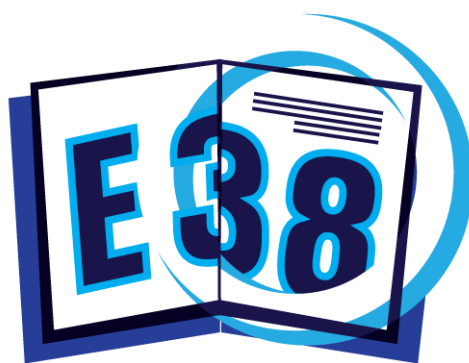


Sara GREEM

LES POMMES D'OR D'IDUNN

Légende nordique



Tous droits réservés
©Les Éditions du 38, 2020
©Sara Greem, 2020

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des paragraphes 2 et 3 de l'article L. 122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, sous réserve du nom de l'auteur et de la source, que les « analyses et les courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information », toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Assis sur Hlidskjálf, son trône sculpté à partir d'une pierre blanche installée dans un sanctuaire aux larges piliers, dépourvu de murs, le dieu des dieux tourna lentement sa tête ceinte de deux ailes, son œil unique scrutant l'horizon, dans le calme apparent des neuf royaumes. Une longue barbe blanche tressée laissait entrevoir les trois pyramides cousues sur sa tunique¹ d'un blanc pur. Des symboles runiques aussi craints que respectés par les neuf royaumes parcouraient ses épaules et le bas de sa robe. Une large ceinture en cuir emprisonnait sa taille et une courte cape rouge pendait paresseusement sur l'une de ses épaules. À ses pieds étaient allongés deux de ses plus fidèles compagnons : des loups à la taille peu commune et au pelage noir de jais². L'un d'eux découvrit ses crocs. Ódinn se baissa pour lui caresser la tête.

— Dagr³ vient d'entamer sa course et Huginn et Muninn⁴ ne reviendront pas avant la tombée de la nuit, déclara-t-il. Il est bientôt temps de rendre visite à Midgardr. Mes braves compagnons, je m'absenterai peu de temps, dit-il en se redressant.

Un loup leva brusquement la tête et émit une plainte rauque en fermant ses yeux rouge vif.

— Ils arrivent.

Ódinn fixa de son œil unique l'entrée du sanctuaire, et il vit approcher un homme aux traits juvéniles vêtu de braies jaunes et d'une chemise orange contrastant avec la sobriété du lieu. Une cape couleur feuille de chêne aux motifs argentés le couvrait jusqu'aux genoux, et sa longue chevelure ambrée virevoltait au gré de la brise matinale. L'homme avançait en s'aidant d'un bâton au-dessus duquel une pierre aux éclats émeraude défiait les teintes environnantes. Son compagnon, habillé de vêtements grossiers pareils à ceux d'un fermier de Midgardr, le talonnait avec peine. Le premier sautillait, joyeux, alors que le plus âgé, ses cheveux blonds relevés sur le haut du crâne, semblait exaspéré.

— Je vous attendais bien avant que le jour se lève, déclara le Sage d'une voix grave.

— Je suis prêt depuis longtemps déjà, mais ton frère a passé une mauvaise nuit, ricana le plus jeune.

Le Père de Tout lança un dernier regard en contrebas, où les huit autres mondes soutenus par Yggdrasil s'éveillaient. Très loin, bien au-delà de son palais et du Bifrost, le pont arc-en-ciel menant à Midgardr⁵, il percevait les grognements des jotnar⁶ suivis par l'écroulement de blocs de pierres. Les géants se terraient au-delà des montagnes, là où personne n'irait leur chercher querelle. Lorsqu'il ferma brièvement son œil unique, il perçut le bruit du marteau frappant l'enclume des dvergar⁷ qui avaient élu domicile sur un niveau inférieur de l'Arbre de Vie. Puis en se concentrant davantage, il entendit les légers ricanements de Ratatoskr, l'écureuil malicieux qui alimentait perpétuellement la haine entre Nidhoggr, le mauvais serpent dévorant les racines d'Yggdrasil, et Verdrfolnir, l'aigle qui le survolait. Il perçut le bruissement du fil des trois Fileuses du destin appelées les Nornes, et les plaintes des trépassés qui résidaient dans le

¹ Le symbole des trois pyramides entremêlées appelé Valknut est soumis à diverses interprétations : soit il représente le cœur du Hrungnir (géant à la tête et au cœur de pierre) qui défia le dieu Thórr, ou l'affranchissement de l'âme et la connexion entre les neuf mondes.

² Les deux loups se nomment Geri et Freki, traduits respectivement par "avide" et "violent". Ódinn est souvent représenté par un loup ou un corbeau, car ces deux animaux se repaissent de la chair des guerriers tombés sur les champs de bataille.

³ Dagr représente le Jour en opposition à Nótt, la Nuit. Tous deux sont issus de la race des géants (jotnar) et se pourchassent continuellement dans les Cieux.

⁴ Huginn et Muninn sont les corbeaux qu'Ódinn a apprivoisés afin qu'ils lui rapportent chaque soir les nouvelles des neuf mondes. Ils sont associés respectivement à la pensée et à la mémoire.

⁵ Midgardr est le royaume des hommes faits de chair, appelé aussi la Terre du Milieu.

⁶ Les jotnar sont les géants, ennemis jurés des Ases.

⁷ Les dvergar sont les nains.

royaume de la déesse Hel⁸. Enfin, il entendit le cri perçant du coq Gullikambi dans le Valholl et les bondissements délicats des álfar⁹ blancs, à Álfheimr.

— Rien ne t'échappe jamais, se moqua le plus jeune, le voyant si concentré.

Le Père de Tout le défia de son œil unique.

— Toi non plus, Loki, rétorqua-t-il sèchement.

Le jouvenceau sourit avant de se tourner vers celui qui lui emboîtait le pas :

— Vé a passé une nuit agitée, et quelque chose me dit que notre expédition sur Midgardr le préoccupe.

Son compagnon s'arrêta. Il repoussa une mèche de cheveux qui lui taquinait le front, et son visage rond et jovial s'assombrit soudainement.

— Autant j'étais prêt à vous suivre sur Midgardr il y a quelques jours, et autant j'ai douté de mes motivations durant toute la nuit¹⁰.

— Il est dans ta nature de douter continuellement, mon frère, releva Ódinn.

— Puisque tu as réussi à te lever, je propose que nous nous mettions en route, l'interrompit le dieu juvénile d'un air malicieux.

Vé lança un regard entendu à Ódinn. Le dieu de la discorde devait certainement fomenter un nouveau mauvais coup. Fils des géants de glace, Fárbauti et Laufey, Loki avait été recueilli par le Père de Tout avec lequel il avait conclu un pacte de sang. Résidant parmi les Aesir, le malicieux avait juré ne pas s'adonner aux fourberies. Mais son sang réputé maudit avait fini par altérer tout précepte enseigné par Ódinn. En effet, la race des géants considérée comme ennemie des Aesir n'était guère réputée pour son sens de l'honneur. Êtres sournois et belliqueux, les jotnar vivaient à Jotumheimr et le Sage craignait des guerres intestines à travers les royaumes qu'il avait créés.

La légende raconte qu'au nord de Ginnungagap¹¹ se situait Niflheimr, le monde de la glace enveloppé de brouillard et de ténèbres, et au sud, le Muspellheimr ou les terres du feu, dominées par la chaleur et la lumière. Au centre de Niflheimr prit naissance la source Hvergelmir, d'où jaillirent les Élivágar, les onze rivières empoisonnées. Ces dernières, bien trop éloignées de leur source, gelèrent et atteignirent Ginnungagap. Mais un souffle d'air chaud provenant du Muspellheimr fit fondre la glace. Alors se formèrent des gouttelettes qui engendrèrent Ymir, le premier représentant de la race des jotnar¹². De la rencontre entre le froid et la chaleur naquit la vache Audhumla¹³, et quatre rivières de lait coulèrent de ses pis afin de nourrir Ymir. Audhumla lécha les blocs de givre et fit apparaître une chevelure le premier jour, une tête le second, et un être tout entier le troisième. Ce fut ainsi que naquit Buri, dont le fils Borr engendra Ódinn, Vili et Vé, les trois forces qui créèrent l'Univers, avec la géante Bestla, fille de Bolthorn.

Une nuit durant laquelle Ymir dormait, le frottement de ses pieds donna naissance à Thrudgelmir, un repoussant géant à six têtes. Puis de son corps entier sortirent les jotnar.

Le jour où Ódinn atteignit l'âge adulte, irrité par la violence d'Ymir, il le précipita dans le Ginnungagap. Le sang d'Ymir créa un déluge et tua tous les géants, excepté son petit-fils, Bergelmir, qui recréa la race des jotnar.

Ódinn, Vili et Vé créèrent ensuite la Terre à partir de la chair d'Ymir. Ils façonnèrent les arbres grâce à ses cheveux, les montagnes avec ses os, les rochers avec ses dents, les mers, rivières, lacs et étangs à partir de son sang, et Midgardr à partir de son sourcil. Le ciel prit forme à partir de son crâne, et son cerveau lancé dans les airs se transforma en nuages, tandis que les

⁸ La mythologie scandinave parle de trois lieux qui accueillent l'âme des trépassés : le Valholl, le Fólkvangr et Helheimr.

⁹ Les álfar sont les elfes.

¹⁰ Vé est le dieu de l'Indécision, et il est apparenté au dieu Hoenir.

¹¹ Ginnungagap est traduit du vieux norrois par « vide béant ».

¹² Les jotnar, pluriel de jotunn, est traduit par les géants.

¹³ Dans de nombreuses traditions, la vache est sacrée car elle représente l'abondance et la prospérité.

asticots sortant de sa chair engendrèrent la race des dverggar. Mais non encore satisfaits, les trois Créateurs attrapèrent des flammèches du Muspellheimr qu'ils lancèrent très haut dans les cieux, afin de créer le Soleil, la Lune et les étoiles. Remarquant que leur œuvre ne pouvait se passer d'occupants, ils façonnèrent un homme et une femme faits de chair, Askr et Embla, à partir de deux troncs d'arbres. Cependant, non encore rassasiés de créations, ils décidèrent de répartir la Terre en plusieurs mondes. La race des géants étant à nouveau fleurissante se vit céder les côtes rocailleuses de l'Océan et ils nommèrent leur royaume Jotunheimr.

Bien que ses géniteurs fussent de la race des jotnar, Loki avait pris l'apparence d'un être fait de chair, tout comme les Aesir. Néanmoins, son esprit tourmenté et belliqueux l'avait rendu odieux aux yeux de tous. Le surnois avait maintes fois provoqué des conflits, et le Père de Tout savait qu'il commettrait l'irréparable en se joignant aux jotnar, lors de l'avènement décisif du Ragnarok¹⁴. Mais il nourrissait tout de même l'espoir de le rallier à la cause des dieux Aesir représentant la guerre et le pouvoir, et des Vanir, les divinités de la sagesse et de la fertilité. Après une première guerre sanglante, Aesir et Vanir s'étaient juré allégeance. Soutenus par les Dísir, des déesses associées à la mort et aux trois Nornes, les deux races de divinités encourageaient l'entente plutôt que la guerre. Dverggar, álfar blancs, êtres faits de chair et toute créature vivant dans les neuf mondes s'entendaient plus ou moins bien. Mais Ódinn savait qu'excepté les jotnar, une autre race lui causerait des problèmes : les álfar noirs. Les ljósálfar ou álfar blancs étaient aussi lumineux et bienveillants que le soleil, alors que les dökkálfar ou álfar noirs étaient proches des jotnar de par leur méchanceté et surnoiserie. Alors que les premiers vivaient en surface dans les forêts verdoyantes bordant Ásgardr, les dökkálfar se terraient dans les cavernes de Svartálfaheimr où, racontait-on, ils avaient accumulé autant de richesses que les dverggar. Les Aesir ne côtoyaient ni les elfes blancs ni les elfes noirs, et Ódinn avait ordonné à Loki de ne jamais se rendre dans le royaume des dökkálfar de peur qu'il les entraîne dans l'une de ses mauvaises farces. Jusqu'à ce jour, le dieu de la discorde avait respecté les ordres du Père de Tout. Mais le Sage n'était pas rassuré.

— Il est temps, somma Ódinn en marchant vers l'entrée du sanctuaire.

Loki rejeta son bâton au loin.

— Puisque nous nous rendons sur Midgardr, je n'ai nul besoin de mon appui. Les êtres faits de chair sont aussi faibles que des brindilles.

Le jouvenceau fit un tour sur lui-même, et ses vêtements flamboyants prirent une teinte sombre et usagée.

Ódinn avait troqué ses parures royales contre une simple robe noire élimée dont la capuche lui couvrait le visage. Parmi les mille noms qu'on lui donnait, il était connu sur Midgardr comme le « Vagabond ». La plupart des êtres humains ne le reconnaissaient que lorsqu'il levait la tête pour dévoiler son œil unique. Sinon, on le prenait pour un vieillard inoffensif.

Le trio avait franchi le Bifrost, mais le dieu borgne avait modifié sa trajectoire pour se diriger vers Álfheimr le royaume des elfes blancs, gouverné par le dieu Vanr, Freyr. La veille, ses fidèles corbeaux lui avaient apporté des nouvelles des neuf royaumes et Freyr semblait craindre pour la sécurité d'Álfheimr.

La légende raconte qu'après qu'Ódinn et ses frères eurent créé la Terre et les différentes races séjournant sur les trois niveaux d'Yggdrasil avec le corps du géant Ymir, la race des Vanir apparut. Ces dieux représentant la fécondité, la fertilité, la sagesse et la prescience entrèrent en guerre contre Ásgardr. Mais las des batailles, Aesir et Vanir échangèrent un des leurs afin de rétablir la paix. Freyr, fils de Njordr, divinité du vent et de la mer et jumeau de Freyja, déesse de la fertilité et de la prospérité, fut ainsi envoyé à Ásgardr. Comme Álfheimr fut jadis légué à Freyr, lors de l'apparition de sa première dent, ce dernier accepta de s'y installer devant

14 Le Ragnarok est la fin du monde suivie par un nouveau commencement.

l'insistance des Aesir. Depuis, il régnait avec justice et bonté en compagnie du jotunn Aegir symbolisant les océans, qui se faisait seconder par ses fidèles serviteurs, Fimafeng et Eldir.

Loki, jaloux des éloges que tous proféraient à leur égard, refusait de fouler le sol du royaume des álfar blancs. Il attendrait ainsi avec Vé que le Père de Tout conclue son affaire avec Freyr.

Ódinn marcha longtemps sur le chemin conduisant à la cité elfique dressée sur une colline verdoyante. Il croisa la route de plusieurs biches. Le sentier bâti à partir d'une pierre étrange rapportée de Nidavellir, le royaume des dvergar, reflétait les rayons du soleil, et des senteurs de fleurs s'élevaient un peu partout. Tout comme Ásgardr, Álfheimr regorgeait de couleurs et de richesses.

Ódinn ralentit lorsqu'il aperçut les premiers arbres majestueux marquer l'entrée du royaume des ljósálfar. Une forêt touffue et luxuriante s'étendait à perte de vue, et quand le lit du ruisseau timide qui l'avait accompagné durant sa progression commença à s'élargir, il s'arrêta pour contempler la puissance des vagues.

— Est-ce que Freyr a perçu ma présence ? murmura-t-il en se délectant du paysage.

Des saumons à la taille peu commune remontaient le courant et s'élançaient dans les flots. Certains bravaient la chute d'eau de la cascade qui dissimulait un passage, avant de rebrousser chemin. Les parois rocheuses parsemées de mousse contenaient d'innombrables cavités d'où sortaient des petites têtes aussi pacifiques qu'étranges. Des corps longilignes aux couleurs vives glissaient sur la roche, tandis que des oiseaux tentaient de les becqueter. Le dieu des dieux sourit à la vue d'une plante ressemblant à une fougère de Midgardr se déployer et découvrir une bouche emplies de crocs.

Le signal, pensa-t-il.

La nature environnante changea soudainement de couleur. Le vert intense s'assombrit et se mua en une teinte bleutée. Les arbres firent frétilleur leurs branchages et l'herbe se mit à croître. Puis une mélodie suave s'éleva dans les airs, accompagnée par une multitude de voix. L'herbe s'enroula autour des jambes du Père de Tout qui se baissa.

— Ne reconnaissez-vous point votre Créateur ? demanda-t-il pendant que l'eau s'écoulant de la cascade formait un visage aux yeux menaçants.

L'herbe libéra les membres du prisonnier, et elle se retira lentement. Les plantes se refermèrent pour retrouver leur posture initiale. Mais la cascade aux traits menaçants baissa ses yeux vides sur le dieu borgne.

— Gardien des lieux, laissez-moi passer. Je suis votre Créateur ! ordonna la voix puissante du Sage.

Les lèvres liquides esquissèrent un sourire avant d'exploser en un millier de gouttelettes qui se projetèrent dans sa direction. Les perles d'eau prirent forme en touchant le sol, et s'allongèrent pour donner vie aux gardiens des lieux. Après un bref instant, Ódinn se vit encerclé par quelques dizaines d'álfar brandissant des arcs imposants. Le Père de Tout connaissait ces outils puisqu'il en avait lui-même commandé la fabrication aux dvergar. Chacune de ces armes constituait un instrument de mort redoutable, car elles étaient capables de projeter plusieurs flèches à la fois.

Tous les royaumes respectaient les ljósálfar, excepté les jotnar et les álfar noirs qui les traquaient depuis toujours. Le Père de Tout les affectionnait tout particulièrement. Outre la finesse de leur teint blanc comme neige, leurs longues chevelures fines et leurs yeux en amande, leurs cœurs débordaient de joie et de bienveillance, et un visiteur habité de bonnes intentions était toujours le bienvenu.

Ódinn rabattit sa capuche sur ses épaules et les derniers álfar dubitatifs baissèrent leurs arcs. Les hommes et les femmes qui l'avaient menacé exhibaient des armures vert sombre et des casques dont l'extension se prolongeait jusqu'à la naissance de leurs nez. L'Arbre de Vie dessiné sur leurs torses scintillait à la lueur des rayons du soleil. Leurs mains étaient gantées et lorsque leur meneuse accrocha son arc à l'arrière de son dos, tous l'imitèrent en un seul mouvement. Puis ils s'alignèrent dans le silence le plus sacré. L'elfe commandante portait une longue jupe

couleur forêt ouverte sur les côtés qui découvrait ses jambes protégées par de fines écailles métalliques. Son ceinturon marron aux multiples poches soutenait une lame recourbée suspendue à un fourreau de même couleur. Ses bottes de cuir fin s'élevaient jusqu'aux genoux, et un plastron formé de minuscules écailles la couvraient jusqu'au cou. Les yeux du visiteur se posèrent ensuite sur ses avant-bras sanglés dans des bracelets de cuir, avant de s'attarder sur la chaîne soutenant une pierre transparente d'apparence grossière. La femme, d'un âge indéfinissable au vu de l'ancienneté de son peuple, lissa ses longs cheveux orange d'une main tout en prenant garde de ne pas toucher ses longues oreilles pointant vers le haut. Puis elle soutint le regard perçant d'Ódinn.

— Quel bon vent t'amène, Très-Haut ? demanda-t-elle.

Le Père de Tout sourit en levant la tête sur la cascade qui avait retrouvé sa forme originelle.

— Freyr ne t'a pas informée de ma venue, Nandil¹⁵ ?

La jeune álfr se tourna vers ses guerriers qui restèrent impassibles, tels des statues de marbre.

— Il s'en est bien gardé, répondit-elle en clignant des yeux.

Nandil était aussi lumineuse que les représentants de sa race. Grande, élancée et l'allure fière, son visage était fin et la couleur de ses yeux se confondait avec la teinte du feuillage d'Yggdrasil.

La légende raconte qu'après que les trois Créateurs eurent créé la Terre et les différents peuples à partir du corps d'Ymir, Yggdrasil donna naissance aux elfes afin qu'ils protègent les bois, les forêts et les profondeurs de la Terre. Ódinn trancha une graine d'Yggdrasil en deux. Une moitié fut offerte aux Ijósálfar et l'autre aux dökkálfar. Ce précieux présent fut planté dans chaque royaume elfique, et grâce aux Arbres Cosmiques qui crûrent rapidement, les álfar devinrent éternels. Alors que l'un des végétaux s'épanouissait en se gorgeant d'air et de soleil à Álfheimr, l'autre survivait péniblement à Svartálfaheimr, cherchant à absorber l'énergie des astres à travers les cavités souterraines. Après avoir constaté que leur magie et leur jeunesse s'amenuisaient, les álfar noirs cherchèrent querelle à Freyr afin qu'il leur cède ses terres et l'Arbre Cosmique d'Álfheimr. Alors une guerre éclata entre álfar noirs et álfar blancs. Les premiers s'allièrent aux géants de glace, alors que les seconds furent soutenus par les dvergar.

Idunn¹⁶, la gardienne des pommes conférant jeunesse et éternité, offrit une graine entière de son Pommier d'Éternité aux dökkálfar afin que cessent les hostilités. Leur Arbre Cosmique mourant retrouva sa vigueur. Mais depuis lors, les deux peuples se vouent une haine féroce. Aesir et Vanir refusèrent de prendre part au conflit, de peur de raviver la haine des jotnar à leur égard. Mais une rumeur courait sur la participation de Loki dans le ralliement des géants afin qu'ils aident les álfar noirs.

Le Père de Tout s'approcha de la jeune álfr.

— Tu le portes toujours ? lui demanda-t-il en pointant la pierre autour de son cou.

— Pourquoi devrais-je m'en séparer ? répondit-elle avec une pointe de nostalgie.

— Tu le sais très bien.

Elle soupira.

— Donne-moi plutôt la raison de ta visite, changea-t-elle de sujet. Es-tu aussi inquiet que mon seigneur ?

— Comme tu vois, je me prépare à me rendre sur Midgardr, répondit-il en se couvrant la tête de sa capuche. Mais mes corbeaux m'ont apporté un message de Freyr, et je réponds à son appel.

Il lança un regard aux álfar en armure qui restaient de marbre.

— Pourquoi tes guerriers ont-ils revêtu leurs armures ?

— Le seigneur Freyr est convaincu que les dökkálfar sont sur le point de se manifester.

— Après tous ces siècles de paix ?

¹⁵ Traduction de la langue elfique de J.R.R. Tolkien. Nandil veut dire la Reine du lac.

¹⁶ La légende raconte que la déesse Idunn entretenait un pommier magique dont les fruits empêchaient quiconque de vieillir. Aesir comme Vanir consommaient régulièrement ces pommes afin de préserver leur jeunesse éternelle.

— Tu ne l'as peut-être pas perçu, mais les jotnar sillonnent de plus en plus fréquemment les neuf mondes à la recherche de quelque chose. Ou peut-être préparent-ils quelque chose.

— Je ne pense pas que vous ayez à vous soucier de vos congénères sombres, reprit Ódinn.

— Et pourtant, le vent charrie des messages que tu n'as plus guère le temps de percevoir, occupé que tu es à te rendre fréquemment sur Midgardr.

Le Sage empoigna son bâton et se mit en marche en direction de la cascade. Lorsqu'il leva une main, les eaux s'écartèrent et un passage aux parois humides se découvrit. La meneuse le suivit, talonnée par ses guerriers.

— Les hommes faits de chair ont besoin de moi, alors que ton peuple saura repousser les dökkálfar sans mon soutien.

— Où est Loki, Très-Haut ? Son odeur empeste l'air. Je sais qu'il est là, quelque part à t'attendre.

— Les traîtres peuvent aussi changer de camp et rejoindre le côté juste, tu ne crois pas ? déclara le dieu borgne en empruntant le passage rocheux.

— Si tu le dis, rétorqua Nandil en portant une main à son cou.

Ódinn aimait sincèrement Álfheimr. La nature y était luxuriante, les animaux abondants et les bois drapés de mille senteurs et couleurs. Les maisonnettes ressemblant à des petits temples aux colonnes de pierre blanche s'ouvraient sur un grand lac d'eau douce créé par la magie de Freyr. Chaque demeure était reliée à sa voisine par un ponton bordé d'arbres nains, et chacune possédait une terrasse où les occupants déposaient harpes et divers instruments de musique. Durant les rituels des équinoxes et des solstices, les habitants du royaume se réunissaient dans les nombreuses clairières environnantes, et beaucoup d'entre eux accompagnaient la progression de leurs congénères en jouant de la musique depuis les terrasses. Le Sage aimait poser son œil unique sur les cascades avoisinantes dont l'eau se précipitait dans le grand lac. Les ljósálfar chérissaient les saumons, lesquels, disait-on, symbolisaient sagesse et connaissance.

Les compagnons armés de la jeune álfr marchèrent au même pas jusqu'au portique d'une bâtisse construite dans la roche que le Père de Tout savait être leur lieu d'entraînement. Lorsqu'il allongea le cou à l'intérieur du passage, il entendit le bruit du métal s'entrechoquant.

— Nous sommes aux aguets, releva Nandil. Mon seigneur...

Mais elle s'interrompit en levant la tête. Un homme de haute taille vêtu d'une longue robe cérulee et aux yeux de même couleur venait de sortir d'une alcôve surélevée encastrée dans la pierre. Ni sa démarche, ni ses longs cheveux noirs et son teint rappelant la clarté lunaire, ni même la lame bleutée suspendue à son flanc, ne laissaient de doutes sur son identité. Freyr descendit rapidement les escaliers de pierre.

— Je ne t'attendais plus, Très-Haut ! s'exclama-t-il.

— Cela fait bien longtemps que tu n'as pas honoré Ásgardr de ta présence, Freyr.

— Ma présence est requise ici, maintenant plus que jamais.

Ódinn ouvrit les bras et l'étreignit. Et lorsqu'il mit fin aux effusions, Freyr le fixa en fronçant les sourcils.

— Te rends-tu sur Midgardr alors qu'Álfheimr organise sa défense ? s'inquiéta-t-il.

— Tu te méprends.

— Tes yeux posés continuellement sur Midgardr t'empêchent de remarquer que les dökkálfar s'agitent à Svartálfaheimr. Les géants vont et viennent à travers les royaumes, dit-on.

— Je n'en ai croisé aucun, releva le Sage.

— Cela ne saurait tarder. Prends d'ailleurs garde que les álfar noirs ne ravagent ton bien aimé Midgardr.

La jeune álfr recula de quelques pas, afin de laisser les deux dieux s'entretenir. Mais son seigneur leva une main.

— Reste, Nandil, et explique au Très-Haut ce que ses corbeaux n'ont pas encore vu, ni

entendu.

La jeune commandante fixa le visiteur et commença son récit :

— Les jotnar de glace sillonnent discrètement le royaume et se rendent régulièrement à Svartálfheimr par les voies souterraines. Mais rien n'échappe à l'ouïe de notre peuple.

Ódinn fronça les sourcils.

— Nous avons tenté de questionner les trois Nornes qui ne sont guère loquaces sur le sujet. Mais Ratatoskr nous a conté un fait intéressant, reprit Freyr. L'Arbre Cosmique des dökkálfar dépérit, et ils cherchent un moyen de le revigorer.

— Encore ? Quoi d'autre ? demanda Ódinn en s'asseyant sur un banc de pierre qui bordait le lac.

— Ratatoskr m'a conté avoir aperçu un géant caché dans la végétation bordant les jardins d'Idunn, ajouta le souverain.

— Sur Ásgardr ? Je n'y crois pas. Huginn et Muninn m'auraient rapporté la nouvelle si elle était véridique. Et les gardiens du Pommier d'Éternité les auraient repérés.

— Les géants peuvent opérer en toute discrétion en empruntant les voies souterraines. Tu sais aussi bien que moi que certains jotnar de glace ont le don de se muer en nappes d'eau.

La surprise fut si grande que le Père de Tout sentit la paupière fermée sur son œil manquant s'ouvrir. Mais ce n'était qu'une impression.

— Tu sais ce que ça veut dire, n'est-ce pas ? insista Freyr.

— Si les pommes du coffret disparaissent, Aesir et Vanir vieilliront, murmura-t-il.

— Les dökkálfar les convoitent pour redonner une nouvelle vie à leur Arbre Cosmique qui se meurt à nouveau, releva Nandil.

— Ils n'avaient qu'à installer leur royaume à la lueur du soleil ! explosa le Sage. Je leur ai offert une demi-graine d'Yggdrasil et Idunn une graine entière du Pommier d'Éternité. Que veulent-ils encore ?

— Tu sais aussi bien que moi que les álfar noirs nous déclareront la guerre, aux fins d'annexer Álfheimr à leurs terres. Et sans ses habitants, évidemment.

— Ils n'avaient qu'à s'installer ailleurs que dans des lieux humides et inhospitaliers, afin que leur Arbre Cosmique soit aussi vigoureux que le vôtre ! répéta le dieu borgne.

Freyr lança un coup d'œil complice à sa commandante qui posa une main sur l'épaule de leur visiteur.

— Seras-tu avec nous, Très-Haut, si Álfheimr venait à être attaqué ?

L'œil unique d'Ódinn s'attarda sur Freyr.

— Si les jotnar dérobent les pommes du coffret d'Idunn, nous sommes perdus. Même les dieux ne pourront rien y faire, releva-t-il.

— Si ce n'est déjà fait... Seras-tu avec nous ? insista la jeune álfr. Nous aideras-tu à les repousser, cette fois ?

Le Sage se leva pour prendre congé, ce qui surprit ses deux interlocuteurs.

— Ódinn, nous aideras-tu ? insista Freyr. Et où vas-tu d'un pas si pressé ?

— À Svartálfheimr.

Nandil baissa la tête tandis que son seigneur soupirait en haussant les épaules.

— Se peut-il qu'il réussisse à faire entendre raison à Aranrúth ? pensa-t-il tout haut.

— J'en doute, murmura la jeune álfr en posant une main sur la pierre autour de son cou.

*

Vé ronflait, allongé dans l'herbe. Loki bondit sur ses pieds lorsqu'il vit le Sage arriver.

— Tu en as mis du temps, le réprimanda-t-il. Ton frère dort profondément et je m'ennuie comme un dragon mort. Le soleil a entamé sa descente et j'ai faim.

— Réveille Vé, ordonna Le Père de Tout.

Loki s'apprêtait à donner un léger coup de pied au dormeur, mais il se ravisa lorsque le dieu borgne se retourna.

— Lève-toi, Vé ! Ódinn est revenu.

Le dormeur ouvrit les yeux et se redressa. Le dieu de la discorde l'aida à épousseter ses vêtements.

— Mais qu'as-tu fait, durant tout ce temps ? demanda la voix ensommeillée de Vé.

— J'ai rendu visite à Freyr, répondit Ódinn en poursuivant sa route.

— Il y a un problème avec Freyr ? s'enquit le sournois.

— Je vous suggère de vous rendre déjà sur Midgardr, car je dois aller à Svartálfaheimr m'entretenir avec le seigneur des dökkálfar, déclara le Sage, désireux de ne pas s'embarrasser de Loki.

— Et pourquoi ? demanda Vé. Nous avons prévu de passer quelques jours ensemble à nous informer des dernières nouvelles des hommes faits de chair. Qu'attends-tu des elfes noirs ? Je doute de leurs bonnes intentions à notre égard.

— Comme tu doutes de celles des álfar blancs. Quand arrêteras-tu de tout mettre en doute, Vé ? Je tuerai du gibier et nous nous régalerons, pendant que ton frère discutera avec Aranrúth. De toute façon, je ne compte pas l'y accompagner. Je déteste cet endroit, frissonna le dieu de la discorde.

— Depuis quand crains-tu le froid ? le provoqua le dieu des dieux en se souvenant que Loki avait secrètement soutenu Aranrúth dans sa quête de souveraineté.

Le sournois rougit. Le Père de Tout hocha la tête, avant de reprendre sa marche.

Svartálfaheimr se situant à un niveau inférieur qu'Ásgardr, Ódinn fit appel à l'aigle Verdrfolnir. Lorsque l'aigle parcourut le long passage constitué de feuillages aux teintes obscures, le Père de Tout frissonna. Ce n'était guère de revoir un lieu plus sombre qu'un ciel nocturne encombré de nuages noirâtres qui lui donnait la chair de poule, mais bien l'ambiance qui y régnait. L'énergie de l'Arbre Cosmique était au plus bas et les álfar noirs semblaient avoir perdu en puissance. L'air saturé du tunnel était rempli de cris de révolte, mais aussi de mort.

Ils débouchèrent dans une immense étendue à l'air libre entourée de roches noires. La clarté du jour éclairait à peine le décor. Mais Ódinn entrevit des formes longilignes qui glissaient sur les parois sombres. Tout comme il aperçut les nuées d'oiseaux au pelage bleu nuit s'enfuir à leur approche.

— Vers le bas ! cria-t-il à l'aigle qui s'apprêtait à emprunter l'une des nombreuses cavités percées dans les parois.

Verdrfolnir suivant l'ordre du Sage piqua vers le sol. Un tourbillon d'air s'était formé soudainement sur la terre noirâtre et s'élevait vers les hauteurs. Le Père de Tout enjoignit à son transporteur de se laisser envelopper par le vent magique. Et lorsque l'aigle perdit le contrôle, Ódinn s'accrocha de toutes ses forces au plumage de Verdrfolnir qui lançait des cris perçants en tombant à travers le trou qui menait dans les cavernes souterraines de Svartálfaheimr. L'aigle faillit percuter une paroi. Mais le Père de Tout leva son bâton qui aspira le vent brutal et l'aigle se posa en douceur.

Les grottes souterraines de Svartálfaheimr étaient spacieuses et continuellement éclairées par des torches. La cité se dressait au-delà d'un bois où arbres et végétation se teintaient de noir. Les milliers de torches éclairant le royaume sans discontinuer donnaient à Svartálfaheimr un aspect lugubre. Mais lorsque l'œil du connaisseur s'habitua à l'absence de luminosité naturelle, il pouvait apprécier le raffinement dans lequel vivaient les dökkálfar. La cité de Svartálfaheimr était bâtie dans la pierre des cavernes, et leur premier souverain avait réussi à y faire croître une végétation dense. Les dökkálfar habitaient des demeures toutes aussi délicates que celles des ljósálfar. Sauf qu'au lieu des terrasses et pontons reliant les logis, chaque demeure de la cité sombre possédait des escaliers en colimaçon qui s'entrecroisaient dans les airs. À

chaque croisement, les dökkálfar avaient érigé des plateformes sur lesquelles siégeaient de nouvelles bâtisses. Nombreuses servaient aux jeux et à la musique, alors que d'autres encore abritaient les mages. Les dökkálfar avaient bâti leur cité au-dessus de l'immense forêt obscure, où guerrières et guerriers s'entraînaient aux armes. Une rivière paisible formée par le sang des jotnar et gorgée de poissons tout aussi étranges qu'agressifs que le peuple ténébreux mangeait, s'écoulait à travers la végétation. Partout pierres et ruines rappelaient l'ancienne guerre menée contre les ljósálfar.

Le Père de Tout devait empêcher que ses royaumes soient à nouveau divisés. La paix avec les Vanir avait été conclue depuis longtemps déjà, et sachant qu'une nouvelle guerre scinderait les royaumes, il se devait de l'éviter. Mais avec ruse et pour servir ses propres intérêts.

— Verdrfolnir, tu as été bien brave, dit-il en flattant l'encolure de l'aigle qui semblait très contrarié.

Il leva la tête pour admirer la hauteur vertigineuse de la caverne. En apercevant les petits points lumineux survoler le haut de la caverne, il félicita la Nature de Svartálfaheimr d'avoir créé autant d'animaux et végétaux capables de s'adapter à des lieux si obscurs. Un bruit le fit se retourner brusquement et il ouvrit les bras en serrant son bâton. Lorsqu'il les croisa sur son torse, un bouclier invisible se forma et une salve de flèches enflammées vint s'y briser.

— Ne reconnaissez-vous point votre Créateur ? cria-t-il.

Une seconde salve de flèches s'élança depuis l'extrémité opposée du passage. Puis une première rangée de dökkálfar avança en martelant le sol d'un même pas. Leurs armures différaient considérablement de celles des ljósálfar. Les couches de métal noir superposées sur leurs torsos formaient deux vagues, et dans le creux de leurs poitrines brillait le symbole de leur peuple : une épée recourbée à double lame tranchante. Des épaulettes les protégeant jusqu'au cou se terminaient en pointe de chaque côté, tout comme les brassards métalliques qui masquaient leurs avant-bras. Les lames s'étendaient jusqu'aux doigts et il leur suffisait de fermer le poing pour transpercer leurs adversaires d'un geste sec. Représentants masculins comme féminins portaient des braies de cuir serrées aux cuisses et des bottes de cuir souple. Tous arboraient des casques ronds sertis d'ailes de chaque côté de la tête rappelant la puissance des semi-divinités protégées par Ódinn : les Valkyrur.

— Ne reconnaissez point votre Créateur, peuple des ombres ? insista-t-il, pendant que l'aigle reculait.

Les premières rangées d'álfar s'arrêtèrent et les flèches cessèrent de pleuvoir.

— C'est le Très-Haut, entendit-il murmurer parmi les gardiens avant que tous abaissent leurs arcs.

Quelques centaines d'yeux lumineux fixèrent le Sage.

— Je dois m'entretenir avec votre seigneur, clama-t-il.

L'un d'eux, couvert d'une cape noire bordée de fourrure de même couleur, s'avança.

— Nous te demandons de nous pardonner, Très-Haut.

— Que me vaut cet accueil si méfiant ? demanda-t-il en faisant signe à l'aigle de rester en retrait.

— Par ordre du seigneur Aranrúth, nous devons garder les portes du royaume.

— Menez-moi donc à lui sans attendre. Et prenez soin de Verdrfolnir pendant mon absence, somma-t-il aux archers immobiles.

Le dieu borgne s'avança en rabattant sa capuche sur les épaules, sous les yeux brillants rivés sur lui. Les dökkálfar avaient une peau bleu violet assez sombre, et afin de s'orienter dans l'obscurité de leur royaume leurs yeux étaient devenus lumineux. Même sous l'éclat du soleil, les deux boules de lumière fichées au fond de leurs cavités ne s'éteignaient jamais. Leur sagesse était aussi réputée que leurs excès de colère, et aucun habitant des neuf mondes ne se risquait à les provoquer, sauf peut-être les jotnar.

Ódinn dépassa les premières rangées d'elfes immobiles.

— Attends, Très-Haut. Je te conduirai à notre seigneur, déclara le commandant après l'avoir rattrapé.

— Je connais le chemin.

Le commandant baissa légèrement la tête avant d'ordonner aux gardes de se retirer.

Ódinn traversa un premier bois plongé dans l'obscurité en invoquant un bouclier invisible, au cas où une créature de la nuit viendrait à l'attaquer. L'instrument émettait une forte clarté sur son sommet et éclairait le périmètre à travers lequel il progressait. Il savait qu'Aranrùth avait placé des pièges. Mais aucune créature maléfique ni sort obscur ne lui barra la route. Le traître l'attendait.

Lorsqu'il sortit enfin de la végétation, il vit une cascade dont les eaux noirâtres donnaient forme à une créature fantasmagorique censée apeurer un malveillant. Il leva les bras, puis les abaissa brusquement lorsqu'il entendit un bruit de pas dans le passage dissimulé par la chute d'eau.

— Tu as senti ma présence, se réjouit-il en s'approchant du couloir sombre menant à la cité.

— En effet, répondit le nouveau venu d'une voix douce.

Après s'être arrêté à l'entrée du tunnel bien plus humide et froid que celui des álfar blancs, le dieu leva son bâton et quelques boules de lumière s'en échappèrent pour éclairer la cavité. Il vit enfin la silhouette du roi elfique se dessiner dans la pénombre.

— Sois le bienvenu, Très-Haut, l'accueillit l'álfr.

L'œil unique du dieu de la Sagesse se posa sur les parois rocheuses, sur lesquelles avaient été sculptés des dragons.

— Qu'est-ce donc que cette nouveauté ? demanda-t-il.

Son hôte leva une main gantée et des boules de feu se formèrent à l'intérieur des gueules des créatures de pierre. Une chaleur intense envahit le passage, ainsi qu'une forte clarté.

— Tu me manquerais ainsi de respect ? le réprimanda Ódinn.

Son interlocuteur ricana.

— Nous ne sommes jamais assez prudents, par les temps qui courent, rétorqua-t-il d'un ton méfiant.

Le feu s'éteignit définitivement dans la gueule des statues, et le Père de Tout rejoignit le souverain.

— Comment se porte ton royaume, et comment te portes-tu, Voronwë ?

— En me nommant ainsi, c'est toi qui me manques de respect, Très-Haut.

Le dieu des dieux sourit légèrement.

— Loin de moi l'idée de venir t'insulter dans ton royaume. Comment te portes-tu, Aranrùth ?

L'álfr était incroyablement grand et robuste pour un représentant de sa race. Vêtu de simples vêtements noirs couverts d'une cape de même couleur et d'un collier où était suspendue la même pierre que celle qu'arborait la commandante d'Álfheimr, Voronwë possédait les traits sereins caractérisant son peuple originel. C'était ainsi qu'on le nommait, jadis : Voronwë, gardien et champion de Freyr d'Álfheimr. Mais le temps passé à Svartálfaheimr avait pigmenté sa peau d'un violet plus clair que les dökkálfar. Seuls ses yeux refusaient d'en adopter entièrement la clarté.

— Je me porte bien. Mais je me porterais bien mieux quand mes mages auront guéri notre Arbre Cosmique. À toi je peux tout révéler, Très-Haut, déclara-t-il en proposant son bras au Sage qui l'accepta.

Aranrùth avait toujours possédé une longue chevelure noire teintée de bleu. Mais sur le haut de sa tête siégeait désormais une couronne de métal rehaussée d'une pierre rouge.

— Tu sous-entends que l'Arbre Cosmique se meurt ? questionna le vieil homme.

— Disons qu'il est souffrant.

Le Père de Tout savait qu'il mentait. Admettre que sa seule source d'énergie se mourait impliquait une défaite pour Aranrùth dont la fierté était notoire.

— Je t'ai maintes fois enjoint de venir t'établir à la surface. Mais tu n'écoutes jamais

personne, le sermonna-t-il en montrant du doigt la pierre autour de son cou.

— Comment va-t-elle ? demanda le souverain en regardant devant lui.

Le Sage délaissa son bras en sortant du passage et ferma légèrement son œil unique. La cité avec toutes ses odeurs et ses bruits s'élevait par-dessus la cime des arbres.

— Va t'en enquérir par toi-même, répondit-il. Cela fait bien longtemps que Freyr ne t'a vu à Álfheimr.

L'álfr baissa la tête.

— Aranrùth, des rumeurs sillonnent les neuf royaumes.

— Les rumeurs n'ont jamais de fondements, répondit sèchement l'álfr.

— On raconte que tu te prépares à la guerre. Est-ce vrai ?

Son interlocuteur eut l'air embarrassé.

— Tu t'es rallié aux jotnar de glace, raconte-t-on, insista Ódinn.

— Qui t'a conté pareille calomnie ? répondit Aranrùth avec une légère gêne qui n'échappa pas au dieu.

— Ne me mens pas, álfr blanc. Tu te prépares à une guerre pour t'octroyer Álfheimr. Elle te manque n'est-ce pas ? ajouta-t-il en désignant du menton la pierre autour de son cou.

L'embarras du souverain s'accentua.

— Là n'est pas la question. Je dois penser à la survie de mon peuple.

— Lequel ? Celui auprès duquel tu t'es proclamé roi après la dernière guerre contre les ljósálfar, ou celui que tu as juré jadis de protéger au péril de ta vie ?

— Je ne prépare aucune guerre.

Après avoir perçu un léger tremblement dans sa voix, le dieu borgne poursuivit :

— On m'a rapporté le contraire. Sois honnête et révèle-moi tes intentions.

— Je ne...

— Cela suffit, Aranrùth ! l'interrompt Ódinn. Je sais que tes pouvoirs faiblissent ! Es-tu enfin prêt à me dire la vérité ?

Le souverain enleva ses gants.

— Regarde, Très-Haut, et contemple ma déchéance, déclara-t-il d'une voix étranglée.

Sa main était aussi blanche que celles des álfar blancs, mais des taches grisâtres lui parcouraient la peau.

— C'est ce que je craignais. L'Arbre Cosmique et les ténèbres de ton royaume te refusent allégeance, le provoqua le vieil homme qui savait que son interlocuteur rusait pour l'attendrir.

Ódinn adopta le ton de la conspiration :

— Tes mages ne trouveront aucun remède à ton Arbre Cosmique, et tu le sais. Tu déclareras donc la guerre à Freyr pour t'approprier son royaume, car sans le pouvoir d'un Arbre Cosmique ton soi-disant peuple s'éteindra.

Aranrùth tourna la tête de côté, vaincu.

Le Sage poursuivit :

— Pourquoi ne pas bâtir une cité à l'air libre ? Ton peuple vivrait à la surface, et l'Arbre Cosmique se régénérerait grâce à l'astre solaire.

— Je ne le peux si je veux continuer à protéger les miens.

— De qui et de quoi ?

— Des jotnar, Très-Haut.

Le Père de Tout n'était pas prêt à se laisser tromper par de pareilles sornettes.

— Tu veux déclencher un Ragnarok, avant le moment décidé par les Nornes ?

— Ce n'est pas mon intention. Mais si tu désires m'aider, intercède auprès de la déesse Idunn afin qu'elle m'offre les pommes mûres de son coffret. Je cherche à vivre en paix, tenta-t-il de convaincre Ódinn.

— Non, Aranrùth. Ce n'est guère la paix que tu veux, mais une extension de tes terres et ta survie assurée. Et ne sachant comment récupérer celle qui a pris ta place auprès de Freyr, tu lui

déclare la guerre. Mais elle ne soutiendra jamais tes desseins à venir, comme elle n'a pas soutenu les précédents. Elle aussi a fini par t'oublier.

Enfant, le souverain de Svartálfaheimr jouissait d'un physique plus impressionnant que ses congénères. Ses parents, persuadés qu'il suivrait une destinée singulière le nommèrent Voronwë, traduit par « l'Inébranlable ». Voronwë était querelleur et nombreux croyaient que le sang des jotnar coulait dans ses veines. Il avait grandi avec Nandil, une jeune álfr frêle au teint plus blanc que neige pour qui il nourrissait de forts sentiments. Très tôt, il fit preuve d'une dextérité étonnante dans les arts de la guerre. Son destin bascula lorsque Freyr le nomma commandant de sa garde rapprochée. Dès lors, il acquit le nom d'Aranrùth, traduit par « la colère du roi », à cause de ses excès de colère. Par amour pour lui, Nandil finit par intégrer la garde rapprochée de Freyr. Témoin des sentiments réciproques des deux jeunes álfar, Freyr leur offrit deux moitiés d'une graine d'Yggdrasil qu'il fit mouler dans une pierre de roche afin que chacun se souvienne de son attachement envers l'autre. Confiant sur la loyauté de Nandil, mais méfiant envers les emportements d'Aranrùth, le souverain leur fit jurer allégeance l'un envers l'autre, convaincu que l'amour de la jeune álfr attacherait à jamais son amant doté d'une force divine à la cause d'Álfheimr.

Seulement, avant que le second souverain de Svartálfaheimr ne décidât de décimer les ljósálfar, Aranrùth se mit en tête de trahir les siens afin de s'approprier un royaume qu'il promit de rendre glorieux. Un royaume qu'il offrirait à son aimée. Nandil tenta de l'en dissuader, en vain. Lorsque la guerre éclata, Aranrùth tua discrètement les meilleurs guerriers de la garde royale. Il se battit, certes, contre les dökkálfar. Mais lorsqu'il eut l'opportunité d'occire le roi sombre et son unique descendant sur le champ de bataille, il promit aux álfar noirs de les mener à la gloire. Depuis lors, Nandil maudissait l'amour qu'elle portait à Aranrùth, sans pour autant s'être débarrassée de leur symbole. Peut-être qu'Ódinn pourrait faire entendre raison au fourbe en se servant de la jeune commandante et ainsi éviter une guerre.

— Exterminer les ljósálfar n'assouvi pas tes ambitions, reprit le Père de Tout. Déraciner leur Arbre Cosmique pour le replanter à Svartálfaheimr, ou même dérober le coffret contenant les pommes mûres d'Idunn ne te servira pas non plus. Nous connaissons tous deux ta soif de pouvoir, Aranrùth. Pardonne ma méfiance, mais je suis convaincu que tu manigances un mauvais coup.

Ce dernier inspira longuement avant de répondre :

— Très-Haut, je ne convoiterai jamais la place d'un dieu. Mais si tu intercèdes en ma faveur auprès d'Idunn, mes problèmes se résoudront. J'ai besoin de ses fruits mûrs pour relancer les pouvoirs de mon Arbre Cosmique.

— Pour que tu t'allies aux jotnar de glace et de feu, et que tu viennes me dérober mon trône ?

— Je ne me soustrais jamais à une promesse ! Si tu ne m'aides pas, mon peuple se mourra bientôt sans l'énergie de l'Arbre Cosmique. Je dois trouver un moyen d'empêcher cela.

Ódinn n'était pas réputé pour rendre la tâche facile à ceux qui lui quémandaient une faveur. Et pourquoi devrait-il s'inquiéter puisque la demeure de la déesse Idunn était protégée par deux gardiens appartenant à la race des géants ?

— J'ai déjà fait assez pour les dökkálfar. Pourquoi devrais-je te faire confiance maintenant qu'ils se meurent ? Qu'est-ce qui compte plus que le pouvoir à tes yeux ?

— Ma parole, vieux Sage.

— Ta parole, dis-tu ? Qu'en était-il encore de ta parole lorsque tu as juré à l'álfr qui porte la même pierre que toi un amour éternel ?

Le Père de Tout crut voir les joues du souverain s'assombrir.

— Tu ne relèves que des détails, grogna l'entêté. L'amour que je portais à Nandil n'est plus.

— Je t'expose des détails qui t'importent encore, en apparence, le provoqua son invité. Tu sais tout comme moi que les álfar noirs perdront à nouveau s'ils venaient à entrer en guerre contre Álfheimr.

— Alors accède à ma requête, supplia-t-il presque. Bientôt, les fruits du Pommier d'Éternité seront mûrs et Idunn les recueillera pour remplacer ceux du coffret.

— Ne fais pas ta forte tête et admetts que ton peuple doit vivre à l'air libre.

Et admetts que l'amour que tu portes à Nandil est toujours aussi vivace, pensa-t-il.

Le souverain serra un poing qu'il s'apprêtait à abattre sur la table, mais le dieu borgne poursuivit :

— Je jure de protéger Svartálfaheimr si tu décidais de le faire prospérer à la surface, promit-il avec une idée derrière la tête.

Ses fidèles amis et informateurs, Huginn et Muninn lui raconteraient ainsi tout ce qui se tramait chez les dökkálfar, car le dieu des dieux n'avait pas confiance en eux. Mais Aranrúth n'était pas dupe.

— Cède-moi les pommes d'or, Très-Haut, et tu n'entendras plus parler de moi.

Ódinn ajusta sa capuche sur sa tête.

— Notre discussion a été très constructive. Mais Vé et Loki m'attendent sur Midgardr. Ainsi, je souhaite me retirer.

— Tu n'as pas répondu, Très-Haut, persista Aranrúth.

— Laisse-moi y réfléchir. Sur ce, je te salue, roi de Svartálfaheimr. Que la paix bénisse ton peuple.

Le souverain, ne s'attendant pas à une telle réaction, se sentit très vexé. Mais ayant affaire au dieu des dieux, il fut contraint de taire sa colère.

— Nous soutiendras-tu, Très-Haut ? lui demanda-t-il avant qu'Ódinn ne le quitte.

Son hôte s'arrêta et leva la tête.

— Je ne soutiendrai aucun des deux camps.

— Ainsi, nous nous reverrons lorsque mes mages auront trouvé un remède à notre Arbre Cosmique.

— Prions que nos retrouvailles se dérouleront lors d'un moment de joie. Au revoir, Aranrúth.

Après s'être fait conduire à Ásgardr par Verdrfolnir, le Père de Tout traversa le Bifrost à dos de Sleipnir, sa fidèle monture à huit pattes, pour rejoindre Vé et Loki.

— Qu'avez-vous fait, pendant mon absence ? demanda Ódinn en voyant son frère endormi sous un arbre.

— J'ai bien essayé de trouver du gibier, mais il semble avoir déserté ces bois, répondit Loki.

— Rendons-nous chez nos premiers hôtes et allons récolter quelques nouvelles de Midgardr, proposa Ódinn.

— Tu parles de récolter des nouvelles alors que Vé et moi mourons de faim ! s'indigna Loki.

— Cesse de te plaindre.

— Je serai nettement plus gai lorsque j'aurai rempli ma panse !

— Alors repars à la recherche de gibier, poursuivit le dieu borgne.

Las et déçu par l'attitude d'Aranrúth, Ódinn rassembla quelques brindilles et prépara le feu avec l'espoir que Loki prenne son temps. Puis il s'assit aux côtés de Vé et posa une main sur son épaule.

— Réveille-toi. Je suis de retour.

Le dormeur se retourna.

— Je ne te remercierai jamais assez de m'avoir laissé en compagnie du pitre, fit-il d'une voix ensommeillée. Comment s'est passée ta visite à Svartálfaheimr ?

— Des plus constructives.

Face aux doutes perpétuels de Vé, il omit de lui révéler qu'Aranrúth était enclin à attaquer Álfheimr.

Vé se leva et après s'être étiré, il retourna s'asseoir auprès de son frère.

— Où est Loki ? demanda-t-il.

— Il cherche du gibier.

— Je ne suis pas rassuré, Ódinn. J'ai entendu des pas dans les alentours durant la nuit.

— Ne t'inquiète donc pas, et profite de ces moments de paix, l'encouragea son frère en fermant son œil unique. Midgardr m'a manqué !

La Terre du Milieu n'avait rien à envier à Ásgardr si ce n'était l'attrait pour la différence. Tout était si calme dans le royaume des Aesir lorsque Loki ne venait pas le bousculer, alors que le royaume des humains regorgeait d'intrigues, guerres et nouvelles découvertes. Tout n'était qu'une question de survie sur Midgardr, et les comportements les plus nobles côtoyaient les plus vils. Parfois, le Sage se prenait d'affection pour tel ou tel guerrier, ou pour une femme qui après avoir croisé sa route ne rechignait point à honorer sa couche. Ses descendants mi-divins sillonnaient ces terres, et il aimait les rencontrer pour les soutenir dans leurs quêtes.

— J'ai vraiment faim, se plaignit Vé.

— Tu n'auras pas à attendre bien longtemps. Un feu crépite et voilà notre pitre de retour.

Vé se retourna et vit Loki traînant quelque chose derrière lui. Il se leva pour l'aider, mais le dieu de la discorde le repoussa :

— Si j'avais pu utiliser la magie, ce bœuf que je viens de fraîchement tuer serait déjà en train de crépiter au-dessus d'un feu.

— À qui l'as-tu volé ?

— Pour qui me prends-tu ? Figure-toi qu'il était seul et que je n'ai eu aucune peine à me l'approprier.

Loki et Vé apprêtèrent l'animal assez rapidement, pendant qu'Ódinn appelait ses fidèles corbeaux afin qu'ils rapportent à Freyr ses doutes sur Aranrùth. Avec un peu de chance, les ljósálfar marcheraient rapidement sur Svartálfaheimr au lieu d'attendre l'inévitable. Freyr démettrait le traître de sa fonction de souverain et éviterait ainsi une nouvelle guerre. De plus, afin que les Aesir évitent un vieillissement fulgurant, les pommes d'or du coffret de la déesse Idunn devaient demeurer à Ásgardr. Mais nul doute que les gardiens du Pommier d'Éternité ne laisseraient personne les dérober.

— Alors, où en est la cuisson de notre festin ? s'enquit le Père de Tout, après être sorti de ses pensées.

— Pourquoi es-tu resté aussi longtemps à Svartálfaheimr ? intervint Loki en s'approchant de la carcasse qui semblait refuser de cuire.

— J'ai tenté d'en apprendre davantage sur les projets d'Aranrùth.

— Et ? s'inquiéta Loki.

— Il cherche bien un moyen de guérir son Arbre Cosmique. Le larron convoite les pommes d'or d'Idunn.

— Quoi ?

— Si les pommes d'or quittent Ásgardr, Aesir et Vanir seront privés de leur jeunesse éternelle, déclara Vé.

— C'est ça, acquiesça Ódinn. J'ai mandé Huginn et Muninn auprès de Freyr.

— Tu as toujours su anticiper les problèmes lorsque tu ne les provoques pas, le nargua Loki. Le Père de Tout lui lança un regard noir.

— Ne vous disputez pas, de grâce. Les neuf mondes comptent déjà assez de malfaisants. Les Aesir doivent rester unis.

— Vé a raison, le soutint Loki qui avait rapproché le bœuf des braises, au risque de prendre feu lui-même.

— À défaut de manger un bon morceau de ce bœuf, nous pourrions toujours manger Loki, plaisanta le dieu de l'incertitude. D'ailleurs, je trouve étrange que la chair ne cuise pas.

Le Sage interpellé par sa remarque constata que Vé avait raison : la viande était toujours crue, malgré l'intensité des flammes.

— C'est étrange. Il devrait être cuit à point ! enragea le dieu de la discorde.

Ódinn se leva pour inspecter le feu. Une voix aiguë s'éleva :

— Pourquoi ne pas utiliser la magie ?

— Qui... qui a parlé ? s'écria Vé.

Son frère scruta les alentours, mais le silence s'était installé.

Loki attrapa le bâton servant à tourner les braises et leva la tête. Un aigle d'une taille peu commune les fixait de ses yeux malins.

— C'est toi qui as parlé ? le questionna le dieu malicieux en le menaçant avec le bâton.

— Mais que dis-tu ? intervint Vé. Sur Midgardr, les aigles ne parlent pas.

— Tu te trompes. Je suis sur Midgardr et je parle.

— Qui es-tu ? s'inquiéta Ódinn en se redressant.

— Je ne suis qu'un aigle. Mais je connais le moyen de faire cuire rapidement votre bœuf.

En y réfléchissant, tout semblait étrange, à commencer par ce bœuf esseulé que Loki avait déniché.

— Dis-nous comment le faire cuire, je te prie. Nous avons vraiment très faim.

L'aigle becqueta l'intérieur d'une de ses ailes avant de poursuivre :

— Le bovidé a été victime d'un sortilège que je propose de lever, à condition que vous m'offriez un morceau de choix.

Le Père de Tout décida d'accepter son aide.

— Trêve de pourparlers, les interrompit-il. Lève le sortilège puisque j'ai promis de ne pas faire appel à la magie, et nous te donnerons une part.

— Mais Ód... commença Loki que le Sage foudroya de son œil unique.

— Marché conclu, déclara l'aigle avant de s'envoler.

— Démon ! l'injuria le dieu de la discorde.

Mais le volatile avait déjà disparu dans les profondeurs des bois.

Comme promis par ce dernier, la chair avait cuit à point en très peu de temps. Vé trancha quelques morceaux et servit ses compagnons. Leurs panses seraient remplies à souhait avec une telle quantité de viande. Mais lorsqu'ils se préparèrent à manger leurs parts, le rapace les survola et attrapa de son bec le plus gros morceau.

— Imbécile ! Idiot malfaisant ! Fils de jotnar ! l'invectiva Loki qui se leva en attrapant le bâton avec lequel il se mit à frapper l'escroc.

Dans les vaines tentatives de Loki de faire tomber l'aigle, celui-ci saisit le bâton entre ses serres, souleva le dieu et prit de la hauteur.

— Loki ! cria le Père de Tout.

— Ne finissez pas tout. Je reviens vite ! hurla le dieu de la discorde en se laissant transporter dans les airs, toujours prisonnier du bâton.

— Ben ça alors, déclara Vé en se relevant. Tu y crois, toi, à la magie sur Midgardr ?

— Non. Mais mangeons. Loki saura bien retrouver son chemin.

Le Sage se rassit face au feu en remerciant intérieurement l'aigle de les avoir débarrassés de leur imprévisible compagnon.

*

Loki se trouvait à la merci du rapace qui refusait de lâcher le bâton. Maintes fois, ses mains avaient tenté de desserrer leur étreinte de l'outil, mais visiblement une magie puissante refusait de le libérer.

— Relâche-moi, imbécile ! l'invectiva-t-il. Ne sais-tu pas qui je suis ?

— Bien sûr que je sais qui tu es. Je te laisserai partir, si tu passes un marché avec moi, proposa l'aigle.

— Tu peux toujours... Oh, oh, oh ! Mais que fais-tu ?

L'aigle traversa délibérément une fine brèche entre deux arbres, et le dieu de la discorde faillit percuter un tronc.

— Alors, passeras-tu un marché avec moi ? répéta le larron.

— Non !

Alors le rapace survola un lac en rasant sa surface. Puis il plongea son prisonnier dans les eaux avant de reprendre de la hauteur lorsqu'il fut certain que Loki en avait avalé une quantité suffisante.

— Tu es certain ne pas vouloir conclure un marché avec moi ? insista-t-il. Te connaissant, je suis sûr que mon plan te plaira !

— D'accord, mais dis-moi vite ce que tu veux ! déclara le dieu à moitié noyé.

— Je veux que tu dérobes les pommes d'Idunn !

— Quoi ? Mais elles ne sont pas encore mûres !

— Dieu stupide, je convoite celles qu'elle conserve dans son coffre et non celles qui poussent sur le Pommier ! Et je veux qu'elle me les amène elle-même !

— Comme celles qui croissent sur le Pommier d'Éternité ne sont pas encore mûres, si je dérobe les pommes d'or, Aesir et Vanir vieilliront !

— Et alors ?

— Nous mourrons ! Je mourrai !

— Quand le Pommier d'Éternité donnera ses fruits mûrs, que t'importera-t-il de ceux du coffret ?

L'aigle n'avait pas tort. Pourquoi ne pas accepter, puisque Loki ne vivait que pour s'adonner aux mauvais coups ? Lors de la prochaine récolte, le Pommier d'Éternité fournirait toutes les pommes suffisant à leur jeunesse, et Aesir et Vanir n'auraient que quelques rides en attendant. Que risquait-il donc ?

— D'accord ! se décida-t-il. D'accord, je demanderai à Idunn de t'apporter quelques pommes d'or !

— Bien ! Je te conduis à l'entrée de sa demeure d'Ásgardr. Et je t'attendrai dans ces bois, à l'aube de demain.

— Et si Ódinn et Vé venaient à me chercher ?

L'aigle ricana avant de répondre :

— Ils ne te chercheront pas ! Tu es le dieu de la discorde et ton absence temporaire équivaut à toutes les pommes d'Ásgardr !

Loki ne fut relâché que lorsque l'aigle l'eut mené devant la demeure de la gardienne du Pommier d'Éternité.

Idunn vivait dans un palais entièrement blanc surmonté de tourelles, et regorgeant de jardins d'agréments intérieurs où poussaient fleurs et plantes rares, et où les oiseaux venaient s'abreuver aux nombreuses fontaines. La déesse vivant dans un confort ostentatoire se décrivait elle-même comme une fleur rare, car elle était la gardienne d'un des plus précieux bijoux d'Ásgardr. Une seule pomme d'or permettait de réduire les ravages du temps sur plusieurs décennies. Aesir et Vanir en consommaient régulièrement afin de préserver force et jeunesse. Loki savait que l'un des jardins dissimulés dans les profondeurs de la demeure avait été aménagé pour préserver le Pommier d'Éternité. Mais seules les pommes d'or ayant atteint leur maturité et conservées dans un coffret agissaient contre le vieillissement.

— Tu y es, le sournois, déclara l'aigle en ouvrant ses ailes. Je t'attendrai au lever du jour dans les bois de Midgardr.

Puis il prit son envol en laissant le malicieux se débrouiller avec la déesse qui sortait de sa demeure accompagnée par deux colosses couverts de longues capes blanches, investis de la force des jotnar.

— Tiens, tiens, quel bon vent t'amène, Loki ? l'accueillit-elle.

Idunn était continuellement habillée de tissus blancs vaporeux laissant entrevoir sa silhouette

svelte. Une ceinture dorée dont les lanières glissaient sur le devant de sa robe lui ceignait la taille. Ses cheveux frisés couleur miel chutaient jusqu'aux hanches et excepté l'absence d'oreilles pointant vers le ciel, la déesse aurait pu se faire passer pour une ljósálf. Durant un bref instant, Loki ferma les yeux pour humer son parfum semblable à celui d'un fruit d'été mûr, prêt à être croqué.

— Majestueuse Idunn, je suis venu pour te prévenir d'un fait, commença-t-il après avoir trouvé une ruse.

— Et quel est-il pour que je mérite ta visite ?

Sa voix est aussi suave que ses pommes, pensa-t-il.

— Je vais tout te conter. Mais d'abord laisse-moi louer ta grande beauté.

La déesse ricana.

— Épargne-moi tes flatteries et viens-en aux faits.

— Voilà... J'ai découvert un pommier étrange, sur Midgardr. Comme les fruits ressemblent étrangement aux tiens et semblent apporter les mêmes bienfaits, il était de mon devoir de t'en informer. Ils sont déjà arrivés à maturité, contrairement aux tiens.

La déesse se tourna vers les deux géants immobiles.

— Sur Midgardr, dis-tu ? Cela ne se peut, dit-elle en portant une main à son cou.

— Puisque je te le dis.

— Tu mens.

— Viens le constater par toi-même, insista Loki. Tes gardiens peuvent d'ailleurs se joindre au voyage.

La déesse fit signe aux deux jotnar de se retirer.

— Je vais faire apprêter mes juments, et nous emprunterons le Bifrost. Si ce que tu dis est vrai, l'affaire est très grave. Les êtres humains ne doivent pas devenir immortels ! Attends-moi un instant.

Elle fit demi-tour. Mais Loki l'interpella lorsqu'elle eut passé le pas de la porte :

— N'oublie pas ton coffret !

— Pourquoi donc ? demanda-t-elle en s'arrêtant.

— Il faut bien les comparer, non ?

— Ah oui ! réalisa-t-elle.

Puis elle disparut à l'intérieur de la demeure pour réapparaître un instant plus tard, avec le coffret tant convoité.

Loki rit intérieurement, lorsque les gardiens de la déesse lui tendirent la bride d'une monture aussi blanche que neige. Pour une fois, il n'était pas l'instigateur d'une bonne farce aux Aesir.

L'aigle les avait attendus dans les bois de Midgardr. Le soleil n'était pas encore levé et Ódinn et Vé avaient certainement trouvé refuge dans une ferme environnante. Il fallait que Loki se dépêche de clore cette affaire. Son estomac n'était pas rassasié et il commençait à se sentir fatigué. Autant les dieux ne dormaient pas longtemps sur Ásgardr, autant la fatigue les assaillait sur la Terre du Milieu.

— Tu m'as apporté ce que je t'ai demandé ! s'exclama l'aigle. Tu es bien bon, Loki,

— Qui est ce vilain rapace, Loki ? s'inquiéta la déesse qui mettait pied à terre, sachant que les animaux ne parlaient pas dans ce royaume.

— Donne-moi le coffret et qu'on en finisse ! menaça l'aigle.

— Mais de quoi parlez-vous ? poursuivit Idunn. Loki, je te prie de m'expliquer ce qui se passe. Où est le pommier ? Où sont les pommes ?

Sa dernière interrogation resta en suspens. La silhouette de l'aigle s'était allongée jusqu'à atteindre la hauteur d'un chêne, et il s'était rué sur la déesse. Le rapace se trouvait être un jotunn, et Loki prit peur lorsqu'il vit son corps nu et musculeux prendre forme. Le malfaisant avait la peau bleutée et une tête assortie de cornes.

— Qui es-tu ? demanda-t-il, alors qu'Idunn criait, terrorisée.

— Je me nomme Thjazi, et je te remercie pour ce beau présent, répondit-il en reprenant sa forme d'aigle.

— Tu as signé ton arrêt de mort, jotunn ! l'accabla Loki en ouvrant ses mains.

Mais le rapace fut plus rapide et emprisonna sa proie dans ses serres avant de s'envoler.

— Reviens, idiot ! Ne sais-tu pas ce qui t'attend ? l'injuria le sournois en projetant des boules enflammées.

Mais l'aigle était déjà loin. Loki se laissa tomber lourdement par terre, et se prit la tête dans les mains.

— Ódinn me tuera.

Aux premières lueurs du jour, Loki était toujours assis, la tête entre les mains. Après avoir réfléchi tout son soûl, il décida de se rendre chez la déesse Freyja pour lui emprunter son plumage de faucon¹⁷ en priant qu'Ódinn ne l'apprenne jamais.

Puis il survola le Jotumheimr et se rendit à Thrymheimr, le domaine du géant Thjazi. Lorsqu'il arriva devant le manoir sombre dont opulence et richesses reflétaient le rang de son propriétaire, il leva la tête et vit des tourelles aux toitures pointues et entrelacées.

— Le jotunn est tout aussi singulier que sa demeure, déclara-t-il tout haut.

Il posa un doigt sur ses lèvres après avoir réalisé que le maître des lieux pouvait se cacher sous n'importe quelle forme dans l'obscurité des bois environnants. Le malicieux adopta un pas léger pour se faire discret. Il entendit des gémissements, et se dirigea à l'arrière du manoir.

— Idunn ? murmura-t-il.

— C'est toi, dieu perfide au sang maudit ?

La déesse de la jeunesse éternelle possédait une ouïe très affûtée.

— Viens me libérer que je te dénonce à Ódinn ! Si les pommes du coffret demeurent loin du Pommier d'Éternité, les fruits ne pousseront plus !

— Cesse de crier, tu vas me faire repérer, déclara-t-il avec un filet de voix.

— C'est tout ce que tu mérites : te faire déchiQUETER par les jotnar !

Après avoir réalisé que la voix de la déesse provenait du sous-sol, Loki s'approcha d'une lucarne mal fermée à travers laquelle il se glissa.

Puis il entendit Idunn hurler.

— Que se passe-t-il ? cria-t-il en craignant que Thjazi ne soit revenu.

Il se dépêcha de rejoindre la jeune femme. Idunn, acculée contre un mur et cherchant à protéger son coffret, repoussait les assauts d'une ombre. Le dieu bondit et lorsqu'il la frappa par l'arrière, il remarqua que son corps était fait de chair.

L'être encapuchonné se retourna et deux points lumineux le fixèrent avec mépris avant de lui porter un coup à l'aide d'un poignard argenté. Loki bondit sur le côté pour éviter d'être touché, et il tendit les mains, émettant des étincelles qu'il projeta sur l'être qui s'en alla percuter le mur opposé. Non satisfait, Loki s'approcha, mais l'ombre s'échappa par la lucarne.

— C'était quoi ? demanda la voix craintive d'Idunn qui s'était recroquevillée à côté de son coffret.

— Un álfr noir, répondit-il.

— Il voulait mes pommes d'or. Comme tout le monde ! s'écria la déesse.

Le regard du dieu restait fixé sur ses mains.

— Tes pouvoirs sont affaiblis. Ces pommes doivent demeurer à Ásgardr, aux côtés du Pommier d'Éternité. Nous vieillirons tous à une vitesse folle !

— Je suis navré pour ce qui s'est passé. Mais je suis là pour te sauver.

— Si tu ne m'avais pas trompée, rien de tout ça ne serait arrivé ! le réprimanda-t-elle.

¹⁷ La déesse Freyja possède Valshamr, une cape en plumes capable de transformer quiconque la porte en faucon.

— Je te ramène chez toi, dit-il en ouvrant à nouveau les mains.

— Attends... pourquoi ai-je été attaquée par un álfr noir ?

Loki n'osant pas lui avouer que les craintes d'Ódinn étaient justifiées, mentit :

— Je ne sais pas.

— Il est entré par la lucarne, avant ton arrivée.

Le dieu soucieux des événements à venir ne lui donna aucune explication. Il se concentra sur sa main et un tourbillon d'étincelles enveloppa Idunn.

— Que f...

— Le transport sera plus aisé, ainsi, dit-il en se baissant pour ramasser une petite noix. J'ai préféré te transformer pour te ramener chez toi. Ódinn ne découvrira pas mon méfait.

Mais la voix de la déesse résonna dans son esprit :

— Il le saura ! Lui aussi a commencé à vieillir, idiot ! Thjazi s'est joué de toi !

Je ne commettrai plus jamais la même erreur. Toutes les pommes doivent rester, à Ásgardr, pensa Loki en déguerpissant avant de reprendre sa forme de faucon. Il quitta Thrymheimr avec le coffret et la noix emprisonnés dans ses serres.

Ódinn et Vé avaient partagé deux journées en compagnie d'une famille de fermiers à qui ils avaient déjà rendu visite dans le passé. Malgré la jovialité de leurs hôtes, le Père de Tout s'était soudainement senti très las, et ils avaient pris la sage décision de rentrer à Ásgardr sans Loki.

Sans le soutien de Sleipnir, la monture à huit pattes d'Ódinn, les deux frères auraient mis un temps considérable à rentrer chez eux. Lorsqu'ils eurent traversé le Bifrost, le Sage remarqua la peau parcheminée de rides de Heimdallr, le dieu de la lumière et de la lune qui surveillait le pont arc-en-ciel.

— Père, que se passe-t-il ? entendit le dieu borgne en se dirigeant vers son palais.

Il se retourna et vit son fils, Thórr, le dieu vénéré par le peuple de Midgardr. Son teint était blême et de fines ridules gâchaient son beau visage à la mâchoire carrée. Ses cheveux et sa barbe rouge vif étaient ternis, malgré l'éclat des rayons de l'astre solaire, et une main ridée tenait avec peine son marteau, Mjollnir. Ce n'était pas Thórr le plus puissant des dieux guerriers que le Sage contemplait, mais un homme d'âge mûr sans force ni vigueur.

— Que se passe-t-il ? s'inquiéta Ódinn en fixant son fils qui semblait aussi fatigué que lui.

— À toi de me le dire, grogna-t-il. Vé et toi donnez l'impression de deux faibles vieillards.

Le Père de Tout leva une main devant son œil unique pendant que Vé titubait en direction du palais.

— De quoi souffrons-nous ? reprit Thórr en regardant son oncle traîner les pieds.

— Je ne le sais pas encore, répondit le Sage après avoir remarqué ses doigts osseux et ridés. Est-ce que Loki est rentré ?

— Loki, bougonna son fils. Notre état est certainement lié à l'un de ses mauvais tours !

Le Sage prit un air déconfit.

— As-tu vu Idunn, dernièrement ? demanda-t-il à Thórr sans se retourner.

— Non. Tu crois que les pommes d'or ont...

— Oh que oui ! l'interrompit son père.

— Arrête-toi et regarde plutôt l'horizon.

Le Père de Tout se retourna brusquement et scruta le ciel. Il vit au loin un oiseau bleu survoler le Bifrost, suivi par un volatile immense. Son œil unique s'agrandit lorsqu'il nota que le premier rapace tenait un coffret dans ses serres.

— Un faucon ? Serait-ce Freyja ? interrogea Thórr.

— Non, grommela le dieu des dieux en imaginant le pire. Te reste-t-il encore un peu de force, Thórr ?

Le dieu des hommes faits de chair leva la main gantée qui tenait Mjollnir.

— Elles seront suffisantes, répondit-il en fixant les deux rapaces. As-tu un plan ?

Le Sage inspira profondément en fermant son œil unique. Lorsqu'il l'ouvrit, une pluie fine se mit à tomber malgré l'absence de nuages.

— Tu comptes les noyer ? se moqua son fils. Cela m'étonnerait que la pluie fasse fondre l'aigle et le faucon.

Mais il cessa toute ironie lorsqu'il constata que les gouttelettes qui tombaient très dru désormais, s'enflammaient en s'abattant sur la terre ferme.

Ódinn, Thórr et Loki sous sa forme de faucon étaient enveloppés d'une fine pellicule frémissante.

— Ingénieux ! le congratula son fils en comprenant où le Père de Tout voulait en venir, quand il vit le plumage de l'aigle s'embraser.

Thjazi se débattit un long moment avant de s'avouer vaincu. Impuissant face au sort du Sage, il tomba au sol tel un poids mort.

Thórr bondit péniblement vers l'aigle qui roulait par terre. Puis il lui assena un tel coup à l'aide de son marteau que le jotunn mourut.

— Et toi le sournois, tu ne payes rien pour attendre ! hurla Ódinn pour interpeller le faucon qui avait poursuivi son chemin. Ramène Idunn et ses pommes près du Pommier d'Éternité !

Le dieu de la discorde émit un cri aigu en accélérant la cadence. Avec un peu de chance, les dieux retrouveraient très vite leur vigueur.

Huginn et Muninn s'étaient présentés au moment où le Sage apprêtait à se coucher. Ils lui avaient relaté plusieurs événements incluant des mouvements à l'entrée de Svartálfaheimr ainsi que l'aventure de Loki et Idunn.

Réveillé dès le lever du jour, il avait péniblement revêtu braies, surcot et ceinture où était suspendue sa lourde épée. Quand une légère brise avait soufflé les flammes des bougies parsemées sur le balcon de ses appartements, il avait senti sa vigueur familière le posséder à nouveau.

Punir Loki pour le risque qu'il avait fait courir aux Aesir était inévitable. Mais une affaire plus urgente devait être réglée. Le cor d'Heimdallr avait brisé la paix d'Ásgardr plusieurs fois depuis qu'il s'était levé, et le Sage savait que les dökkálfar marchaient au loin accompagnés par des jotnar de glace. Craignant que les dieux ne songent au Ragnarok et à leur fin proche, il était sorti en empoignant Gungnir, son infailible lance.

L'affolement qui avait habité son palais aux piliers d'or et d'argent s'était apaisé lorsque ses serviteurs le virent apparaître. L'un d'eux lui avait posé sa couronne ailée sur la tête ainsi que sa lourde cape noire aux motifs entrelacés sur les épaules.

— Très Haut, nous avons peur, lui glissa à l'oreille son plus fidèle serviteur, un joveuseau de Midgardr ayant choisi de servir ses dieux. Je crains que votre frère n'ait trépassé de vieillesse durant la nuit, et le Ragnarok n'épargnera personne.

Ódinn ricana avant de lui répondre :

— Ne crains rien, et va réveiller ce fainéant de Vé. Le Ragnarok n'est pas prévu aujourd'hui. Conduis tout serviteur capable de tenir une épée au Bifrost et prenez garde à la magie.

Le jeune homme s'inclina légèrement en dissimulant tant que bien mal ses préoccupations pendant qu'un corbeau se posait sur l'épaule du Sage.

— Huginn. Va prévenir Freyr, et dis-lui de se mettre en marche le plus vite possible.

Thórr, dont cheveux et barbe avaient retrouvé leur éclat, son demi-frère Baldr à l'armure blanche et Heimdallr, habillé de sa longue robe bleue recouverte d'une broigne, attendaient le Sage au bord du Bifrost. Dieux et serviteurs s'armaient à l'intérieur du palais. Le calme du petit matin avait laissé la place à un grabuge digne de la demeure d'un jotunn.

— Ásgardr est en proie à la peur du Ragnarok, lança le dieu des hommes en fixant l'horizon.

Le pont arc-en-ciel s'étendant à leurs pieds était à peine visible à travers le brouillard insolite qui s'était levé. De plus, le ciel s'était soudainement couvert de nuages et des éclairs le déchiraient de part en part.

— Aranrùth et quelques jotnar de glace viennent nous ravir les pommes d'or. Aranrùth m'a demandé une faveur que je lui ai refusée, les informa le Père de Tout.

Le dieu Baldr à la chevelure et aux yeux aussi clairs que la lune se tourna vers son père :

— Pourquoi n'as-tu pas accédé à sa requête ?

— Il n'est pas dans mes habitudes d'aider les trop ambitieux, répondit-il en fixant les trois jotnar de glace marcher au-devant de l'armée de Svartálfaheimr.

— Heureusement que nous avons recouvré quelques forces, reprit le gardien du Bifrost. Lorsque j'ai vu cet aigle pourchassant un faucon, j'ai compris que Loki avait manigancé une de ses farces.

— Où est-il ? s'inquiéta Ódinn.

— Il sortira du palais lorsque la bataille aura commencé, ricana Baldr.

Il a honte, en déduisit le Père de Tout.

Les dökkálfar, menés par trois géants de glace, avaient déjà emprunté le Bifrost et ils progressaient rapidement.

— C'est en ce jour funeste que prendra fin le règne d'Aranrùth, releva Heimdallr.

— Il doit être épargné, ordonna le Sage.

— Pourquoi, Père ? s'opposa Thórr. Le traître cause des problèmes aux neuf royaumes, depuis qu'il a usurpé le trône de Svartálfaheimr.

— Ou alors laissons-le prospérer et offrons-lui quelques pommes, lorsqu'elles seront arrivées à maturité, intervint Baldr.

Mais Ódinn s'entêta :

— Non. Mais laissez-lui la vie sauve et menez-le-moi, quand tout sera fini.

Baldr haussa les épaules avant de porter son regard sur le Bifrost encombré d'une marée noire. Les trois jotnar de glace étaient aussi imposants que des rochers, et la pluie qui avait commencé à tomber s'évertuait à épargner leurs corps azurés couverts de protections de cuir. Les courtes cornes surplombant leurs têtes frémissaient à chaque jet de foudre qu'elles aspiraient. Il était notoire que certains géants se rechargeaient à l'aide des éléments et leurs corps s'éclairaient à chaque fois que le feu du ciel les percutait, accumulant ainsi une force enviable même par un Áss.

— Qui sont ces trois jotnar ? demanda Heimdallr. Et pourquoi sont-ils si peu nombreux ?

— Certainement des alliés de Thjazi, grogna Ódinn. Ils sont peu nombreux parce qu'Aranrùth n'est pas venu pour nous détruire.

— S'il ne veut que quelques pommes d'or, Idunn n'aura qu'à les lui donner, insista Baldr.

— Ce n'est pas tout ce qu'il veut, le corrigea le Sage. Si nous lui cédon les pommes mûres, Aranrùth redonnera force et vigueur à son Arbre Cosmique, certes, et il sauvera les dökkálfar. Mais sa soif de pouvoir ne cessera jamais. Nous devons lui donner une bonne leçon.

Baldr, le dieu juste et bon, s'appêtait à rétorquer. Mais Thórr pointa du doigt le Bifrost :

— Regardez !

Les dökkálfar avaient cessé de progresser et s'étaient soudainement retournés en hurlant des cris de guerre sous les éclats de la foudre, alors que les jotnar les ignoraient. Une multitude de taches vertes et brunes courant en rangs serrés les avaient rattrapés par l'arrière, et les premiers points noirs avaient commencé à tomber dans le vide.

— Aesir, c'est à nous ! hurla si fort Ódinn que les géants au-devant des álfar noirs les remarquèrent.

Ses deux loups apparurent et s'élancèrent en direction du Bifrost, alors que Sleipnir s'arrêtait à la hauteur de son maître.

— Éloignez les dökkálfar de la demeure d'Idunn, et protégez Nandil ! ordonna le Sage.

Les trois jotnar de glace avaient traversé le Bifrost et le sol tremblait sous leurs pas lourds. Les premières rangées d'álfar noirs avaient percé les lignes des serviteurs qui s'étaient rassemblés sur la plaine s'ouvrant devant le pont arc-en-ciel. La pluie tombait à verse et le ciel s'était assombri. Loki, tirant encore profit du plumage de faucon de Freyja, harcelait de ses serres les rangées de dökkálfar qui résistaient contre leurs rivaux, sur le Bifrost. Les Aesir entendaient les cris déchirants que poussaient ceux qui tombaient dans le vide, alors que Freyr menait l'assaut au-devant des ljósálfar qui progressaient au même pas.

Une nuée de flèches survolant le Bifrost atterrit sur les dökkálfar qui avaient atteint la terre ferme. Ódinn dressé sur Sleipnir rompait les rangs des attaquants tandis que Thórr tentait courageusement de briser les jambes glacées des jotnar avec Mjöllnir. Baldr se battait avec une épée à la lame éclairée qui rappelait les éclats de la lune. Mais un álfar noir ayant entamé le métal fin de son armure, ses mouvements étaient désordonnés. Ódinn accourut pour soutenir son fils préféré, le meilleur et le plus sage parmi tous, et pourfendit deux dökkálfar.

— Retire-toi ! le somma-t-il.

Mais le jeune dieu de la lumière ne se laissa pas impressionner par le ton impérieux de son père et il planta le bout de sa lame dans l'œil d'un álfar sombre.

— Non ! cria le Père de Tout qui projeta sa lance Gungnir sur deux malvenus arrivant par l'arrière.

Il tendit ensuite une main, et la lance retrouva sa place comme si elle avait été tirée par une corde invisible.

D'autres dökkálfar accouraient de tous les côtés, et Baldr fut bientôt encerclé. Sleipnir se dressa sur ses quatre postérieures et ces antérieurs s'abattirent sur le dos de deux combattants qui bandaient leurs arcs. Baldr pourfendit le reste du groupe. Puis il courut vers le palais où des álfar sombres harcelaient les sentinelles.

En voyant que Baldr allait se faire assaillir par une nuée d'adversaires surgissant d'un bosquet, Ódinn frappa violemment le flanc de sa monture qui partit au galop. Lorsqu'il crut qu'il arrivait trop tard, une silhouette s'élança de la branche d'un arbre et atterrit sur la tête d'un dökkálfar dans laquelle elle planta sa lame. Puis elle se dégagea en vitesse pour se positionner aux côtés de Baldr qui, encouragé par cette aide inattendue, se mit à sectionner les membres de ses attaquants aussi surpris que lui. Ódinn réalisa que la silhouette n'était autre que Nandil qui faisait voltiger une épée recourbée à double tranchant. Sa lame dorée parsemée de symboles runiques avait été forgée par Módsognir, le premier nain qu'Ódinn, Vili et Vé avaient créé à partir des larves rongeur le corps du géant Ymir. Aranrúth la lui avait offerte comme gage de la protection qu'il lui avait jadis jurée. Le Sage portait une grande affection à la jeune álfar, et ne voulait pas la voir mourir de la main du souverain de Svartálfaheimr, qui n'hésiterait pas à la tuer afin d'assécher définitivement ses sentiments.

— Très-Haut ! hurla-t-elle en levant son épée sur laquelle vint s'échouer une flèche lui étant destinée.

Le Sage sursauta pendant que Sleipnir se cabrait pour rejeter au loin deux adversaires. Les quatre sabots percutèrent les torsos des malheureux, et le sang gicla sur l'armure de Baldr. Nandil, vêtue de vêtements de cuir souple aux teintes sylvestres, sauta sur une branche avant de décocher des flèches pour se débarrasser de ceux qui harcelaient le jeune dieu. Puis elle leva un bras en direction de Thórr qui, soutenu par quelques courageux, se mesurait aux jotnar de glace. L'un d'eux était à terre, une jambe brisée, tandis que des ljósálfar martelaient son corps à l'aide de leurs épées, détachant ainsi d'entiers blocs de glace. Les cornes lui permettant de se régénérer grâce à la foudre gisaient au sol, tranchées par la lame infaillible de Freyr.

— Utilise ta magie, Très-Haut ! lui conseilla Nandil qui continuait à projeter ses flèches sur les dökkálfar.

Le Bifrost était désormais vide de tout attaquant et la bataille se déroulait sur la plaine.

— Ce serait déloyal ! se défendit Ódinn.

La loyauté n'avait rien à voir avec ses prétendues convictions. Sa magie aurait décimé l'armée de Svartálfaheimr, et le Père de Tout exécrait l'idée de s'adonner au massacre d'une race qu'Yggdrasil avait fait naître. Il lui suffisait de vaincre un seul être pour que le conflit s'achève : Aranrúth. Or, le traître se battait avec la même force que Thórr. Ayant acquis une rapidité impressionnante, le Père de Tout le voyait disparaître et apparaître derrière les ljósálfar à qui il transperçait têtes et dos.

— Laisse-le-moi, Très-Haut ! Il est à moi ! cria Nandil en décochant ses flèches.

Les yeux du malfaisant étaient plus brillants que lors de la dernière visite d'Ódinn à Svartálfaheimr. Contrairement à ses guerriers, il n'était protégé que d'un vêtement noir dessinant entièrement ses muscles et qui ne semblait pas absorber la pluie qui tombait à torrents. Au vu de sa barbarie envers son ancienne armée et de sa peau aussi sombre que la nuit, le Sage en déduisit que l'Arbre Cosmique de Svartálfaheimr se mourait à une vitesse vertigineuse. Sinon pourquoi venir réclamer les pommes d'or par la force, et si vite ?

— Il est à moi ! De grâce, Très-Haut, laisse-le-moi ! entendit-il crier, tandis qu'une ombre le survolait.

Comprenant que Nandil bondissait sur son ancien amour, le Père de Tout leva une main. Mais un dökkálfr s'élança dans les pattes de Sleipnir qui s'inclina vers l'avant et Ódinn tomba dans la boue. Le Sage se releva en vitesse en brandissant un poing, et un souffle d'air d'une rare violence se mêla à la pluie. Êtres faits de chair, álfar des deux camps, montures et quelques arbres s'envolèrent. Seuls les deux jotnar debout et les quelques dieux participant au conflit résistèrent à la bourrasque. Ódinn était satisfait. Thórr, Heimdallr et Freyr s'occuperaient des deux jotnar, tandis que lui-même protégerait Nandil.

La jeune femme s'était laissée surprendre par le souffle d'air tenace. Mais un vent contraire l'avait ramenée sur la plaine grâce à la magie du Père de Tout, alors qu'Aranrúth ne semblait pas affecté par la bourrasque. Les pieds ancrés au sol, il regardait ses guerriers ondoyer comme de vulgaires brindilles. Les cheveux au vent et les yeux lumineux, il ne fut guère surpris de voir sa bien-aimée enveloppée d'un halo lumineux atterrir face à lui. Il savait qu'Ódinn guiderait l'épée de la jeune femme. Mais il ne semblait pas s'en inquiéter au vu des pouvoirs qui l'habitaient. Ses magiciens lui avaient assuré une victoire décisive, grâce au breuvage qu'ils lui avaient préparé. L'espoir de sauver l'Arbre Cosmique de Svartálfaheimr reposant sur ses épaules, ses prêtres avaient fait appel à une magie obscure provenant du centre de Niflheimr, le royaume de la glace. C'était de cet endroit sinistre qu'avaient surgi les Élivágar, les onze rivières empoisonnées provenant de la source Hvergelmir. Et c'était en ce même lieu qu'une magie sombre très ancienne s'était manifestée, bien avant qu'Ódinn, Vili et Vé eurent créé la Terre et ses neuf mondes. Vulnérable face à l'extinction de son peuple qui l'avait accueilli comme son souverain, Aranrúth n'avait pas hésité à avaler le breuvage empoisonné qui lui avait définitivement donné l'apparence d'un álfar sombre.

Pourquoi cet idiot n'a pas écouté mes conseils, au lieu de me déclarer la guerre ? se demanda le Père de Tout en respectant la volonté de Nandil de ne pas intervenir.

La jeune femme ne devait pas mourir. Les pommes d'or d'Idunn redonneraient vie à l'Arbre Cosmique de Svartálfaheimr. Mais pouvait-il se fier à l'immense soif de pouvoir d'Aranrúth ? Et pouvait-il le blâmer de vouloir sauver les dökkálfar de l'extinction ?

Pris de doutes pendant que Thórr fendait les cornes d'un des jotnar debout et que l'épée de Freyr tranchait les jambes de glace de l'autre, le Sage s'apprêtait à remonter sur la croupe de Sleipnir afin de se rendre chez Idunn. Il ne restait sur la plaine que quelques álfar des deux camps qui n'avaient pas été emportés par la bourrasque, et Nandil dont le cœur débordait d'amour pour celui qui souhaitait sa mort.

Les deux amants immobiles s'étaient longuement fixés sous la pluie battante. Puis l'épée de la jeune femme esquiva le premier coup qu'elle repoussa en criant :

— Traître !

Ódinn avait espéré qu'Aranrùth se retire. Des centaines d'années s'étaient écoulées depuis qu'il avait trahi Álfheimr. Des centaines d'années qui n'avaient guère éteint sa flamme pour Nandil. Mais son attitude ne laissait rien transparaître de ses sentiments. Ses yeux lumineux exprimaient tant de mépris pendant qu'il harcelait la jeune álfr, que le Sage se demanda si la potion provenant des Élivágar n'avait pas asséché définitivement son cœur. Et si c'était le cas, la rage et la haine du dökkálfr ne laisseraient aucun répit à Álfheimr.

Aranrùth tournoyait très rapidement autour de la jeune álfr, et le Père de Tout voyait sa cape voltiger. Nandil peinait à anticiper la position de son adversaire, et son épée repoussait péniblement les offensives. À aucun moment, Ódinn ne vit la jeune femme riposter. Puis soudainement, incapable de retenir les assauts inattendus, elle trébucha et tomba en arrière. Le Sage dressa un bras. Un jet de foudre s'échoua aux côtés de la jeune femme, suivi par un cri. La cape de l'álfr noir s'était embrasée. Ce qui laissa à Nandil le temps de se relever.

— Aranrùth ! l'interpella le Père de Tout, après avoir remarqué que les álfar qui avaient résisté au souffle d'air tenace avaient repris le combat. Tu auras ce que tu veux ! Je m'en vais demander les pommes d'or à Idunn !

Nandil ne pouvait pas mourir. Freyr ne lui pardonnerait jamais son entêtement.

— J'obtiens toujours ce que je veux ! cracha le souverain en lançant un regard en biais à sa bien-aimée qui, essoufflée, s'attendait à une nouvelle attaque.

Ódinn siffla et Sleipnir galopa dans sa direction. Croyant qu'Aranrùth s'était décidé à épargner sa protégée grâce à son intervention, il enfourcha sa monture pour se rendre chez Idunn. Durant un bref instant, le souverain de Svartálfaheimr éclata de rire en rejetant la tête en arrière. Freyr, interpellé par sa réaction, lança son épée infaillible sur lui. La lame lui transperça le torse, et le Père de Tout bondit au sol. Mais l'álfr noir, malgré l'épée de Freyr fichée dans sa poitrine, dans un dernier geste de désespoir, se jeta sur Nandil et lui planta rapidement sa lame dans le ventre.

— Non ! hurla le Sage.

La jeune álfr reculait, les mains jointes sur la lame. Freyr repoussa Aranrùth et s'agenouilla près de la jeune femme qui s'était affaissée. Il retira l'épée d'un geste sec, puis posa une paume sur la plaie béante.

— Nandil ! Ma magie te soignera, ne te laisse pas mourir, la rassura-t-il pendant que le dieu borgne extirpait l'arme du torse d'Aranrùth, haletant dans la boue.

Ses yeux avaient perdu de leur éclat et un épais sang noirâtre dégouttait de sa plaie.

— Nandil, ne meurs pas, sanglotait Freyr à ses côtés.

La jeune álfr porta une main ensanglantée à son cou et serra la pierre qui ne l'avait jamais quittée.

— Voronwë, murmura-t-elle avant de fermer les yeux et esquisser un large sourire.

— Non, je t'en prie, geignit Freyr en posant sa deuxième main sur le front de la moribonde.

Une lueur blanche s'en échappa. Le dieu des dieux attrapa le souverain d'Álfheimr par les épaules pour le relever.

— Il est trop tard, dit-il d'une voix brisée. Nandil repose auprès de ses ancêtres.

Freyr se ressaisit et se dirigea vers Aranrùth qui toussait en crachant du sang.

— Je te ferai subir un supplice digne de ta cruauté ! le menaça-t-il. Ta mort sera lente et déshonorante !

Mais Ódinn l'empêcha d'avancer.

— Je veux qu'on l'épargne.

— Mais que dis-tu ? cracha le souverain d'Álfheimr. Après ce que ce traître vient de commettre ?

Le Sage s'approcha du dökkálfr et le toisa du regard. Puis il déclara :

— Tu obtiens toujours ce que tu veux. Et cette fois-ci encore, tu as gagné.

L'álfr sombre, le visage trempé par la pluie, souleva péniblement une main et enserra la

Pierre suspendue à son cou.

— Sauve Svartálfaheimr, Très-Haut, articula-t-il péniblement. Sauve... sauve mon peuple... Freyr s'apprêtait à parler. Mais Ódinn le devança :

— Ne ressens-tu aucune culpabilité ? Nandil ne pouvait pas te battre, et tu l'as tout de même tuée. Pourquoi ?

Le souverain de Svartálfaheimr se laissa envahir par sa détresse. Il perdit le contrôle et se mit à pleurer.

— Je n'ai pas réussi... pas réussi, murmura-t-il après avoir craché du sang.

— Que n'as-tu pas réussi, démon ? hurla Freyr.

Le Père de Tout dut le repousser de peur qu'il n'achève l'álfr mourant.

— Tout ce temps... reprit Aranrùth. Je n'ai pensé qu'à elle...

— Belle preuve d'amour, reprit le Sage. Désormais, tu vivras avec la haine de toi-même. Jusqu'à la fin des temps, je ferai en sorte que tu te souviennes de toutes tes mauvaises actions et de ton arrogance à avoir voulu me défier.

Aranrùth esquissa un léger sourire avant de fermer les yeux. Puis sa tête retomba sur le côté.

*

La bataille des pommes de la discorde prit fin avec la défaite d'Aranrùth. L'armée des dökkálfar avait été pourchassée par les dieux et emprisonnée dans les geôles insalubres de Svartálfaheimr. Comme son Arbre Cosmique se mourait, Ódinn avait attendu que ceux qui avaient fidèlement servi leur souverain eussent rendu leur dernier souffle, avant d'ensevelir quelques pommes d'or sous les racines du végétal. Puis il avait banni sur Midgardr les magiciens noirs et tous ceux qui refusaient la paix avec Álfheimr. Ces derniers survécurent, dans les profondeurs des forêts de la Terre du Milieu. Privés de leur immortalité, ils s'accouplèrent avec des êtres faits de chair. Et leurs descendants devinrent des criminels et des seigneurs impitoyables.

Le peuple de Svartálfaheimr refusant de quitter ses cavernes, le Père de Tout assigna la charge du royaume à Freyr qui ne se remettait pas de la mort de sa protégée et lui réclamait continuellement vengeance. Mais Ódinn, qui se fustigeait de ne pas avoir pris la bonne décision à temps, lui conseilla de faire prospérer le royaume en mémoire de Nandil.

Aranrùth fut soigné et envoyé dans les geôles à ciel ouvert d'Álfheimr où il retrouva l'apparence d'un ljósálf. Les álfar blancs lui rendirent visite chaque jour et l'accablèrent d'insultes en lui jetant divers objets pour lui rappeler sa trahison et la mort de Nandil. Son cœur inflexible ne faillit guère durant les premiers 123 ans de captivité. Puis à force de contempler la statue de Nandil sous laquelle avaient été enterrées ses cendres et qui se trouvait face à sa prison, son cœur se radoucit. Écoutant les pleurs et les gémissements de ceux qui venaient se recueillir devant la statue, il se mit à réfléchir à ses actions passées. Et il réalisa que jamais son amour pour la jeune álf ne s'éteindrait. L'éternité s'ouvrait à lui. Mais sans Nandil.

Après un temps considérable passé à pleurer son ancien amour et à regretter ses viles actions, Aranrùth perdit sa vigueur d'antan. Baldr, pris de pitié, parla de l'état de délabrement mental qui habitait l'ancien champion d'Álfheimr à son père qui leva le châtement.

La déesse Freyja qui avait accueilli Nandil après son trépas, accepta qu'elle et Voronwë se retrouvent. Et ce fut ainsi que le ljósálf repentí retrouva sa bien-aimée, dans un royaume où leur amour continue de s'épanouir encore de nos jours.

Le Monde, suivant les croyances de la mythologie scandinave

Dans la mythologie scandinave, l'arbre de Vie, Yggdrasil, regroupe trois niveaux, sur lesquels se dressent neuf royaumes :

Le niveau supérieur :

Ásgardr ou Ásaheimr : « l'enclos des Ases » où demeurent les dieux Ases ou Aesir (en vieux norrois), gouverné par Ódinn, le Père de Tout, qui réside dans le palais d'Hlidskjálf.

Vanaheimr : le royaume des dieux Vanes ou Vanir (en vieux norrois), gouverné par la déesse Freyja.

Álfheimr (en vieux norrois) : le royaume des elfes lumineux, opposés aux elfes noirs.

Le niveau central :

Midgardr : le royaume des hommes faits de chair, appelé aussi la Terre du Milieu.

Jotunheimr : le royaume des géants.

Nidavellir et Svartálfaheimr : respectivement, les royaumes des nains et des elfes noirs.

Le niveau inférieur :

Niflheimr : le royaume des brumes et de la glace.

Muspellheimr : le royaume du feu, gouverné par le géant, Surtr le Noir.

Helheimr : l'un des trois mondes des morts, gouverné par la déesse Hel, fille du dieu Loki.

PEUPLES PRINCIPAUX

Áss/Aesir : dieux guerriers résidant à Ásgardr.

Vanr/Vanir : dieux de la fertilité et de la sagesse résidant à Vanaheimr.

Jotunn/Jotnar : les géants.

Dvergr/Dvergar : les nains.

Ljósálfr/Ljósálfar : elfes blancs.

Dökkálfr/Dökkálfar : elfes noirs.

Cette nouvelle vous a plu ?
Découvrez d'autres textes de nos auteurs sur notre site Web :
[Les Editions du 38](#)

En savoir plus sur Sara Greem :
Page Facebook :
<https://www.facebook.com/sgreem/>

Bibliographie

Saga celtique en 3 tomes *Épopées avaloniennes*
1. *Le guerrier au linceul*
2. *Le porteur de lumière*
3. *Le seigneur de feu*

Roman Fantasy Viking
La malédiction de l'anneau des Niflungar

Roman de Science-Fiction et Fantasy mythologique
Co-écrit avec Bernard Afflatet
Hémisphère