

## La guerre des Ases et des Vanes (Æsir et Vanir)

Documentation : Yves Kodratoff et Mise en forme : Sylvie Okada

Lors de la création du monde, les premiers êtres créés ont été le premier Géant, Ymir, et le premier être divin Buri.

Une fille du premier et le fils du deuxième s'unirent pour créer ceux dont on dit qu'ils sont des dieux, les Ases (Æsir dans la langue de nos ancêtres), puis ils devinrent de par leur union l'arbre Yggdrasil qui abrite les neuf mondes. Trois de ces mondes sont sous les racines d'Yggdrasil, dont un où habitent les Géants du Givre, les descendants d'Ymir. Quant à la cité des Ases, Asgard, est située à la base de l'arbre, de même que Vanaheim, le pays des Vanes (Vanir).

L'origine de ces derniers (les Vanes) n'est pas bien connue. On ne sait que peu de choses d'eux. Une légende raconte qu'ils étaient là avant les Ases. Moi qui vous conte ces histoires, je pense que les Ases et les Vanes sont les deux clans d'une même tribu.

Vous vous souvenez que les noms des dieux nous apprennent quels sont leurs pouvoirs ? Et bien ceux des Vanes nous montrent qu'ils régissent principalement tout ce qui vient de la terre : les richesses, la volupté, mais aussi de grands pouvoirs magiques ; alors que ceux des Ases sont plus orientés sur les valeurs de l'intellectualité et du courage guerrier. Mais malgré toutes leurs prouesses guerrières, les Ases n'ont jamais réussi à surpasser les Vanes qu'ils jugent pourtant physiquement plus faibles qu'eux : si leurs technologies se valent, la magie des Vanes rétablit l'équilibre entre les deux clans.

Ces deux clans se sont fait la guerre il y a longtemps. Aujourd'hui la paix règne... enfin c'est ce que l'on dit, parce qu'il n'est pas rare qu'un des deux clans ne résiste pas au plaisir d'une petite vendetta. Les Vanes, dieux des ressources terrestres, savaient comment trouver de l'or. Ils pouvaient en ramasser de telles quantités qu'ils en devinrent comme fous. L'or exerçait une véritable fascination sur eux, ils en faisaient une représentation des divinités. Cela en devint insupportable pour les Ases qui voulurent mettre fin à cette « maladie de l'or » chez leurs voisins.

Les Ases n'étaient pas insensibles à l'attraction que l'or pouvait exercer, mais plutôt en raison de sa beauté et de son caractère utile que de ses propriétés magiques. Ils ne comprenaient pas la fascination que lui portaient les Vanes, fascination absurde pour eux puisque inutile.

Il y avait, en pays Vane, une très grande sorcière du nom de *Gullveig* ce qui signifie « Ivresse de l'or ». Grâce à son nom, on peut imaginer que c'était probablement elle qui était la plus atteinte par cette étrange frénésie, mais sans doute aussi une des plus puissantes magiciennes, puisque aucun d'entre eux ne pouvait lui résister.

Du fait de leurs pouvoirs différents, les uns les richesses matérielles, la magie, les autres l'intellectualité et la guerre, on peut imaginer que les deux clans, même s'ils étaient issus de la même tribu, avaient des façons de vivre totalement différentes. Et c'était vraiment le cas ! On sait par exemple que chez les Vanes un frère pouvait épouser sa sœur, ou simplement avoir des relations sexuelles avec elle, ce qui était totalement impensable chez les Ases, complètement proscrit et tabou !

Gullveig ne se privait d'ailleurs pas de donner de tels conseils à ceux qui venaient la consulter. Tout en elle horripilait les Ases, son pouvoir, ses mœurs... C'est ainsi qu'ils décidèrent de la faire

prisonnière. De façon assez surprenante pour une si grande sorcière ils y parvinrent. Se croyait elle si invincible qu'elle se laissât faire pour juste se rire d'eux ?

Il leur fallait à présent se débarrasser d'Ivresse de l'Or. Mais c'était une sorcière, et peut-être même la plus puissante. Or à cette époque, on savait que le fantôme d'un sorcier pouvait revenir hanter les vivants, ne serait-ce que pour le plaisir de leur faire peur ou de les embêter. Si en plus ce sorcier avait été tué, il fallait dûment craindre sa vengeance qui pouvait être terrible... On m'a même raconté que certains fantômes de sorcier ont provoqué de véritables catastrophes dans le monde des vivants, afin de punir leur assassin... Mais laissons ces histoires de crainte qu'ils ne portent leur attention sur nous...

Comme vous le savez peut-être, la seule façon d'empêcher un fantôme de revenir dans notre monde, c'est de brûler le sorcier.

Ils tentèrent donc deux fois en vain de brûler Ivresse de l'Or, de la même façon qu'il faut chauffer le minerai d'or très fort pour récupérer le métal précieux qu'il contient. Mais les deux fois, la magicienne ressortit intacte des flammes. À la troisième tentative, il se produit un « petit » changement. La Vane était bien vivante mais elle avait changé de nom, ce qui signifie qu'elle avait aussi changé de nature : elle s'appellait à présent Heidr, « Brillante comme l'Or ». Satisfaits ou découragés, les Ases la relâchèrent. Mais ce que je ne saurais vous dire, c'est s'ils la libérèrent simplement parce qu'ils furent étonnés du fait qu'elle soit encore vivante malgré ces trois essais, ou si c'est parce qu'ils avaient enfin réussi à trouver le secret de la purification de l'or des Vanes.

De leur côté, les habitants du Vanaheim n'en resteront pas là : ils furent en effet outragés de la façon dont Ivresse de l'Or a été traitée, et peut-être n'appréciaient-ils pas vraiment cette Brillante qui venait à sa place. S'ils savaient où et comment ramasser de grandes quantités de ce métal, ils n'avaient certes pas la maîtrise technologique à laquelle parvenaient à présent les Ases.

Ódhinn, pour toute réponse, ne cherchera pas la conciliation, bien au contraire, puisqu'il vint au devant d'eux pour jeter sa lance par-dessus leurs têtes, ce qui était à cette époque une façon classique de déclarer le début du combat. Ce fut le début de leur longue guerre : Les Vanes répliquèrent, et par deux fois, chaque tribu arriva à vaincre l'autre. Puis vint le temps de signer la paix.

Si les hauts faits de cette guerre ne nous sont pas racontés, c'est parce que la façon dont ils ont scellé la paix est bien plus importante. Ainsi donc, cette paix fut consacrée de deux façons :

La première chose qu'ils ont faite a été de sceller leur accord et la reconnaissance de chacun en mélangeant leurs salives dans un chaudron commun appelé Odrœrir. Ce liquide devint ensuite le ferment d'une bière qui connaîtra d'autres aventures... je vous les raconterai plus tard !

La deuxième chose fut un échange d'otage. Du côté des Vanes, Njörd et Freyr furent désignés pour aller vivre chez les Ases. C'est alors que la sœur jumelle de Freyr désira le suivre. Elle n'était autre que Brillante et elle prit alors son troisième et dernier nom, sous laquelle on la connaît aujourd'hui : Freyja. Ce sera, pour ces trois dieux, le début de bien d'autres aventures...

Les Ases honorèrent aussi l'accord. Deux dieux importants partirent donc chez les Vanes : Hœnir et Mimir. Mimir était un Géant très sage et très savant. Malheureusement pour lui, cela l'avait éloigné des autres Géants mais il avait trouvé bon accueil à Asgard. De son côté, Hœnir, le frère d'Ódhinn, était reconnu pour être le meilleur des chefs.

Hœnir devint donc naturellement chef au Vanaheim et, grâce aux sages conseils de Mimir, ils firent tous deux merveille. Mais comme vous le savez bien, les merveilles ne durent jamais bien longtemps, et un jour Hœnir statua qu'il ne prendrait plus de décision si Mimir était absent, ce qui arriva immanquablement. N'osant pas se rebeller contre leur nouveau chef, mais portés par une colère aveugle, les Vanes tuèrent Mimir et firent parvenir sa tête à Ódhinn. Ce fut une énorme erreur !!

Ódhinn, magicien lui-même, à l'aide d'herbes et d'incantations magiques réussit à faire revivre cette tête qui continuera à lui donner de précieux conseils comme nous le verrons dans le conte parlant de la Magie runique d'Ódhinn.

Il est fort probable qu'Hœnir soit revenu au Jardin des Ases, laissant les Vanes se lamenter qu'ils avaient ainsi tout perdu par leur impatience et leur manque de jugement. Il participera avec son frère à la création de l'humanité. Et après le Ragnarök, ce sera sans doute lui le nouveau chef tout-puissant, en remplacement d'Ódhinn.