsvinn, le char de Sol, la déesse du soleil.

ASAHEIM — Le monde des dieux ases.

ASBRU (Pont-des-Ases) — Autre nom du pont Bifrost.

ASES — Dieux de la souveraineté et de la puissance.

ASGARD (Enclos-des-Ases) — Demeure des dieux ases.

ASK (Frêne) — Premier homme. Forme avec Embla (Orme) le premier couple humain.

AUD — Fille de Nott, la Nuit, et de Naglfari.

AUDUMBLA — Vache sacrée qui nourrit le géant Ymir, à l'origine du monde.

AURBODA — Géante. Épouse d'Ymir et mère de Gerd, la femme de Frey.

AURGELMIR — Autre nom du géant Ymir.

AURI — Mélange d'eau et de boue. Les Nornes en frottent l'if Ygdrasil.

AUSTRI (Est) — Un des quatre nains qui supportent le ciel.

BALDER — Fils d'Odin et de Frigg. Dit « Le Bon ». Dieu de la Fertilité. Il sera tué, par son

frère aveugle Hoder, à l'instigation de Loki.

BAR — Île. Séjour des amoureux.

BAUGI — Géant. Frère de Suttung, qui a ravi l'hydromel de la poésie.

BERGELMIR — Géant. Petit-fils d'Ymir. Seul survivant de sa race.

BESTLA — Géante. Femme de Bor et mère d'Odin.

BEYLA (Petite-Fève) — Servante de Frey et épouse de Bygvir.

BIFROST (Chemin-Tremblant) — Pont qui mène vers Asgard. Arc-en-ciel.

BIL — Petite fille enlevée, avec son frère Hjuki, par Mani, le dieu de la lune.

BILSKIRNIR (Lumière-Décroissante) — Palais du dieu Thor.

BODU — Coupe, avec une autre coupe du nom de Son, où est recueilli le sang de Kvasir.

BOLTHORN — Géant. Père de Bestla, la mère d'Odin.

BOLVERK (Fauteur-de-Malheur) — Odin, lorsqu'il se rend chez les géants Baugi et Suttung.

BOR — Dieu. Fils de Buri. Époux de Bestla et père d'Odin.

BRAGI — Dieu de la poésie. Fils d'Odin et

époux d'ldunn aux pommes d'or.

BREIDABLIK (Large-Éclat) — Demeure de Balder.

BRIMIR — Palais où habitent les honnêtes après le Renouveau.

BRISING — Ruban qui entoure le cou de Freya.

BROKK — Nain. Frère de Eit. Fabrique avec lui différents objets pour les dieux.

BURL — Père de Bor et grand-père d'Odin.

BYGVIR (Grain-d'Orge) — Mari de Beyla et serviteur de Frey.

BYRGI — Source fréquentée par les enfants enlevés par Mani, le dieu de la lune.

DAG (Jour) — Fils de Nott, la Nuit, et de Delling, l'Aurore.

DELLING (Point-du-jour) — Troisième époux de Nott et père de Dag.

DISES — Divinités tutélaires.

DRAUPNIR (Dégouttant) — L'anneau d'Odin, dont il renaît un nouvel anneau toutes les neuf nuits.

DROMI — Seconde des chaînes avec laquelle est attaché le loup Fenrir.

EDDA (Aïeule) — Épouse de Aï (Aïeul) et mère de Thral dans la Rigsthula.

EDGIR (Aigle) — Déchire les cadavres lors des combats du Ragnarok.

EGIL — Paysan à qui Thor confie son chariot en se rendant chez le géant Hymir.

EIKTHYRNIR (Chêne-Épineux) — Cerf qui se trouve au-dessus du Valhalla.

EINHERJAR — Guerriers tués au combat qui sont reçus par Odin au Valhalla.

EIR (Merci) — Servante de Freya et déesse de la médecine.

EIT — Nain. Frère de Brokk. Fabrique avec lui divers objets pour les dieux.

ELDIR (Cuisinier) — Serviteur d'Aegir. Prépare les banquets des dieux.

ELDHRIMNIR (Suie-de-Feu) — Chaudron où est cuit le porc du Valhalla.

ELIVAGAR — Douze rivières jaillissant de la source Hvergelmir, dans Niflheim, le monde du brouillard.

ELLI (Vieillesse) — Nourrice du géant Skrymir.

ELVIDNIR (Lieu-de-la-Tempête) — Demeure de Hel, fille de Loki et gardienne des morts.

EMBLA (Orme) — Première femme. Forme avec Ask (Frêne) le premier couple humain.

ERNA — Fille de Hersir et épouse de Jarl dans la Rigsthula.

FADIR (Père) — Époux de Modir (Mère) dans la Rigsthula.

FARBAUTI — Géant. Époux de Laufey, la Feuille, et père du dieu Loki.

FENRIR — Loup monstrueux. Fils de Loki et de la sorcière Angerboda.

FENSAL (Salle-des-Marécages) — Demeure de Frigg, épouse d'Odin.

FIMAFENGR (Prompt-Pourvoyeur) — Domestique d'Aegir. Tué par Loki.

FJALAR — Nain qui tue Kvasir, avec la complicité de Galar.

FJOLNIR — Fils du dieu Frey et de la géante Gerd.

FOLKVANG (Champ-des-Armées) — Demeure de Freya.

FORSETI (Président) — Fils de Balder et de Nanna. Il rend la justice.

FRANANG — Cascade où se cache Loki, transformé en saumon, après la mort de Balder.

FREKI (Vorace) — Avec Geri, le Glouton, un des deux loups d'Odin.

FREY (Seigneur) — Fils de Njord et frère de Freya. Dieu de la fertilité.

FREYA — Fille de Njord et sœur de Frey. Déesse de l'amour.

FRIGG — Épouse d'Odin. Mère de Balder et de Hoder. Symbolise la terre cultivée.

FULLA — Servante de Frigg. Elle apporte la fertilité.

FUNFENG (Feu) — Serviteur de Aegir.

GALAR — Nain qui tue Kvasir, avec la complicité de Fjalar.

GARM (Chien) — Veille sur Gniphellir, l'ouverture de Helheim où se rassemblent les morts.

GEFJUNN — Déesse de la virginité. Selon certains, ce serait Freya.

GEIRROD — Fils du roi Hraudung et frère d'Agnar. Fils nourricier d'Odin.

GEIRROD — Géant qui demeure à Geirrodheim ou Geirrodsgard.

GERD — Fille du géant Gymir. Convaincue par le messager Skirnir, elle épouse le dieu Frey.

GERI (Glouton) — Avec Freki, le Vorace, un des deux loups d'Odin.

GERSEMI — Fille d'Odin et de Freya. Sœur de Hnoss.

GILLING — Géant. Noyé par les nains Fjalar et Galar.

GIMLE (Abri-du-Feu) — Demeure des dieux après le Renouveau.

GINUNGAGAP (Abîme-Béant) — Gouffre à l'origine de la Création qui sépare le monde du feu (Muspelheim) du monde de la glace (Niflheim).

GJALLAR — Pont qui mène à Helheim, le séjour des morts.

GJALLARHORN — Corne d'appel de Heimdal, le gardien du pont Bifrost.

GJALP — Fille du géant Geirrod.

GJOL (Tumultueuse) — Rivière qu'il faut franchir pour entrer dans Helheim.

GLADSHEIM (Séjour-de-la-Joie) — Salle d'Asgard où se réunissent les dieux.

GLASER — Forêt proche du Valhalla.

GLEIPNIR — La troisième chaîne du loup Fenrir. Fabriquée spécialement par les nains, elle ne se brisera qu'au Ragnarok.

GLEN (Brillant) — Époux de Sol, la déesse du soleil. Il appartient à l'espèce humaine.

GLITNIR (Resplendissante) — Demeure de Forseti, le fils de Balder.

GNAA — Servante de Frigg. Elle porte les messages.

GNIPAHELLIR (Roc-Géant) — Ouverture de Helheim. Le chien Garm y est enchaîné.

GOLDFAX (Crinière-d'Or) — Cheval du géant Hrungnir.

GRID (Trêve) — Géante et sorcière. Mère, avec Odin, de Vidar, le dieu de la Forêt.

GRIDARVOLD — Bâton offert à Thor par Grid.

GRIMNIR (Masqué) — Un des noms que se donne Odin.

GRIMS — Génies de la musique.

GRJOTTUNGARD — Lieu où se battent Thor et Hrungr, sur la frontière du monde des dieux et du monde des géants.

GROA — Sorcière qui soigne Thor après son combat avec Hrungr.

GULLINBURSTI (Soies-d'Or) — Sanglier offert à Frey par les nains.

GULLINKAMBI (Crête-d'Or) — Coq qui éveille les Einherjar dans le Valhalla.

GULLTOP (Crins-d'Or) — Cheval de Heimdal.

GULLVEIG (Puissance-de-l'Or) — Sorcière. Envoyée aux Ases par les Vanes ; elle provoque la guerre entre les dieux.

GUNGNIR (Frémillante) — Lance d'Odin fabriquée par les nains.

GUNLAD — Géante. Gardienne de l'hydromel sacré de la Poésie.

GYMIR (Celui-qui-Cache) — Géant. Père de Gerd qui va épouser Frey.

HAMINGJAR — Divinités protectrices d'une famille ou d'un clan.

HAR (Très-Haut) — Odin.

HATI — Loup qui poursuit la lune pour la dévorer.

HAVFRUE — Être de la mer, mi-femme et mi-poisson.

HAVMANN — Être de la mer, mi-homme et mi-poisson.

HEIDRUNN (Clair-Ruisseau) — Chèvre qui abreuve les convives du Valhalla.

HEIMDAL — Fils d'Odin et de neuf vagues. Gardien du pont Bifrost. On le nomme parfois l'Ase Blanc. Devient Rig dans la Rigsthula.

HEL — Géante. Fille de Loki et d'Angerboda. Gardienne des morts.

HELHEIM — Monde des morts qui ne sont pas tombés au combat. Domaine de Hel.

HERJAFADIR (Père-des-Armées) — Odin.

HERMOD (Vaillant-au-combat) — Fils d'Odin. L'agile messager des dieux.

HERSIR (Chef de guerre) — Marie sa fille Erna à Jarl dans la Rigsthula.

HILDISVINN (Porc-du-Combat) — Animal qui, avec les chats, accompagne Freya.

HIMMINBJORG (Mont-du-Ciel) — Demeure

de Heimdal, près du pont Bifrost.

HIMMINBRJOTIR (Briseur-de-Ciel) —
Taureau appartenant au géant Hymir.

HJUKI — Jeune garçon enlevé par la lune avec
sa sœur Bil.

HLIDSKJALF — Haut-siège de Odin, d'où il
regarde le monde.

HLYNA — Servante de Frigg. Elle assure la
protection.

HNOSS — Fils d'Odin et de Freya. Frère de
Gersemi.

HODER — Fils d'Odin et de Frigg. Aveugle, il
tue son frère Balder.

HODMIMIR (Le-Bois-de-Mimir) — Forêt où
se cache Lif, la Vie, et son mari après le
Ragnarok.

HOENIR — Frère d'Odin. Il va créer avec lui
et Lodur le premier couple humain Ask et
Embla.

HOFUD (Tête) — Épée de Heimdal.

HRAESVELG (Avaleur-de-Cadavres) —
Géant à plumes qui produit le vent.

HRIM — Le givre. D'où Hrimthursar, les
Thurses (géants) du givre.

HRIMFAXI (Crinière-de-Givre) — Cheval qui
tire le char de Nott, la Nuit.

HRUNGNIR (Rocher-Nu) — Géant à la tête et au cœur de pierre. Vaincu par Thor.

HRYM — Géant. Barre le navire Naglafar avant le Ragnarok.

HUGI (Pensée) — Géante. Bat à la course Thjalfi, le serviteur de Thor.

HUGIN (Réflexion) — Avec Munin, la Mémoire, un des deux corbeaux d'Odin.

HVERGELMIR — Source qui se trouve dans Niflheim. En coulent les douze rivières Eligavar.

HYMIR — Géant. À bord de sa barque, Thor pêche le serpent de Midgard.

HYRROKINN (Ratatinée-par-le-feu) — Géante qui vient assister aux funérailles de Balder.

IDAVOLD (Plaine-d'Ida) — Lieu de réunion des dieux, situé dans Asaheim.

IDUNN — Épouse de Bragi. Elle a la garde des « pommes d'or » de jouvence.

IFING — Rivière qui ne gèle jamais. Sépare le monde des géants du monde des dieux.

IVALD — Alfe. Père d'Idunn aux pommes d'or.

JAFNHAR (Également-Haut) — Odin. Se traduit aussi par le Sublime.

JARL (Chef de guerre) — Fils de Modir

(Mère) et de Rig dans la Rigsthula.

JARNSAXA — Maîtresse de Thor. Mère de ses deux fils Magni et Modi.

JARNVID (Bois-de-Fer) — Demeure de la sorcière qui a engendré les deux loups Skol et Hati qui poursuivent le soleil et la lune.

JORD — Femme d'Odin et mère de Thor. Symbolise la terre en friche.

JORMUNGAND — Serpent monstrueux. Fils de Loki et de la sorcière Angerboda. Il est aussi appelé le serpent de Midgard.

JOTUNHEIM — Monde des géants.

KARL (Homme) — Fils de Amma (Grand-Mère) et de Rig-Heimdal dans la Rigsthula.

KERLAUG (Bain-Brûlant) Rivière double que Thor passe à gué.

KNITBERG — Montagne où demeure le géant Gilling et où il cache l'hydromel de la poésie.

KON (Homme) — Cadet des fils de Jarl et de Erna dans la Rigsthula. Il va apprendre les runes enseignées par son grand-père, Rig-Heimdal.

KORMT — Rivière que Thor franchit à gué.

KVASIR — Messenger divin de la sagesse, tué par les mains de Fjalar et Galar.

LAUFEY (Feuille) — Épouse du géant Farbauti et mère de Loki.

LEDING — Première chaîne attachant le loup Fenrir.

LERAD (Celui-qui-Abrite) — Arbre du Valhalla dont se nourrit la chèvre Heidrunn.

LIF (Vie) — Femme qui, avec son mari Lifthrasir, survit au Ragnarok.

LIFTHRASIR (Ardent-à-Vivre) — Mari de Lif. Caché avec elle dans Hodmimir

LJOSALFAHEIM — Monde des lutins de la lumière. Se dit aussi Alfaheim.

LODUR — Frère d'Odin. Va créer, avec lui et Hoenir, le premier couple humain.

LOFNA — Servante de Frigg. Elle écarte les obstacles qui séparent les amants.

LOKI — Fils de Farbauti et de Laufey. Dieu malveillant et sarcastique. Epoux de Sigyn et amant d'Angerboda, avec laquelle il engendre le loup Fenrir, le serpent de Midgard et Hel, la gardienne des morts.

LYNGVI — Ile située au milieu du lac Amsvartnir, où est enchaîné le loup Fenrir.

MAGNI (Force) — Fils de Thor et de Jarnsaxa. Frère de Modi, le Courage.

MANI (Lune) — Fils de Mundilfari. Conduit le char de la lune.

MANNAHEIM — Monde des hommes.

MEGINGJARDER — Ceinture de force de

Thor qui double sa puissance.

MIDGARD (Enclos-du-Milieu) — Demeure des hommes.

MIDGARD — Le serpent Jormungand, fils de Loki et d'Angerboda.

MIMIR — Fontaine de la sagesse où Odin va laisser un œil en gage.

MIMIR — Tête momifiée avec laquelle converse Odin près de la fontaine.

MJOLNIR (Concasseur) — Marteau de Thor, fabriqué par les nains.

MODI (Courage) — Fils de Thor et de Jarnsaxa. Frère de Magni, la Force.

MODGUD — Vierge qui garde le pont sur la rivière Gjøl, menant à Helheim.

MODIR (Mère) — Épouse de Fadir (Père) et mère de JarI dans la Rigsthula.

MOKKERKALFI (Vilain-Veau) — Statue d'argile construite par le géant Hrungrir.

MUNDILFARI — Père d'un fils Mani, la Lune, et d'une fille Sol, le Soleil.

MUNIN (Mémoire) — Avec Hugin, la Réflexion, un des deux corbeaux d'Odin.

MUSPELHEIM — Monde du feu, où règne le géant Surt.

MYRKVID (Forêt-Sombre) — Sépare le

monde des géants et le monde des dieux.

NAASTRAND — Séjour des morts après le Ragnarok.

NAGLAFAR — Navire fabriqué avec les ongles des morts et barré par le géant Hrym.

NAGLFARI — Époux de Nott, la Nuit, et père de Aud.

NAGRIND — Grille qui ferme le domaine des morts.

NAINS — Êtres industriels, parfois bienveillants et parfois maléfiques. Ils habitent sous la terre à Svartalfaheim. On les nomme aussi Alfes noirs.

NANNA — D'origine humaine. Épouse de Balder et mère de Forseti.

NARI — Fils de Loki et de Sigyn. Son père sera enchaîné avec ses intestins.

NASTROND (Rive-des-Cadavres) — Citadelle des morts.

NECKS — Esprits inférieurs. Ils fréquentent les rivières.

NEP (Bourgeon) — Père de Nanna, la femme de Balder.

NIDAFELL (Montagne-Obscure) — Lieu où réside le dragon Nidhug.

NIDHUG (Rongeur-Amer) — Dragon des enfers. Vit à Niflheim.

NIFLHEIM — Monde du brouillard et du froid glacial.

NIXES — Esprits inférieurs. Génies des eaux.

NJORD — De la race des Vanes. Dieu du rivage. Père de Frey et de Freya. Époux de la géante Skadi.

NOATUN (Clos-des-Nefs) — Demeure de Njord au bord de la mer.

NORDRI (Nord) — Un des quatre nains qui supportent le ciel.

NORVI — Géant. Père de Nott, la Nuit.

NOTT (Nuit) — Fille de Norvi. Épouse successivement Naglfari, Annar et Delling. Mère de Aud, de Jord, la Terre, et de Dag, le Jour.

ODI (Furieux) — Époux de Freya. Père de Hnoss et de Gersemi. Il voyage au loin.

ODIN — Fils du dieu Bor et de la géante Bestla. Père de la plupart des dieux ases. Il incarne la sagesse et invente les runes. Grand voyageur, il se rend sous divers déguisements dans le monde des géants comme dans le monde des hommes. Il détient la souveraineté et forme parfois une sorte de trinité avec Thor, qui possède la force guerrière, et Frey, qui apporte la fertilité.

ODROERER — Chaudron où les nains Fjalar et Galar recueillent le sang de Kvasir qui deviendra le breuvage de la poésie.

OKOLNIR — Région où, lors du Renouveau, se trouve le palais Brimir.

ORMT — Rivière que Thor passe gué.

ORVANDEL — Dit le Sage. Époux de la sorcière Groa qui soigne Thor.

RAGNAROK — Crépuscule des dieux où un grand combat précède l'embrasement final. Il sera cependant suivi par le Renouveau.

RAN (Pillage) — Épouse de Aegir et mère des vagues.

RAFNAGUD (Le-Dieu-aux-Corbeaux) — Odin.

RATATOSK (Dents-de-Rongeur) — Écureuil qui vit sur l'if Ygdrasil et provoque le combat de l'aigle et du serpent.

RATI (Rongeur) — Vrille avec laquelle Odin perce la caverne du géant Suttung, pour séduire sa fille Gunlad et dérober le breuvage de la poésie.

RIG — Très probablement le dieu Heimdal dans la Rigsthula.

RIND — Épouse d'Odin et mère de Vali. Symbolise la terre retournée en friche après la mort de Balder.

RINGHORN — Bateau de Balder, sur lequel il sera brûlé après sa mort.

ROSKVA (Rapide) — Sœur de Thjalfi et servante de Thor.

SAEGER — Cuve de Bil et Hjuki, les enfants ravis par la lune.

SAEHRIMNIR (Suie-de-Mer) — Porc dont se nourrissent les convives du Valhalla.

SAGA (L'Histoire) — Elle reçoit Odin dans sa demeure de Sokvabek.

SESSRYMNIR (Qui-a-Beaucoup-de-Sièges) — Palais de Freya à Folkvang.

SIF — Épouse de Thor. Sa chevelure couleur d'or symbolise les moissons. D'un premier mariage, elle est la mère d'Ull, le dieu de l'Hiver.

SIGYN — Épouse de Loki. Mère de ses fils Nari et Vali.

SIGRDIFA — Valkyrie. Elle enseigne le « Code de l'Honneur » au héros Sigurd.

SIGURD — Héros légendaire du Nord. Il s'apparente au Siegfried des Germains de la terre. La Saga des Volsungs retrace ses exploits.

SIMUL — Perche des enfants Bil et Hjuki enlevés par la lune.

SKADI — Fille du géant Thjazi tué par Loki. Épouse de Njord.

SKIDBLADNIR — Navire fabriqué par les nains et offert à Frey. On dit qu'Odin peut également l'utiliser.

SKINFAXI (Crinière-Brillante) — Cheval qui

tire le char de Dag, le Jour.

SKIRNIR — Messager de Frey et parfois de l'ensemble des dieux.

SKOL (Alarme) — Loup qui poursuit le soleil pour le dévorer.

SKRYMIR — Géant. Se mesure avec Thor.

SKULD (Ce-qui-Sera, Avenir) — Une des trois Nornes du Destin.

SLEIPNIR (Glissant) — Cheval à huit pattes engendré par Loki eu donné à Odin.

SLIDRUGTANNI (Dents-Menaçantes) — Sanglier de Frey. On le nomme aussi Gullinbursti (Soies-d'Or).

SNOR (Bru) — Épouse de Karl, fils de Emma (Grand-Mère) et de Rig-Heimdal dans la Rigsthula.

SOKVABEK — Demeure où Saga, l'Histoire, rencontre Odin.

SOG — Cuve de Bil et Hjuki, les enfants enlevés par la lune.

SOL (Soleil) — Fille de Mundilfari et épouse de Glen. Son char parcourt le ciel, poursuivi par le loup Skol.

SON — Coupe, avec une autre coupe du nom de Bodu, où est recueilli le sang de Kvasir.

SNOTRA — Servante de Frigg. Elle apporte la brise et le beau temps.

SUDRI (Sud) — Un des quatre nains qui supportent le ciel.

SURT — Géant. Gardien de Muspelheim, le monde du feu. Symbolise un volcan.

SVADILFARI (Entrepreneur-de-Pénibles-Voyages) — Cheval du géant qui doit bâtir Asgard en moins d'un hiver. Engendre avec Loki le cheval à huit pattes Sleipnir.

SVALINN (Glacial) — Bouclier qui doit être placé devant le soleil pour ne pas être brûlé.

SVARTALFAHEIM — Le monde des Alfes Noirs, c'est-à-dire des nains.

SVASUD (Charmant) — Le père de l'Été.

SYGNA — Servante de Frigg. Elle préside aux procès.

TANNGNJOST (Dents-Grinçantes) — Avec Tanngrisnir, une des deux chèvres qui tirent le char de Thor.

TANNGRISNIR (Dents-Étincelantes) — Avec Tanngnjost, une des deux chèvres qui tirent le char de Thor.

THJALFI (Affairé) — Le serviteur de Thor, avec sa sœur Roskva.

THJAZI — Géant tué par Loki après le rapt d'Idunn aux pommes d'or.

THOK — Géante. C'est en réalité Loki, qui refuse de pleurer la mort de Balder.

THOR — Fils d'Odin et de Jord, la terre en friche. Dieu de la force guerrière, il combat les géants avec son redoutable marteau Mjólnir. Il s'annonce par le roulement du tonnerre et la lueur des éclairs.

THRAL (Esclave) — Fils d'Edda (Aïeule) et de Rig-Heimdal dans la Rigsthula.

THRIDI (Troisième) — Odin. Il forme alors une trinité en une seule personne avec Har (TrèsHaut) et Jafnhar (Également-Haut).

THRUDGELMIR — Fils du géant Ymir et père de Bergelmir.

THRUDVANG ou THRUDHEIM (Domaine-de-la-Force) — Demeure de Thor dans un sombre nuage d'orage.

THRYM — Géant. Il possède des lévriers et des chevaux.

THRYMHEIM (Monde-du-Vacarme) — Demeure de la géante Skadi, épouse de Njord.

THURSE — Géant (du froid et du givre). Ou Hrimthruse.

THYR (Serve) — Épouse de Thral, fils de Edda et de Rig-Heimdal dans la Rigsthula.

TROLLS — Esprits inférieurs. Peuvent s'identifier aux nains.

TYR — Fils d'Odin. Dieu de la guerre. Il sacrifie une de ses mains dans la gueule du loup Fenrir pour permettre de l'attacher.

ULL — Fils de Sif et beau-fils de Thor. Dieu de l'Hiver.

URD (Ce-qui-Fut, le Passé) — Une des trois Nornes du Destin.

URDAR — Fontaine des Nornes, située sous une des racines de l'if Ygdrasil.

UTGARD (Enclos-du-Dehors) — Demeure des géants et notamment de Skrymir.

UTGARD — Un des rois des géants. Il défie Thor et Loki.

VAFTHRUDNIR — Géant qui s'oppose à Odin dans un duel oratoire.

VALA — Prophétesse délirante. Elle récite la Voluspa, premier chant de l'ancienne Edda.

VALASKJALF (Hall-des-Occis) — Palais où Odin reçoit les héros tués au combat. C'est le Valhalla.

VALFADIR (Père-des-Occis) — Odin.

VALHALLA (Hall-des-Occis) — Demeure de Gladsheim où Odin entouré des Valkyries reçoit les héros tombés au combat.

VALI — Fils d'Odin et de Rind, la terre redevenue infertile. Il venge Balder.

VALI — Fils de Loki. Transformé en loup, il dévore son frère Nari.

VANAHEIM — Le monde des dieux vanes.

VANES — Dieux de la protection et de la fertilité. Après une guerre, ils finissent par s'unir aux dieux ases.

VARTARI — Lacet dont les nains se servent pour coudre les lèvres de Loki.

VE — Avec ses frères Odin et Vili, il tue le géant Ymir.

VEDFOLNIR (Couvert-de-Cendres-par-le-Vent) — Faucon qui se trouve entre les yeux de l'aigle, tout en haut de l'if Ygdrasil.

VEGTAM (Familiier-des-Chemins) — Noms que se donne Odin quand il interroge la Vala avant la mort de Balder.

VERVANDI (Ce-qui-est, le Présent) — Une des trois Nornes du Destin.

VESTRI (Ouest) — Un des quatre nains qui supportent le ciel.

VIDAR — Fils d'Odin et de la sorcière Rind. Dieu de la Forêt.

VIDFINN — Père de Bil et Hjuki, les enfants enlevés par la lune.

VIGRID (Lieu-du-Combat) — Plaine où se déroule la bataille du Ragnarok.

VILI — Avec ses frères Odin et Vé, il tue le géant Ymir.

VINDSVAL (Fraîcheur-du-Vent) — Père de l'Hiver.

VISNIR — Rivière que traverse Thor pour se rendre chez le géant Geirroð.

VRA — Servante de Frigg. Écoute les serments et punit les parjures.

YDALIR (Vallon-des-Ifs) — Demeure d'Ull, fils de Sif et beau-fils de Thor.

YGDRASIL — Arbre sacré. Sans doute un if. Arbre de vie et axe du monde.

YMIR — Géant de l'aurore des temps. Dit aussi Aurgelmir. Tué par les trois dieux Odin, Viðli et Vé. Son corps sera utilisé pour former l'univers.

TABLE DES MATIERES

AVANT-PROPOS

I - LA NAISSANCE DES DIEUX

1 - L'ABÎME BEANT ET LA CRÉATION DES NEUF MONDES

Ginungagap, l'abîme béant entre la glace et le feu - Des flammes et des brouillards naît le géant Ymir - A udumbla, la vache nourricière - Odin, fils du dieu Bor et de la géante Bestla - Les trois frères meurtriers - Crinière-de-Givre et Crinière-de-Lumière - La déesse soleil et le dieu lune poursuivis par les loups - Hraesvelg, l'aigle géant des tempêtes - Les neuf mondes - Ask le premier homme et Embla la première femme - Les géants, les elfes et les nains - Les génies des forêts et des eaux - L'if Ygdrasil, arbre sacré du Nord - Les trois Nornes du Destin - Le combat de l'aigle et du serpent.

2- LE COMBAT DES DIEUX ASES ET DES DIEUX VANES

Les Vanes, dieux de la richesse - Les Ases, dieux de la force et du savoir - Gullveig, la sorcière corruptrice - Guerre et réconciliation - Odin, l'esprit partout présent dans le monde - Le Grand Voyageur escorté de ses corbeaux et de ses loups - Un haut-siège d'où l'on voit tout l'univers - Jord, Frigg et Rind, les trois visages

de la Terre-Mère - Les servantes de la joie de vivre - Thor, dieu de la force à la barbe rouge - Balder le Bon, dieu de lumière - Tyr le courageux, Hermod le messager et Bragi le poète - Vidar et le silence de la forêt - Heirndal, le fidèle gardien du pont Bifrost - Njord, dieu vane du rivage - Ses deux enfants, Frey et sa sœur Freya - Aegir, le géant de la haute mer et Ran la mère des vagues - Loki, le dieu malfaisant et sarcastique.

3 - ODIN, PERE DES HEROS ET MAÎTRE DES RUNES

Un dieu voyageur qui interroge les êtres et les choses - L 'œil de la sagesse et du soleil - Dialogue avec la tête de Mimir - A Sokvabek se rencontrent Saga, l'Histoire, et le dieu borgne - Un dieu aux centaines de noms et aux dizaines de visages - Supplice du feu chez Geirrod, le mauvais hôte - Duel oratoire avec le géant Vafthrudnir - A Gladsheim, dans le grand hall d'honneur du Valhalla - Les Einherjar, héros tombés au combat - La viande du porc Saerhinnir et le breuvage de la chèvre Heidrunn - Les filles d'Odin, cavalières et servantes - Le code d'honneur de la Valkyrie Sigrdifa - L'invention des runes - Odin sacrifié à lui-même - Neuf nuits suspendu à l'if Ygdrasil - Les dix-huit chants d'Odin - Le maître de la Nature et du Secret.

II - LES AVENTURES DES DIEUX

4 - LA POÉSIE, LA CITADELLE ET LES POMMES D'OR

Kvasir, celui qui sait répondre à toutes les

questions - Un breuvage de sang et de miel - Fjalar et Galar les deux nains meurtriers - Le Grand Voyageur se rend à Jotunheim - La géante Gunlad séduite et abandonnée - L'aigle-dieu poursuivi par l'aigle-géant - La poésie, «don d'Odin» - Un très étrange maître d'oeuvre - Asgard construit en un seul hiver - Une jument en rut s'enfuit dans les bois - Loki enfante Sleipnir, le cheval à huit pattes - Trois dieux en voyage - Un serment indigne - Idunn et ses pommes d'or enlevée par le géant Thjazi - Un dieu changé en faucon et une déesse changée en noix - L'orpheline Skadi vient demander justice - Neuf nuits dans la montagne et trois nuits sur le rivage.

5 - LE LOUP ET LE SERPENT, FILS SAUVAGES DE LOKI

Loki coupe les cheveux de Sif, femme de Thor - Les nains ont jadis forgé la lance d'Odin et construit le navire de Frey - Une guêpe pique le forgeron à trois reprises - L'anneau Draupnir, le verrat aux soies d'or et le marteau Mjolnir - Les nains Eit et Brokk veulent coudre les lèvres de Loki le parjure - Les trois monstrueux enfants de la sorcière Angerboda - Hei, gardienne du domaine des morts - Le loup Fenrir rompt les chaînes Leding et Dromi - Les six parties merveilleuses de la chaîne Gleipnir - Tyr sacrifie sa main droite dans la gueule du loup - Il manque un chaudron à la réception d'Aegir - Thor part à la pêche avec le géant Hymir - Jormungand, le serpent de Midgard, jaillit des flots.

6 - THOR CHEZ LES AFFREUX GÉANTS DE JOTUNHEIM

Dents-Grinçantes et Dents-Étincelantes tirent le chariot de Thor - Les voyageurs prennent un gant pour une maison - La feuille, le gland et la mousse - Les défis du roi Utgard - Disparition du souverain et de sa forteresse - La course folle de Goldfax et de Sleipnir - Le géant à la tête et au cœur de pierre - Thor vainqueur et écrasé - Un fragment de caillou dans le crâne du dieu de la force - Loki promet de livrer Thor à Geirrod - Les sortilèges de Jotunheim - Nouvelle défaite des géants.

7 - AMOURS ET RUSES, BANQUETS ET SARCASMES

On a volé le marteau de Thor - Le géant Thrym exige la déesse Freya - Thor déguisé en fiancée et Loki en suivante - Un appétit féroce et des yeux perçants - Le tonnerre accompagne les éclairs - Frey amoureux de la géante Gerd - Le messager Skirnir part pour Jotunheim - La force des formules magiques - L'île Bar, repaire des amoureux - Un grand banquet chez Aegir - Loki tue un serviteur - Les dieux se font traiter de poltrons et les déesses de putains - Thor, cocu et furieux, chasse Loki du banquet. Malédiction sur tous les hôtes.

III - LE CRÉPUSCULE DES DIEUX

8 - LA MORT DE BALDER ET LE CHATIMENT DE LOKI

Balder tourmenté par d'horribles rêves - La Vala annonce à Odin le destin funeste de son fils - Invulnérable à tout, sauf au gui - Loki arme le bras de l'aveugle Hoder - Le corps de Balder brûlé sur son navire - Nanna meurt de

douleur - Hermod envoyé à Heilheim - La géante Thok empêche Balder de retrouver les dieux - Vali tue Hoder - Loki se déguise en saumon - Les vengeurs assiègent la cascade Franang - Enchaîné avec les intestins de son fils - Sigyn recueille le venin - Les tremblements de terre, signes de la vengeance des dieux.

9 - LE FEU DU CREPUSCULE ET LE SOLEIL DU RENOUVEAU

Arrivée d'un effroyable hiver - Triomphe de la tempête et du meurtre - Skol avale le soleil et Hati dévore la lune - Fenrir rompt ses liens et Jormungand surgit des vagues - Surt mène au combat les cavaliers de Muspelheim - Le combat final dans la plaine de Vigrid - Bilfrost s'écroule et les héros tués surgissent du Valhalla - Le loup dévore Odin et le serpent empoisonne Thor - Mort de Frey et de Tyr - Heimdal et Loki s'entre-tuent - Un gigantesque brasier dévore le monde - La vie renaît de l'océan et de la forêt - Les dieux survivants réunis dans la plaine d'Idavold - Modi et Magni héritent du marteau de leur père - Balder et Hoder reviennent de Helheim - Le palais des honnêtes et l'enfer des ignobles.

10 - LA RACE DES HOMMES, FILS DU DIEU HEIMDAL

Lif et Lifthrasir commencent une nouvelle histoire - Naguère, le dieu Heimdal voyageait sur la terre - Il se faisait appeler Rig - Dans la chaumière d'Æi et d'Edda - Thral, ancêtre des serviteurs penchés sur la terre - Dans la maison d'Æfi et d'Amma - Karl, ancêtre des hommes

libres, maîtres et seigneurs d'eux-mêmes - Dans
le palais de Fadir et Modir - Jarl, ancêtre des
chefs, des guerriers et des lettrés - Kon se fait
appeler Rig et apprend le secret des runes -
Alors survient, après l'Ase Blanc, un autre être,
plus puissant encore...

ISBN : 9782841412396

© Franck Martin — 2 010 — Louviers —
France

pour la présente édition.

Tous droits réservés.

EDITIONS L'ANCRE DE MARINE

11, rue au Coq

27400 — LOUVIERS

FRANCE

www.ancre-de-marine.com

Table des Matières

AVANT-PROPOS	4
PARTIE 1 : LA NAISSANCE DES DIEUX	22
1 - L'ABÎME BÉANT ET LA CRÉATION DES NEUF	24
2 - LE COMBAT DES DIEUX ASES ET DES DIEUX	49
3 - ODIN, PÈRE DES HÉROS ET MAÎTRE DES RUN	76
PARTIE 2 : LES AVENTURES DES DIEUX	105
4 - LA POÉSIE, LA CITADELLE ET LES POMMES	107
5 - LE LOUP ET LE SERPENT, FILS SAUVAGES D	138
6 - THOR CHEZ LES AFFREUX GÉANTS DE JOTUNH	164
7 - AMOURS ET RUSES, BANQUETS ET SARCASMES	190
PARTIE 3 : LE CRÉPUSCULE DES DIEUX	217
8 - LA MORT DE BALDER ET LE CHÂTIMENT DE L	219
9 - LE FEU DU CRÉPUSCULE ET LE SOLEIL DU R	235
10 - LA RACE DES HOMMES, FILS DU DIEU HEIM	250

LEXIQUE SOMMAIRE	262
TABLE DES MATIERES	287