



Chapitre 13 : berseker

Par jessyca

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).
[Voir les autres chapitres.](#)

CHAPITRE XIII

(*spécial berseker*)

BERSEKER

Légende

Les Berserkers formaient une secte de puissants guerriers issues de la Mythologie Nordique. Ces guerriers vénérant Odin, revêtaient des peaux d'ours pour effrayer leur adversaire et consommaient des drogues et des champignons induisant chez eux un état de transe leur permettant de canaliser l'esprit animal (ours, loup ou sanglier) du guerrier. Cet état de transe provoquait chez eux une fureur incontrôlable les rendant surpuissant et insensible à la douleur.

Les guerriers fauves pourraient se séparer en trois classes :

- Les Svinfylkingars : guerriers-sangliers.
- Les Ulfhednars ou Ulfarks : guerriers-loups.
- Les Berserkers : guerriers-ours.

Il fallu trois hommes pour mettre le berserker au sol et une grande quantité d'arme pour réussir à le tuer. Contrairement au Loup Garou, les berserker ne sont pas tempérés par la lune et font constamment preuve d'une grande violence.

Sous les ordres maintenant d'un jaguar-garou (Nagual) et prennent la forme de colosses pratiquement indestructibles recouvert d'une armure faite d'os et d'une peau d'ours . La Loba possède la capacité de contrôler mais également de créer des berserker lors d'un rituel se déroulant dans le temple du dieu jaguar : Tezcatlipoca.

Reproduction sur une gravure en bois de l'une des plaques de Torslunda en bronze, datant de l'âge de Vendel, découvertes à Öland en Suède.

Elle représente un berserker (à droite) tirant une épée du fourreau, et, à gauche, Oden (probablement Odin).

Le berserker (en vieux norrois berserkr, pluriel berserkir) désigne¹ un guerrier-fauve qui entre dans une fureur sacrée (en vieux norrois berserksgangr, « marche, allure du guerrier-fauve ») le rendant surpuissant et capable des plus invraisemblables exploits.

Quoique le personnage apparaisse surtout dans les sagas et les mythologies nordiques et germaniques , il est néanmoins attesté dans des sources plus historiques, comme le Haraldskvæði où les berserker sont également appelés úlfheðnar⁴, ou encore l'Histoire de Saint Olaf, dans la Heimskringla.

Description

Les berserker sont des colosses recouverts d'une armure faite d'os et de peau animal. Ils sont très puissants, rapides, insensibles à la douleur et font preuve d'une grande férocité. Ils ne craignent rien et émettent un grondement sourd. Ils possèdent de grandes griffes tranchantes et un crâne d'animal recouvre leur tête. Leur peau d'ours est constellée d'os de leurs victimes, qui forment une armure.

Fonction

Deux Berserker sont contrôlés par un Jaguar-Garou. Ils lui obéissent et se battent à ses côtés. Elle les contrôle grâce au pouvoir de Tezcalipoqa, la femme au ossement .

Ils n'hésitent pas à affronter les loups-garous, les kitsunes et autres créatures. Ils ne craignent rien, ni personne.

On apprend que le Jaguar-garou peut non seulement les contrôler mais aussi en créer. Pour tuer un Berserker, on doit détruire leur côté animal donc en lui enlevant son crâne, ou en le tuant.

Étymologie

« **Berserk** » pourrait signifier « **peau d'ours** » (du vieux norrois *ber sark* : « **chemise [en peau] d'ours** »). Il existe une autre théorie, qui interprète le mot en « **sans protection** » (du norvégien « *berr sark* », poitrine nue). Cette interprétation, guère contestée autrefois, fut battue en brèche à partir du milieu du XIX^e siècle⁶. Elle revint en faveur entre les deux guerres mondiales, défendue par *Erik Noreen*, puis *Hans Kühn*. Depuis, la controverse demeure ouverte, mais la majorité des auteurs modernes pencherait plutôt, avec *Otto Höfler*, pour la première solution.

Selon *Régis Boyer*, le mot *berserkr* peut signifier que le guerrier-fauve se battait à découvert (sans chemise), mais plus probablement qu'il avait la force d'un ours dont il portait la peau en guise d'armure (chemise d'ours). La signification « **à découvert** », « **sans protection** », pourrait aussi désigner non l'habillement mais une attitude de combat, un guerrier réputé brave ne portant pas de bouclier mais utilisant ses deux mains pour le maniement de l'épée ou de la hache (à la manière des « **joueurs d'épée** » - « **double-solde** » de la Renaissance).

Le terme a été adjectivé en anglais, où « **to go berserk** » signifie en langage familier « **devenir fou furieux** », « **perdre le contrôle de soi** », un peu l'équivalent du québécois « **péter sa coche** » ou du français « **péter les plombs** », ou de *amok*, dans de nombreuses langues.

Légende

Le dieu nordique Odin sur son cheval Sleipnir, décrite sur la pierre de Tjängvide. Odin était un berserker.

On peut distinguer trois classes de guerrier de ce type :

les *svinfylkingars* : guerriers-sangliers ; les *ulfhednars* ou *ulfarks* : guerriers-loups ; les *berserkers* : guerriers-ours.

Dans la mythologie, les berserkers au sens large seraient des guerriers d'Odin, et l'équivalent vivant des *Einherjar*. Les berserkers combattent dans un état de transe provoqué par l'esprit animal du guerrier (ours, loup ou sanglier). Cette fureur serait liée à l'animal totem de la personne. Les berserkers ne sont pas uniquement des guerriers, ils ont aussi une fonction de prêtres des dieux nordiques et particulièrement d'Odin. Les berserkers (tous plus de deux mètres de hauteur) étaient censés former la garde rapprochée des rois scandinaves par troupes

de 12 guerriers. Certains récits et preuves archéologiques évoquent un clan nommé "*Clan des fils d'Odin*" près de Skagen (Danemark) dont les squelettes des hommes mesuraient environ deux mètres.

Les guerriers d'Odin étaient réunis en confréries et chaque aspirant devait passer une initiation dont certains détails nous sont parvenus grâce à la saga de Hrólfr Kraki : l'aspirant berserker devait tuer rituellement l'image de l'ours, puis boire son sang afin que le pouvoir de la bête se répande en lui. Il devenait alors un berserker et obtenait en plus de sa fureur le don de Hamrammr, c'est-à-dire le pouvoir de métamorphose qui lui permettait de modifier la perception que les autres ont de lui, mais aussi d'apparaître sous forme animale. Lors de leurs crises de fureur, les berserkers laissaient s'effacer leur esprit humain pour laisser l'esprit animal prendre le contrôle.

Tous les jeunes guerriers devaient passer un rituel important auprès de leur sorcier : le rituel de l'éveil. Ce rituel était la signification même de leur colère sacrée : soit ils survivaient, soit ils mouraient. S'ils survivaient au rituel, ils devaient porter une sorte de tatouage en forme de loup ainsi qu'un serpent se mordant la queue et le signe du clan auquel ils appartenaient.

Données historiques

Les premiers guerriers berserks étaient le peuple Hari mais les historiens ne savent trop peu de choses sur les berserkers faute de preuves matérielles, et notamment si l'on naissait berserk. Cependant, l'onomastique comme les sagas révélant l'existence de lignées de berserkers, on peut pencher pour le caractère héréditaire du phénomène. On sait seulement qu'ils s'habillaient de peau d'ours ou de loups, et se battaient sous l'emprise de la fureur d'Óðinn (berserksgangr), ce qui était réputé leur conférer une quasi-invincibilité en combat au corps à corps. D'ailleurs, l'*Ynglinga Saga* dit à leur sujet : « **Ses hommes à lui [ceux d'Óðinn] allaient de l'avant sans armure, enragés comme des chiens ou des loups, mordant leur bouclier, forts comme des ours ou des taureaux, et tuant les gens en un coup, mais eux, ni fer ni feu ne les navraient. Ils étaient appelés berserkers.** ». En pratique, leur furor les rendait insensibles aux blessures et à la peur.

Vincent Samson, dans une étude exhaustive, montre que la présentation des berserkers a évolué dans le temps. Formant une garde rapprochée autour des rois dans les poèmes scaldiques du début du Xe siècle, ils sont entourés d'un grand prestige d'un bout à l'autre du monde scandinave continental. Vaincre un berserk en combat singulier étant un exploit digne des plus grands héros. Ils sont montrés sous un jour nettement moins positif dans les sagas islandaises de la fin du Moyen Âge.

Selon les sagas, le berserksgangr s'accompagnait de manifestations telles que les yeux révulsés, des hurlements (parfois associés à ceux de bêtes sauvages) ou la morsure du rebord du bouclier, résultats du furor ; les guerriers-fauves étaient capables de prouesses diverses :

forces décuplées, capacité à traverser le feu, invulnérabilité aux coups de leurs adversaires. *Tacite* (Germania, III) mentionnait déjà la pratique du bardit ou barritus où les guerriers "chantent" derrière leurs boucliers (qui peut rappeler la morsure du bouclier des berserkers). De même, dans l'*Edda poétique* (*Hávamál*, 156), *Óðinn* chante sous le bouclier pour rendre invincibles ses compagnons.

Dans les *sagas islandaises*, postérieures à l'arrivée du christianisme, le personnage du berserker évolue vers celui d'une brute, cherchant souvent à s'appropriier par la force les biens, voire la femme de son adversaire. Il devient le « **méchant** », généralement vaincu par le héros à la fin de l'histoire. C'est l'interprétation de *Régis Boyer*, pour lequel le prestige de ces guerriers à l'époque des sagas serait à nuancer ; en effet, dans les sagas islandaises, les berserkers sont souvent dépeints comme des brutes, qui sont, justement, aisément vaincues par le jeune héros, plus rusé.

Les *sagas islandaises* représentent en effet des points de vue tardifs sur les Nordiques, puisqu'elles sont écrites après la christianisation de l'île. L'*Íslendingabók*, ou "**Livre des Islandais**", prétendant retracer la colonisation de l'Islande, a ainsi été écrit par un prêtre deux siècles après les faits relatés. Il faut donc noter que le dogme de cette religion, nouvelle pour ces peuples, a pu entacher le prestige dont jouissaient les berserkers, dans le but de mieux saper les bases des anciennes croyances.

Un héros de l'Illiade, Ajax, fils de Télamon, était l'un de ses guerriers-fauves.

Interprétations

Une pièce de jeu d'échecs (tour) provenant des Figurines de Lewis, dépeint comme un guerrier mordant son bouclier.

Une tentative d'explication a été recherchée dans l'utilisation de drogues, comme l'amanite tue-mouche ou la jusquiame noire, ou de rites chamaniques. D'autres auteurs ont voulu y voir une affection physiologique.

Une autre interprétation proposée par un historien non médiéviste fut que les berserkers étaient en fait des combattants souffrant de problèmes psychologiques liés à la guerre, notamment de ce qui est aujourd'hui désigné comme trouble de stress post-traumatique ; ou du moins dans une telle perspective, la présence de berserkers dans les sagas serait liée à l'existence hypothétique, chez certains guerriers scandinaves, de telles psychoses.

Selon *Claude Lecouteux* hamr, « **peau** », dans la mythologie nordique, est une des formes que

peut prendre « *l'âme* », l'homme pouvant en avoir plusieurs. Elle est précisément la forme interne qui épouse intimement l'enveloppe corporelle. La manifestation du hamr s'accompagne d'un accroissement de force, peut prendre l'aspect d'un animal, et se jouer des distances et des obstacles. Le changement de forme, « ***tandis que l'individu tombe en léthargie*** », est « ***un point qui rappelle exactement la transe pendant laquelle l'esprit du chaman visite l'autre monde et entre en communication avec les esprits qu'il interroge*** ». Régis Boyer, à la suite de Peter Buchholz, attribue au phénomène des connotations chamaniques. Cette thèse est, en revanche, réfutée par François-Xavier Dillmann et Vincent Samson.

Dans les littératures scandinave et islandaise, ce sont les figures du loup et de l'ours qui reviennent le plus fréquemment lorsqu'il est question de « voyage sous la forme ». Lorsqu'il s'agit du loup, c'est le vargúlf, rappelant le lycanthrope, mais aussi la vargynjur, la femme-louve. Lorsqu'il s'agit de l'ours, c'est le mannbjörn, l'homme-ours. Ces deux formes sont également les représentants des guerriers-fauves (berserkir) d'Odin. Le Berserk prend donc forme d'ours ou de loup dans son furor.

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).
[Voir les autres chapitres.](#)

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs. Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés