

Sommaire

- Début
- 1Étymologie
- 2Légende
- 3Données historiques
- 4Interprétations
- 5Dans la culture populaire
 - 5.1Littérature
 - 5.2Cinéma
 - 5.3Télévision
 - 5.4Bande dessinée et manga
 - 5.5Musique
 - 5.6Jeux vidéo
 - 5.7Jeux de rôle
 - 5.8Jeux de société
 - 5.9Radio
- 6Notes et références
- 7Voir aussi
 - 7.1Bibliographie
 - 7.2Articles connexes

Berserk

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 (exemples : Arnwulf, Bernhari, Berthramm, Gundhramm, Haimric, Hlodwig, Richari, Theudberga, Warinhari, Wīlhem, etc.), il est néanmoins attesté dans des sources plus historiques, comme le *Haraldskvæði*² (voir le récit de la bataille du Hafrsfjördr³) où les berserkers sont également appelés *úlfheðnar*⁴, ou encore l'Histoire de Saint Olaf, dans la *Heimskringla*.

Sommaire

[Étymologie](#)

[Légende](#)

[Données historiques](#)

[Interprétations](#)

[Dans la culture populaire](#)

[Littérature](#)

[Cinéma](#)

[Télévision](#)

[Bande dessinée et manga](#)

[Musique](#)

[Jeux vidéo](#)

[Jeux de rôle](#)

[Jeux de société](#)

[Radio](#)

[Notes et références](#)

[Voir aussi](#)

[Bibliographie](#)

[Articles connexes](#)



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](#)).

Étymologie

« Berserk » pourrait signifier « peau d'ours » (du [vieux norrois](#)⁵ *ber sǫrk* : « chemise [en peau] d'ours »). Il existe une autre théorie, qui interprète le mot en « sans protection » (du [norvégien](#) « berr sǫrk », poitrine nue). Cette interprétation, guère contestée autrefois, fut battue en brèche à partir du milieu du [xix^e siècle](#)⁶. Elle revint en faveur entre les deux guerres mondiales, défendue par Erik Noreen⁷, puis Hans Kühn⁸. Depuis, la controverse demeure ouverte, mais la majorité des auteurs modernes pencherait plutôt, avec Otto Höfler⁹, pour la première solution¹⁰.

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)¹¹.

Le terme a été adjectivé en anglais, où « *to go berserk* » signifie en langage familier « devenir fou furieux »¹², « 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

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^[réf. nécessaire]. 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.^[réf. nécessaire]



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

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 *Hrólf 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^[réf. nécessaire] : 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.



« *Uværet, Hjørungavåg* »
Illustration de la saga d'Olav
Tryggvasons,
Gerhard Munthe (1899).

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 x^e 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 Âge¹³.

Selon les sagas, le *berserksgangr* s'accompagnait de manifestations telles que les yeux révulsés, des hurlements (parfois associés à ceux de bêtes sauvages)¹⁴ ou la morsure du rebord du bouclier, résultats du *furor* ; les guerriers-fauves étaient capables de prouesses diverses : forces décuplées¹⁵, 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)¹⁶. 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 Boyer¹⁷, 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 rusé¹⁸.

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'Iliade, Ajax, fils de Télamon, était l'un de ses guerriers-fauves ^[Interprétation personnelle ?]
[réf. nécessaire]



Plaques de Torslunda : Odin suivi par un berserker.

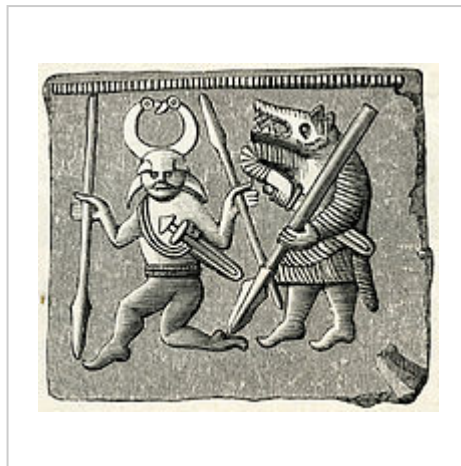


Image de la gravure sur bois datant de 1872.



Plaques de Torslunda : deux guerriers portant des sangliers sur leurs casques.



Image de la gravure sur bois datant de 1872.

Interprétations

Une tentative d'explication a été recherchée dans l'utilisation de drogues, comme l'amanite tue-mouche¹⁹ ou la jusquiame noire²⁰, ou de rites chamaniques. D'autres auteurs ont voulu y voir une affection physiologique²¹.

Une autre interprétation proposée par un historien non médiéviste²² 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 Lecouteux²³ *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 obstacles²⁴. 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 »²⁵. Régis Boyer, à la suite de Peter Buchholz²⁶, attribue au phénomène des connotations chamaniques. Cette thèse est, en revanche, réfutée par François-Xavier Dillmann²⁷ et Vincent Samson¹³.

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 *vargúlfr*²⁸, 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'Odin²⁹. Le *Berserk* prend donc forme d'ours ou de loup dans son *furor*³⁰.

Dans la culture populaire

Littérature

- Dans la *Saga des Ynglingar* (1225) de Snorri Sturluson.
- Dans la série *Berserker* (1967-1979) de Fred Saberhagen.
- Dans *Légende* (1984) de David Gemmell, Regnak (ou Rek) est un héros berserk du livre.
- Dans *L'Heure du Loup* (1989) de Robert McCammon, le berserker est un énorme loup mâle, extrêmement agressif et meurtrier, que doivent affronter les membres de la meute de loups-garous à laquelle appartient le héros.
- Dans les sagas *Mercy Thompson* (2006–2017) et *Alpha et Omega* (2011-2018) de Patricia Briggs, le Marok Bran est le Berserker.
- Dans *Les Ombres de la Nuit* (2010), tome 9 de la série *The Immortals After Dark* de Kresley Cole ([en](#)), l'auteur raconte une histoire entre Aidan le Fier, un Berserker, et Regin la Radieuse, une Valkyrie.
- Dans *La Rédemption du berserker* (2011) de la saga des *Highlanders* de Karen Marie Moning, l'auteur raconte l'histoire romantique du berserker Gavrael McIlloch, en Haute Écosse.
- Le titre du roman *BZRK* (2012) de Michael Grant, ainsi que l'organisation du même nom qui y est présente, fait directement référence au mot « berserk ».
- Dans *Le roi des fauves* (2015) d'Aurélie Wellenstein, les personnages se changent en « berserkir »³¹.
- Dans la trilogie *Magnus Chase et les Dieux d'Asgard* (2015-2017) de Rick Riordan, le personnage de Mi-Homme Gunderson réside au Walhalla, ayant été tué de vingt flèches en pleine poitrine en voulant protéger son thane.

Cinéma

- Dans "The Northman", film de Robert Eggers, le héros fait partie des berserkers, et suit le rite d'initiation qui fait de lui un guerrier bête.
- Dans le film *Nightbreed* (1990), les habitants de Midian gardent prisonniers dans des cellules souterraines les Berserkers, créatures incontrôlables et sanguinaires.
- Dans *Le Seigneur des anneaux : Les Deux Tours* (2002), et plus précisément durant la bataille du Gouffre de Helm, les Berserkers sont les premiers Uruk-hai envoyés au corps à corps via les échelles de siège.



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

- Dans *Viking: The Berserkers* (2014), d'Anthony Smith.
- Dans *Hercule* (2014), Tydée de Thèbes, un ami de Hercule, a un comportement de Berserk.
- Dans *Transformers: The Last Knight* (2017), un Decepticon se nomme Berserker.
- Dans *Alita: Battle Angel* (2019), Alita est une adolescente cyborg de type Berserker.

Télévision

- Dans la série *Teen Wolf*, saison 4, les berserkers sont représentés portant des crânes d'animaux sur la tête et dirigés par une jaguar-garou³².
- Dans *Marvel : Les Agents du SHIELD*, les agents découvrent un bâton Asgardien, le Bâton du Berserker, décuplant la force et la colère. Des soldats d'élite Asgardiens utilisaient les bâtons pour combattre.
- Dans *Sleepy Hollow*, saison 3, ils sont représentés en guerriers surnaturels, envoyés par l'intermédiaire de la boîte de Pandora.
- Dans *Vikings* de Michael Hirst, saison 4 épisode 4, Bjorn Cotes de fer se bat contre un berserker.
- Dans *Grimm*, saison 3, Berserker est l'un des nombreux noms d'un loup Wesen, appelé « Wildesheer ».
- Dans la série *The Innocents*, saison 1 (épisode 5), les berserkers sont considérés comme touchés par le même mal que June lui permettant de changer d'apparence pendant ses crises.
- Dans la série animée *Archer*, le majordome de Sterling Archer, Woodhouse, raconte être entré dans une rage bersek à la suite de la mort de son amant durant la Seconde Guerre mondiale et l'avoir vengé durant cet épisode.

Bande dessinée et manga

- Dans *Sláine* (1983) de Pat Mills et Simon Bisley, Sláine se transforme en *berserk* lors d'une des attaques.
- Dans *Berserk* (1989) de Kentaro Miura.
- Dans *Le Bal Des Vampires* (2003), quatrième tome de la série de la bande-dessinée *Requiem, Chevalier Vampire* de Mills Ledroit et Olivier Ledroit.
- Dans *Neon Genesis Evangelion*, le mode Berserker est attribué aux Evas qui entrent dans une phase de folie meurtrière et deviennent incontrôlable par les pilotes.
- Dans *Dragon Ball Z*, les Saiyans, guerriers venus d'une autre planète, ont la capacité de se transformer en singes géants les soirs de pleine lune, ce qui évoque l'animal totem du berserk.
- Dans *Dragon Ball Super*, le personnage de Kale, une Saiyan, se transforme en Super Saiyan dit « Berseker ». Idem pour Broly dans le film portant son nom.
- Dans *Naruto*, le personnage de Jûgo, en absorbant l'énergie naturelle, se transforme en une créature s'apparentant à un *berserk*.
- Dans *Fate/stay night* de Datto Nishiwaki, le Berseker est le servent d'Ilyasviel von Einzbern. Dans *Fate/zero*, il est le servent de Matou Kariya. Dans la licence en général, il s'agit d'une classe de Servants réputée pour sa force extrême mais également pour son agressivité la rendant difficile à maîtriser.
- Dans *Gunnm* de Yukito Kishiro, c'est le second corps de Gally.
- Dans *Ken-ichi le disciple ultime*, Berserker est le second de l'organisation « Ragnarok ».

- Dans *Berserkers*, le quatrième tome de la série *Les Mondes de Thorgal - La Jeunesse de Thorgal*. À la suite de l'enlèvement d'Aaricia par les berserkers, une expédition viking, entre autres composée de Thorgal, Sigurd et Ratatosk, part en mer pour la retrouver.
- Dans *Vinland Saga*, le personnage de Björn mange à plusieurs reprises des champignons qui le font entrer dans un mode berserker.
- Dans *Blood Lad*, il est dit que Full Metal Evil Jack est un Berserker.
- Dans *l'Attaque des Titans*, le Titan Assaillant passe en mode berserker pour combattre le Titan féminin
- Dans "Demon Slayer", le personnage de Inosuke Hashibira est un berseker avec son apparence d'animal et son "souffle de la bête"

Musique

Noms

- *The Berzerker*, un groupe australien, dont la particularité est de porter des masques particulièrement effrayants à la fois dans leurs clips et sur scène.
- *Apoptygma Berzerk*, un groupe norvégien.
- Le label discographique néerlandais *BZRK Records*.
- Les fans du groupe *Black Label Society* sont appelés les Berserkers. Le groupe a d'ailleurs sorti une chanson intitulée *Berserkers* dans l'album *1919 Eternal*.

Titres

- *Berserker* (1984), une chanson interprétée par *Gary Numan*.
- *Rabiosa* (2011), une chanson de *Shakira*, est la traduction espagnole du mot « berserker », employé ici dans le sens de « péter les plombs », mais aussi pour la métaphore avec le guerrier fauve.
- *Berzerk* (2013), une chanson d'*Eminem*. Le terme « *Go berserk* » est une expression qui revient souvent dans la chanson, signifiant « devenir fou furieux ».
- *The Sons Of Odin*, une chanson du groupe *Manowar*, parle de Berzerken.
- *Berzerk*, une chanson du groupe *Krush* ^(en) sortie sur l'album *split 7* avec le groupe japonais *Unholy Grave* ^(en).
- *Berserker*, un album du groupe *Amon Amarth*, comportant notamment le titre *The Berserker at Stamford Bridge* qui raconte l'histoire d'un berserker danois à la *Bataille de Stamford Bridge*.
- *Berserker*, un album du groupe *Beast in Black*.
- *Berserker* (2020), un titre *riddim* de l'artiste *Samplifire*.

Jeux vidéo

- *Berserk*, un jeu vidéo de type *rogue-like* sur la console *Vectrex*.
- Dans *Fire Emblem*, le Berserker est une classe de personnages maniant une gigantesque hache et ayant une force et une probabilité de *coup critique* élevée.
- Dans *Empires : L'Aube d'un monde nouveau*, le Berserk est une unité d'*infanterie française*, du *Moyen Âge* à l'âge de la poudre à canon.
- Dans *Rome: Total War*, des unités germaniques sont des troupes berserks. Peu nombreuses, celles-ci font cependant des ravages une fois entrées en transe par l'ivresse de la bataille.

- Dans *Baldur's Gate*, le Rôdeur Minsc peut utiliser une capacité spéciale appelée « Berserk », qui consiste à le mettre dans un état de furie pour améliorer ses capacités et les dommages qu'il inflige mais, sous l'effet de la rage berserk, il peut aussi s'en prendre à ses alliés.
- Dans la série des *The Elder Scrolls*, les Orques disposent d'un pouvoir inné de Berserk qui, activé, accroît la force, l'état de santé et la fatigue du personnage aux dépens de son agilité. On peut aussi rencontrer sur l'île de Solstheim des « Sans-tuniques » (ou Berserkers) ; insulaires hostiles rendus fous par le froid et l'abus d'hydromel.
- Dans *Dofus*, la classe de personnages Berserkers, des Sacrieurs.
- Dans *Ragnarök Online*, Le Lord Knight (Chevalier) a une capacité se nommant « Berserk » qui lui permet d'attaquer à toute une vitesse et avec une force folle ; les points de vie du personnage descendent au fur et à mesure et il est incapable de faire autre chose que d'attaquer.
- Dans *Kingdom Hearts*, le personnage de Saix peut entrer en furie, donc en mode Berserk. Il contrôle d'ailleurs des similis portant le nom de Berserker.
- Dans *Final Fantasy X-2*, la classe Berserk donne au personnage l'apparence d'une guerrière recouverte d'une peau d'animal et de motifs dessinés sur le corps ; elle possède différentes capacités comme la Furie, qui rend le personnage incontrôlable jusqu'à sa mort.
- Dans *Final Fantasy XI*, la classe Guerrier possède une compétence Berserk qui augmente considérablement son attaque et diminue d'autant sa défense.
- Dans *Guild Wars*, la compétence de la classe des Guerriers se nomme « Pose du Berseker » et permet d'attaquer plus vite.
- Dans *Guild Wars 2*, les guerriers peuvent débloquer la classe ultime Berserker pour décupler leur puissance.
- Dans *Age of Empires II: The Age of Kings*, le guerrier Berserk (dans le jeu, « Fou de guerre ») est une unité d'infanterie unique au peuple Viking pouvant se régénérer.
- Dans *Fate/stay night*, adapté par la suite en manga et en anime, un des servants fait partie de la classe des Berserker.
- Dans *Warcraft III The Frozen Throne*, le troll chasseur de tête évolue en « troll berseker », qui peut augmenter ses dégâts produits, mais double ceux subits.
- Dans *World of Warcraft*, la posture de la classe guerrière est appelée Posture Berseker. Elle permet aux attaques de mêlée normales et aux dégâts subis de générer de la rage.
- Dans *Paraworld*, le berserker est une unité spéciale qui peut être produite à l'aide d'Anthony Cole. En présence d'un ennemi, le berserker devient incontrôlable.
- Dans *Diablo II*, la classe du Barbare possède une attaque appelée « Berseker » qui lui permet d'infliger d'énormes dommages, tout en perdant la totalité de sa défense.
- Dans *Lineage II*, le Berserker est une classe de la race des Kamaëls qui inflige d'énormes dommages, au détriment de sa défense et de son évaison.
- Dans *Priston Tale*, la compétence de la classe des Fighters qui se nomme « Berserker » et augmente considérablement la puissance d'attaque.
- Dans *Dark Age of Camelot*, le Berserker est une classe du royaume de Midgard.
- Dans *Metin2*, le Berserk est une compétence augmentant la vitesse d'attaque et la vitesse de déplacement.
- Dans *Fable*, le personnage peut posséder l'attaque « Berserk », par laquelle il est atteint d'une folie meurtrière³³.
- Dans *Nostale*, le « berserker » est la quatrième spécialisation d'escrimeur à obtenir.
- Dans *Gears of War* ainsi que dans *Gears of War 2*, il existe des ennemis (féminins) appelées « Berserker » qui sont invincibles, à moins d'avoir recours à des armes non conventionnelles.

- Dans *Runescape*, le casque « berserker » est un casque avec des cornes. Il existe également le rang « Berserker » dans la compétence Assaut de donjon, qui caractérise un joueur qui a fait preuve de grandes qualités en combat.
- Dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*, le Maraudeur barbare possède un arbre de compétences Berserk, limitant son armure à l'armure de cuir et lui permettant des attaques rapides, puissantes et sanglantes.
- Dans *Dragon Age : Origins*, une spécialisation des personnages de classe guerrier se nomme Berserker³⁴.
- Dans *Unreal Tournament 2004*, le joueur peut activer un mode Berserk à la suite d'une combinaison de touches, qui lui permet de tirer deux fois plus rapidement³⁵.
- Dans *Grand Fantasia*, le berserker est une classe possédant une assez bonne défense et pouvant infliger des dégâts incroyables.
- Dans *League of Legends*, Olaf, un des personnages jouables désigné comme étant un berserker, voit sa capacité meurtrière s'accroître au fur et à mesure qu'il s'approche de la mort.
- Dans *Urban Rivals*, les Berzerks sont un clan qui est entré dans une immense colère à la suite d'une inhalation de gaz « Xantiex ».
- Dans la série de jeux *Final Fantasy*, le job « Berzerk » revient souvent. Il est désigné comme un personnage sanguinaire qui tire sa puissance des coups qu'il encaisse.
- Dans *Chrono Trigger*, un accessoire nommé « Bague de berserk » rend incontrôlable le personnage lors des combats, tout en augmentant ses caractéristiques d'attaque et de défense.
- Dans *Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate* et *Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East*, le berserker est une unité améliorée de la faction des nains, se basant sur la puissance et la vitesse d'attaque, au détriment de la défense.
- Dans *Hitman: Absolution*, le joueur gagne le titre « Berserker » en tuant cinq personnes avec une hache.
- Dans *Slaves to Armok II: Dwarf Fortress*, les Nains peuvent devenir Berserk et disposer d'une force accrue mais aussi d'être atteint d'une folie meurtrière³⁶.
- Dans *The Elder Scrolls V : Skyrim*, le joueur peut répartir ses points de compétences de façon à devenir l'un de ses guerrier-fauves et peut, en intégrant les Compagnons de Blancherive, devenir un loup-garou.
- Dans *Dota 2*, Huskar, l'un des personnages jouables, a pour 3^e pouvoir le *Berserker's Blood*, qui lui rajoute de la vitesse d'attaque pour le pourcentage de santé manquante.
- Dans *The Battle for Wesnoth*, une des unités naine est appelée « berserker » et se bat jusqu'à la mort ou celle de son adversaire.
- Dans *War of the Vikings (en)*, le Berserker est une classe de personnage.
- Dans *Hearthstone*, les Bersekers (Berseker Amani, Berseker Gurubashi, Berseker Écumant) sont des créatures qui voient leur force d'attaque augmenter lorsqu'ils sont blessés.
- Dans *Game of Thrones: A Telltale Games Series*, au bosquet Nord, les guerriers ont un comportement de berserk pour ne pas avoir des émotions pendant les batailles contre les morts-vivants.
- Dans *Invizimals*, le berserker est un ours de pierre qui est possédé par le 1^{er} boss, Hakira.
- Dans *For Honor*, il existe une classe de Berserkers.
- Dans *Call of Duty: Black Ops III*, Berserk est une map en DLC.
- Dans *Odin Sphere*, un des personnages jouables, Oswald, a la possibilité de se transformer en Berserker, après avoir rempli sa barre de rage en frappant ses ennemis.
- Dans *The Witcher 3: Wild Hunt* et *Gwent: The Witcher Card Game*, les Bersekers sont des créatures de la région de Skellige.

- Dans *Diablo III*, la « Rage du Berserker » est une compétence de la classe de personnages Barbare. Sa puissance augmente de façon considérable et son apparence change.
- Dans la trilogie *Mass Effect*, les Berserkers sont un groupe de mercenaires ultraviolents (souvent Vortchas ou Krogan).
- Dans *Forge of Empires*, le Berserker est l'unité légère du Moyen Age Classique ; elle ne possède pas d'aptitudes particulières
- Dans *Goodgame Empire*, le Berserker est une unité d'attaque très puissante, réservée au top 100 des joueurs les plus glorieux.
- Dans *Devil Survivor 2*, le personnage de Wakui Keita a le pouvoir d'invoquer un Berserk pour se défendre contre les Septentrions.
- Dans *Civilization VI*, Berserker est une unité spéciale de la Norvège.
- Dans *La Terre du Milieu : L'Ombre de la guerre*, les berserkers sont l'une des classes uruks avancées, l'une des plus efficaces.

Jeux de rôle

De nombreux univers médiévaux-fantastique, notamment dans les jeux de rôles, comportent des personnages issus de tribus barbares qui présentent les caractéristiques des Berserks (ils peuvent notamment entrer dans une rage guerrière durant laquelle ils ne ressentent plus la douleur et ne sont plus capables de distinguer leurs alliés de leurs ennemis). Ils sont souvent nommés *berserkers*, le terme *berserk* désignant alors leur état de rage guerrière.

- Dans *Warhammer 40.000*, les Berserkers de Khorne issus de l'armée des Space Marines du Chaos sont de redoutables guerriers spécialisés dans les tactiques de corps à corps, disciples du Dieu chaotique de la guerre et du sang.
- Dans *Warhammer Fantasy Battle*, les tueurs nains, des guerriers à la longue barbe rousse, combattant à la hache et sans armure à la recherche d'une mort héroïque, s'inspirent manifestement des Berserkers.
- Dans *Blood Bowl*, une faction appelée *nordiques* s'inspire directement des berserks mythologiques. Elle inclut des loups-garous nordiques et des berserks, leurs compétences dans le jeu retranscrivent bien l'idée de fureur sacrée : ces joueurs poursuivent invariablement leurs adversaires, quitte à risquer plus.

Jeux de société

- Dans le jeu *Small World*, « Berserks » est l'un des pouvoirs spéciaux.

Radio

En 2013, un documentaire-fiction intitulé *Berserker*³⁷, réalisé par Marine Angé et Marion Cros, est diffusé dans l'émission *Par Oui dire* sur la RTBF.

Notes et références

1. selon Régis Boyer, in *Sagas islandaises*, traduction et annotations par Régis Boyer, NRF, Gallimard, 1987.
2. Attribué au scalde Þorbjörn Hornklofi.

3. *Histoire de Harald à la Belle Chevelure* in Snorri Sturluson (trad. François-Xavier Dillmann), *Histoire des rois de Norvège : Heimskringla*, Paris, Gallimard, 2000, 702 p. (ISBN 2-07-073211-8), « L'aube des peuples ».
4. pluriel de úlfheðinn, littéralement « pelisse de loup ».
5. En norrois, le mot *ber* a très tôt été supplanté par le mot *bjorn* pour désigner l'ours ; il a cependant « survécu » dans le nom de l'ourse, *bera*.
6. Sveinbjörn Egilsson, *Lexicon poeticum*, Copenhague 1860.
7. auteur d'une étude intitulée *Ordet bårsärk*, publiée dans la revue *Arkiv für nordisk filologi*.
8. *Frühmittelalterliche Studien*, Berlin, 1968.
9. Article « Berserkr » in *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, 1976.
10. Vincent Samson, *De furore berserkico*, thèse de doctorat soutenue à Lille en 2008.
11. (en) David Nicolle, *Arthur and the Anglo-Saxon Wars : Anglo-Celtic Warfare, A.D.410-1066*, Osprey Publishing, 1992, 48 p. (ISBN 978-0-85045-548-9)
12. Larousse
13. Vincent Samson, Les Berserkir. Les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'Âge de Vendel aux Vikings (VIe-XIe siècle) (<http://medievaux.revues.org/7140>), Alban Gautier, medievaux.revues.org, p. 189-191
14. Haraldskvæði, strophe 8.
15. Egilssaga, chapitre XXVII; *Ynglinga saga*, VI : « ils étaient forts comme des ours ou des taureaux »
16. « Ils entonnent aussi des hymnes, dont l'exécution, qu'ils appellent "bardit", enflamme les cœurs et présage l'issue du combat à livrer. [...] Ils cherchent surtout à émettre des sons rauques dans un grondement syncopé en plaçant les boucliers devant la bouche. La résonance amplifie les voix en les rendant plus pleines et plus graves. »
17. Boyer, Régis. *Sagas Islandaises*. Gallimard (Bibliothèque de la Pléiade), 1987 ; Régis Boyer, *Les Vikings : histoire et civilisation*. Librairie Académique Perrin, 2004.
18. Voir par exemple la *Saga de Glumr le Meurtrier*, dans Régis Boyer, *Sagas Islandaises*, Gallimard (Bibliothèque de la Pléiade), 1987.
19. Samuel L. Ödman, in *Försörk at utur Naturens Historia förklära Kämpars Berserkagang*, attribue les manifestations du *berserksgangr* à la consommation d'une amanite.
20. Karsten Fatur, « Sagas of the Solanaceae: Speculative ethnobotanical perspectives on the Norse berserkers », *Journal of Ethnopharmacology*, vol. 244, 15 novembre 2019, p. 112151 (ISSN 1872-7573 (<https://www.worldcat.org/issn/1872-7573&lang=fr>), PMID 31404578 (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31404578>), DOI 10.1016/j.jep.2019.112151 (<https://dx.doi.org/10.1016/j.jep.2019.112151>), lire en ligne (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31404578>), consulté le 29 octobre 2019)
21. Frederik Grön, *Berserksgangens vesen og Årsaksforhold. En medisinsk-historisk Studie*, Trondheim, 1929.
22. Richard A. Gabriel, *Il n'y a plus de héros : folie et psychiatrie dans la guerre moderne*, Albin Michel, 1990.
23. Claude Lecouteux (postface Régis Boyer), *Fantômes et revenants au Moyen Age*, Paris, Imago Diffusion Payot, 1986, 253 p. (ISBN 2-902702-33-7)
24. *hamfor*, le voyage du *hamr*.
25. Claude Lecouteux, p. 178.
26. *Schamanistische Züge in der altisländischen Überlieferung*, Munich, 1968.
27. *Les magiciens dans l'Islande ancienne*, Uppsala, 2004.
28. ou encore úlfheðinn, « peau de loup ».
29. Régis Boyer, *Le monde du double : la magie chez les anciens Scandinaves*, Paris, Berg international, 1986, 219 p. (ISBN 2-900269-48-2).

30. par exemple lorsqu'il s'agit de Sigmundr et de Sinfjötli dans la *Völsunga Saga*.
31. Fiche du livre sur babelio.com (<http://www.babelio.com/livres/Wellenstein-Le-roi-des-fauves/708767>) (consulté le 17 juin 2018).
32. (en) « *Teen Wolf Introduced The Berserkers In "117"—What to Know About the Scary Creatures* » (<http://www.bustle.com/articles/29967-teen-wolf-introduced-the-berserkers-in-117what-to-know-about-the-scary-creatures>), Keertana Sastry, *bustle.com*, 1er juillet 2014.
33. Illustration (<http://xboxmedia.ign.com/xbox/image/article/542/542116/fable-20040825011922225-000.jpg>), sur IGN.com (consulté le 17 juin 2018).
34. Classe Berserker de *Dragon Age : Origins* sur un wiki spécialisé (<http://dragonage.wikia.com/wiki/Berserker>) (consulté le 17 juin 2018).
35. (en) « *Unreal Tournament 2004* » (<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/914986-unreal-tournament-2004/faqs/30115>), sur *GameSpot.com*, 29 septembre 2004.
36. « *v0.31:Insanity* » sur un wiki spécialisé (<http://dwarffortresswiki.org/index.php/v0.31:Insanity>) (consulté le 17 juin 2018).
37. « *collectif caché Metz, France - BERSERKIR* » (<https://soundcloud.com/collectif-cach>), sur *SoundCloud.com* (consulté le 17 juin 2018).

Voir aussi

Bibliographie

- Régis Boyer, *Héros et Dieux du Nord : Guide iconographique*, Flammarion, coll. « Tout l'Art », 1997, 192 p. (ISBN 2-08-012274-6), « Berserkr », p. 27-28
- Vincent Samson, *Les Berserker : les guerriers-fauves dans la Scandinavie ancienne, de l'âge de Vendel aux Vikings, v^e – x^e siècle*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Histoire et civilisations », 15 décembre 2011, 446 p. (ISBN 978-2-7574-0353-2, BNF 42560503 (<https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb425605038.public>), présentation en ligne (<https://books.google.com/books?id=8UfAJdInqUOC&printsec=frontcover>))
- Laurent Henninger, « Les Berserkers, armes secrètes des Vikings ? », *Guerres & Histoire N°58*, décembre 2020, p. 72-75 (ISSN 2115-967X (<https://www.worldcat.org/issn/2115-967X&lang=fr>)).

Articles connexes

- Aristie, Amok
- Lycanthrope et thérianthrope
- Guerrier aigle et Guerrier jaguar
- Figurines de Lewis