

Berserkir et Úlfhednar, les Guerriers Fauves.

Berserkir et Úlfhednar font partie de ce qui est appelé plus généralement les berserkir, ou guerriers-fauves. Les guerriers fauves incluaient une troisième classe de guerriers, les guerriers sangliers ou Svinfylkingar, mais il y a trop peu de documentation sur eux pour en parler dans cette page.

Les Berserkir (Berserkr au singulier) sont des guerriers fauves ayant l'Ours pour totem, alors que les Úlfhednar (Úlfhedinn au singulier) sont sous l'influence du Loup. Les berserkir au sens large sont considérés bien souvent comme des guerriers "prêtres" d'Odin (j'ai mis prêtres entre guillemets car il n'y avait pas à l'époque de structure religieuse fixe comme celles que nous connaissons actuellement), et comme l'équivalent humain vivant des Einherjar, c'est-à-dire les guerriers morts qu'Odin entraîne dans le Valhalla. Néanmoins la façon brutale dont les Berserkir usent de leur force surhumaine pendant leurs crises se rapproche plus de la façon de combattre de Thor plutôt que de celle d'Odin, ce qui amène certains auteurs à placer les Berserkir plutôt comme les fils de Thor, et les Úlfhednar comme les fils d'Odin. Cette hypothèse semble confirmée par certaines légendes alaskéennes qui placent Odin comme le père des premiers loups: Freki et Geri, les deux loups qui l'accompagnent en permanence, et qui par leurs jeux le distraient de son ennui. Ce qui ferait d'Odin le père des Úlfhednar, qui lui vouent un culte permanent en portant sur eux des peaux de loup par dessus leur cotte de maille, les Berserkir portent eux des peaux d'Ours directement sur leur peau nue. Cet état de fait se reflète dans le sens des mots Berserkr et Úlfhedinn, qui signifient respectivement "chemise d'ours" et "peau de loup".

Les berserkir combattent tous en état de transe, souvent interprété, à tort, comme résultant de la prise de substances hallucinogènes, d'hydromel ou de drogues. En réalité cet état de transe est provoqué par la remontée de l'esprit animal du guerrier au niveau conscient, ce qui équivaut à une incorporation de l'esprit animal (ici Loup ou Ours) par le guerrier. Il s'agit donc d'une transe religieuse. Le guerrier ne choisi pas d'être un berserkr, c'est le Destin (le Wyrð qui choisit. La fureur se manifeste généralement dès l'enfance (vers 4-5 ans), mais certains font leur première crise de fureur, ou de rage, à l'âge adulte. A partir du moment où les crises commencent, l'esprit de l'animal totem devient présent en quasi permanence dans le corps du guerrier qui peut alors entrer en crise à n'importe quel moment. Attention, je ne parle pas ici de crises de démence quelconques, ou d'hystérie ou de folie. Je refuse que cette page serve de justification à nombre de timbrés pour des actes de violence gratuite. Ces crises de Rage sont liées intimement à l'animal totem de la personne, et il existe d'autres totems à travers le monde (entre autres beaucoup de prédateurs tels le lion ou le tigre) qui peuvent donner des crises de rage semblables, mais il ne s'agit pas alors de la fureur des berserkir, typique de la tradition nordique. Car les berserkir ne sont pas que des guerriers, ils sont aussi des "prêtres" voués aux cultes des dieux nordiques, et plus particulièrement au culte d'Odin, ce qui leur vaut le nom de "Guerriers d'Odin". A ce titre, les berserkir formaient souvent la garde rapprochée des rois de Scandinavie, toujours en troupe de 12 guerriers.

Être berserkir n'est pas réservé qu'aux hommes, il existe en effet des femmes Úlfhednar ou Berserkir, attestées déjà dans la mythologie nordique, et il en existe encore aujourd'hui, mais elles sont très rares (pour ma part je n'en ai jamais croisée d'autre). Il semblerait que la plupart des berserkir le soient de façon héréditaire. Plusieurs auteurs mentionnent que l'aptitude à la fureur serait un caractère héréditaire qui peut sauter une génération, et qui se transmet généralement à un seul des enfants du guerrier (ou de la guerrière): à l'un des garçons s'il/elle en a (souvent l'aîné), ou à l'aînée s'il/elle n'a que des filles, ou si aucun de ses fils n'est jugé digne de l'être.

Les guerriers d'Odin étaient réunis en confréries, et chaque aspirant devait passer une initiation. Seule celle des Berserkr nous est parvenue grâce à la Hrolfs Saga Kraki. Lors de cette initiation, l'aspirant Berserkr doit tuer rituellement l'image de l'ours, puis boire son sang afin que le pouvoir de la bête se répande en lui. Il devient alors un Berserkr, et obtient en plus de la fureur le don de Hamrammr c'est-à-dire le pouvoir de métamorphose, qui lui permet de modifier la perception que les autres ont de lui, mais aussi de se décorporer et d'apparaître sous forme animale.

Les crises de fureur sont relativement semblables chez tous les berserkr. Ceux-ci entrent en crise plus ou moins vite selon la situation, et selon ce qui provoque la crise, la période de transition pouvant aller de quelques secondes à plusieurs heures. Pendant toute cette transition l'esprit "humain" (ou la conscience humaine si vous préférez) du guerrier est toujours présent, et il ne s'efface que lorsque l'esprit animal (son subconscient) prend le contrôle, et que la crise de fureur devient pleinement effective. Le changement visible en premier est le changement physique, tous les muscles du corps se tendent comme des arcs ce qui provoque une crispation des membres, entre autre au niveau des mains qui apparaissent alors comme de véritables griffes, et leur respiration devient plus saccadée. Les Úlfhednar subissent aussi un changement d'apparence du visage, leurs lèvres se retroussent comme les babines d'un loup, laissant voir leurs dents comme des crocs, leur visage devient rouge, ainsi que leurs yeux à cause l'afflux important de sang qui se produit pendant la crise, et leur regard devient aussi effrayant que celui d'un loup en colère. Les berserkr peuvent aussi prendre des attitudes animales, grogner de rage (comme les loups), hurler comme des bêtes, mordre leurs boucliers, etc ... Ces changements physiques seront plus ou moins importants selon le degré de présence de l'animal dans le corps du guerrier. Ils sont aujourd'hui appelés shape-shifting, et ils servent à expliquer certaines légendes, comme celles des loups-garous par exemple.

Pendant la crise de fureur, le guerrier est insensible aux coups, et il développe une force surhumaine, ainsi qu'une capacité d'auto-guérison supérieure à la normale. Ses sens sont eux aussi décuplés, principalement l'odorat, leur endurance physique augment elle aussi, ainsi que leur instinct. Les Berserkr, possèdent aussi pendant leurs crises d'une vue panoramique impossible pour un humain normal.

Voici ce que dit l'Ynglinga Saga (6) à ce propos :

" ses hommes à lui (ceux d'Odin) allaient sans cotte de mailles, enragés comme des chiens ou des loups, mordant leurs boucliers, forts comme des ours ou des taureaux. ils tuaient les gens, mais eux, ni fer ni feu ne les navraient. C'est ce que l'on appelle la fureur des berserkr."

Cette force surhumaine et cette invulnérabilité rend glorieux le fait de tuer un berserkr, puisqu'il s'agit de quelque chose de quasiment impossible lors d'une crise de fureur.

Pendant la crise les berserkr "s'observent" comme détachés de ce qu'ils font, et ils peuvent commettre les pires atrocités sans en ressentir ni remords, ni regrets. Cette impression de détachement (ou de "froideur"), comme si l'esprit humain était là en observateur est typique de ces crises de fureur, et elle est provoquée par le fait que c'est l'esprit de l'animal qui a pris les "commandes", ce qui permet à l'esprit humain de se détacher un peu de son corps physique et de se voir parfois de l'extérieur (le plus généralement dans ce cas, le guerrier se voit comme s'il se trouvait juste derrière son corps). Par contre une fois la crise passée, les berserkr deviennent très faibles, à cause de l'effort physique et psychique fourni pendant la fureur (l'état de transe est loin d'être une sinécure), ils peuvent éprouver des remords pour leurs actes et ils redeviennent sensibles à la douleur. Ce retour à la "réalité" peut lui aussi prendre quelques secondes à plusieurs minutes pendant lesquels le guerrier peut paraître hébété, regardant le résultat de ses actes sans comprendre forcément que c'est bel et bien lui qui a fait ça.

Il y a néanmoins quelques différences entre les Berserkir et les Úlfhednar. Alors que les Úlfhednar combattent de façon séparée, à la manière d'une guérilla (embuscade et tactique sont mises au service de la force produite par la fureur), les Berserkir combattent au corps à corps usant de leur force de façon brute. Les Berserkir sont aussi caractérisés par une chaleur physique intense pendant leurs crises, ce qui les rend capable de supporter le froid mordant de la neige, même lorsqu'ils s'y assoient quasiment nus. Les Úlfhednar quant à eux ont un esprit de meute très fort contrairement aux Berserkir qui sont plutôt des solitaires. Ce sentiment de meute peut aller jusqu'à créer des liens très forts entre frères et soeurs de meute (leur permettant d'être en lien quasi télépathique parfois). De manière générale les relations entre berserkir de sexe opposé sont rarement marquées par l'indifférence, le plus souvent une attirance animale très forte existe entre eux, attirance qui peut virer à l'amour passionnel.

Morigane aka Úlfdís

2002, révision 2007

<http://www.paganguild.org/aubeseptiemelune/>

Licence Creative Commons BY-NC-ND