

UNE VIE DE VIKING

Au travers de ce document, qui mêle des éléments déjà expliqués dans d'autres et des nouveautés, nous cherchons à vous donner une idée sommaire des grandes notions et des moments importants de la vie d'un viking. C'est un document important à lire pour comprendre quelques clés de la vie viking.

LA NAISSANCE, LE NOM, L'ENFANCE

A l'époque viking, la naissance est un événement dangereux, tant pour la mère que pour le nouveau-né. Et comme dans la plupart des cultures, celle-ci fait l'objet de rituels afin d'attirer la clémence des dieux. On en appelle surtout à Frigg et Freyja (qui sont d'ailleurs peut-être la même déesse) pour protéger l'enfant et sa mère.

L'événement de la naissance est important car il constitue le moment où le Destin d'un être est défini. S'il existe trois Nornes principales qui connaissent tous les êtres, on raconte qu'il existe une norme pour chaque humain et que celle-ci préside sur les fils de son destin, ceux que Frigg et ses douze servantes ont tissés.

LES NORNES ET LE DESTIN

Les Nornes sont les géantes qui inscrivent et président le destin des habitants des neuf mondes. Il y a trois Nornes principales : Urd, la plus vieille, représente le passé. Verdandi, une femme d'âge moyen, le présent. Skuld, la plus jeune, symbolise le futur.

On dit qu'une Norne arrive à chaque naissance pour fixer l'avenir du nouveau-né. Un peu comme une "bonne fée" ou un "ange gardien", même s'il n'y a pas, avec les nornes de notion de protection ou de bienveillance, ce sont des figures neutres.

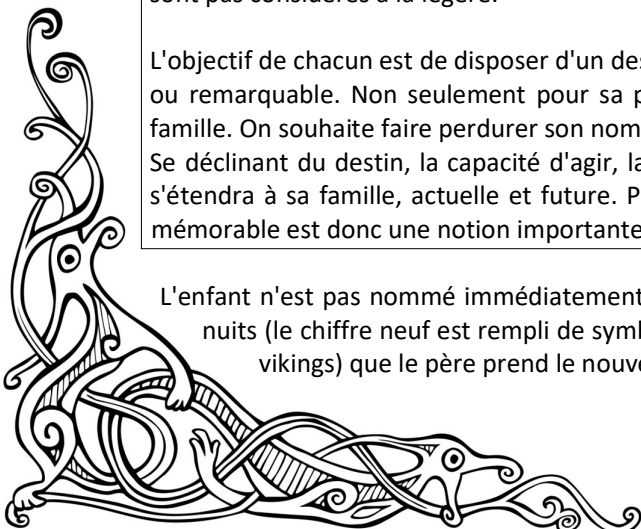
Chaque être qui naît, le fait sous l'aile d'un être qui veille au déroulement de son destin. Ce destin est capital dans la culture viking et on peut même dire qu'il est la réelle puissance suprême régissant tout car même les dieux ont un destin et ne peuvent y échapper.

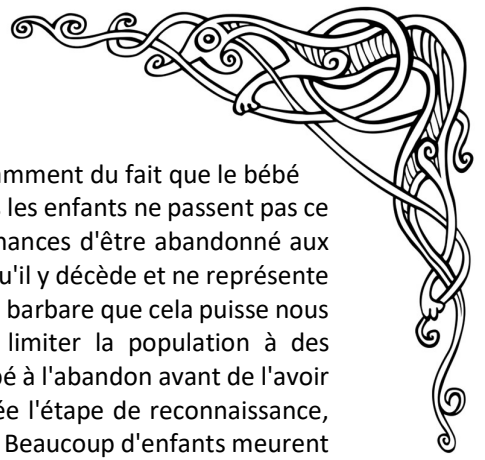
L'homme se doit donc de connaître son destin et de l'accepter pour l'affronter avec fierté. Mais contrairement aux idées reçues, ce destin n'est pourtant pas figé : le viking n'est fataliste que dans le sens où il accepte de faire face à ce qui l'attend en construisant lui-même sa vie. L'homme est ce qu'il a choisi de devenir, il affronte donc fièrement les conséquences de ses choix. Dès lors chacun de ses gestes, chacune de ses paroles, influencera son destin, et celui des autres, c'est pourquoi ceux-ci ne sont pas considérés à la légère.

L'objectif de chacun est de disposer d'un destin au minimum honorable, mais de préférence héroïque ou remarquable. Non seulement pour sa propre gloire mais surtout pour celle de son clan, de sa famille. On souhaite faire perdurer son nom et celui de ses ancêtres, celui des lignées.

Se déclinant du destin, la capacité d'agir, la capacité de réussir, dépend de l'individu mais son aura s'étendra à sa famille, actuelle et future. Prendre son destin en main et en faire quelque chose de mémorable est donc une notion importante pour chacun.

L'enfant n'est pas nommé immédiatement après la naissance. Ce n'est qu'après neuf jours et neuf nuits (le chiffre neuf est rempli de symbolisme, un bon nombre de choses vont par neuf chez les vikings) que le père prend le nouveau-né sur ses genoux, l'éclabousse d'eau et le nomme, le





reconnaissant ainsi comme sien et partie de son clan. Il le fait indépendamment du fait que le bébé soit né de son épouse, d'éventuelles concubines ou d'esclaves. Mais tous les enfants ne passent pas ce cap. Un bébé qui naît, par exemple, avec une difformité a toutes les chances d'être abandonné aux éléments et aux bêtes sauvages à l'extérieur du foyer. On s'attend à ce qu'il y décède et ne représente ainsi pas, pour son foyer, une charge future ou un objet de raillerie. Aussi barbare que cela puisse nous paraître, c'est communément admis comme un moyen efficace de limiter la population à des personnes qui peuvent réellement contribuer à la société. Laisser un bébé à l'abandon avant de l'avoir reconnu n'a aucune conséquence pour ses parents. En revanche, passée l'étape de reconnaissance, l'élimination volontaire d'un enfant sera considérée comme un meurtre. Beaucoup d'enfants meurent malgré tout dans leur jeune âge succombant notamment à la maladie.

Les noms vikings sont très représentatifs de l'importance donnée à l'appartenance à une famille, un clan. En l'absence de patronyme au sens « nom de famille », on est « fils de » (suffixe -son) ou « fille de » (suffixe -dóttir). Cette manière de se nommer est d'ailleurs encore très utilisée en Islande où le système de noms de famille, utilisé essentiellement par les personnes d'origine étrangère, côtoie la manière traditionnelle de se nommer.

L'APPARTENANCE À UN CLAN, À UNE FAMILLE

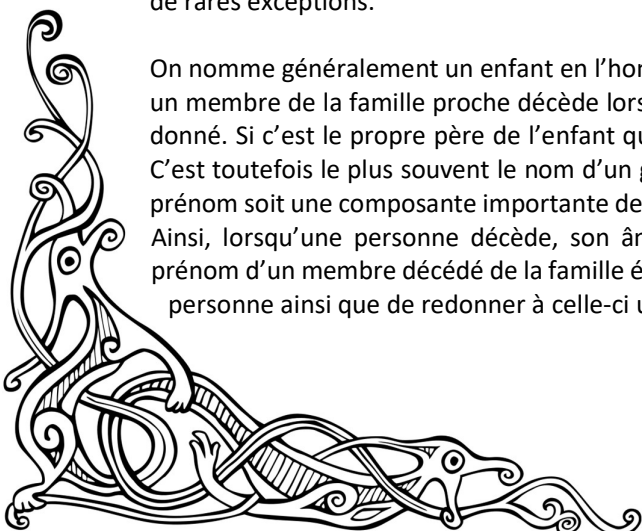
Les vikings vivent en communauté soudée où l'individualisme n'est pas de mise et où l'entraide est indispensable. Que l'on parle de famille ou de clan, deux notions souvent entremêlées, la notion d'appartenance est capitale. On est fils (-son) ou fille (-dóttir) de, de la lignée de, les ancêtres ayant autant d'importance que les membres vivants ou ceux à venir.

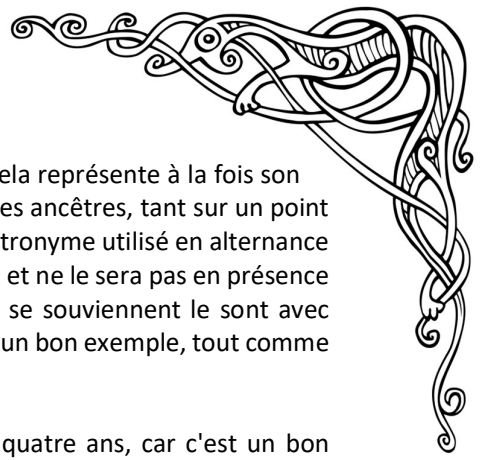
L'importance de cette notion se répercute fortement sur les valeurs vikings. Un grand nombre des stèles érigées et gravées d'inscriptions en runes le sont à la mémoire d'un conjoint, d'un père ou d'une mère pour que sa mémoire ne soit pas oubliée et que ses hauts faits resplendissent sur sa famille.

L'appartenance à un clan est également un élément capital lorsqu'il s'agit de rendre sentence pour le crime que quelqu'un aura commis. Le droit est donc un élément capital de la préservation de la famille. Les vikings peuvent se constituer une appartenance de manière volontaire. Ils peuvent en effet notamment pratiquer le rite de fraternité sacrée ou fraternité jurée (fost-brœðralag) destiné à lier par le sang des personnes sans liens familiaux. Cette fraternité est régie par des règles très contraignantes, chacun de ses membres doit épouser les querelles de l'autre et se venger si besoin est.

C'est le nom du père qui sera donné à un enfant. Erik, fils de Björn sera donc Erik Björnson. Sa fille Bera prendra le nom de Bera Björndóttir. Dans certains cas, pour des questions de sonorité ou simplement des règles liées à l'usage du géronde, le prénom du père sera légèrement altéré pour constituer le patronyme (fille d'Hakon se dira Hakonardóttir, par exemple). Il existe des cas, principalement en Islande, où c'est le nom de la mère qui a été utilisé pour former le nom des enfants, ce sont toutefois de rares exceptions.

On nomme généralement un enfant en l'honneur d'un ancêtre ou d'un autre membre de la famille. Si un membre de la famille proche décède lorsque l'enfant est in utero, son nom lui sera probablement donné. Si c'est le propre père de l'enfant qui meure, le passage du nom à l'enfant est systématique. C'est toutefois le plus souvent le nom d'un grand-parent qui est donné. Les croyances veulent que le prénom soit une composante importante de l'essence d'une personne et s'imprègne de son caractère. Ainsi, lorsqu'une personne décède, son âme emporte son nom avec elle. Nommer un enfant du prénom d'un membre décédé de la famille équivaut donc à tenter de lui insuffler le caractère de ladite personne ainsi que de redonner à celle-ci une place au sein de la famille.





L'acte de donner un nom à un enfant n'est pas une chose anodine car cela représente à la fois son intégration officielle dans le clan/la famille et son accès à l'héritage de ses ancêtres, tant sur un point matériel que spirituel. Au fil de sa vie, une personne verra parfois son patronyme utilisé en alternance avec un surnom. Ce dernier n'est généralement pas utilisé officiellement et ne le sera pas en présence de la personne concernée mais bon nombre de figures dont les sagas se souviennent le sont avec l'usage d'un surnom. Harald Hildetand – Harald Dent-de-Guerre – en est un bon exemple, tout comme Ragnar Lodbrok – Ragnar aux braies velues.

Les enfants sont probablement souvent allaités jusqu'à tard, trois ou quatre ans, car c'est un bon moyen d'assurer leur alimentation, même en période où les ressources sont plus rares. Ils sont mis à contribution pour aider aux différentes tâches de la maison assez tôt. Chaque paire de mains compte.

La séparation des tâches entre hommes et femmes et leur distinction vestimentaire semble arriver assez tôt. Les filles s'occupent des tâches de la maison, tissage, couture, broderie, cuisine, gestion des enfants plus jeunes, gestion des animaux de la ferme (poules, traite des chèvres et vaches,...) et ce qui requiert de manière générale moins de force et peut se faire à proximité du foyer. Les garçons apprennent de leur père, ils cultivent, travaillent le bois, le fer...

Si ce sont majoritairement les garçons qui apprennent à se battre, les filles les plus volontaires et les plus fortes y sont aussi autorisées. Pour la plupart, c'est le maniement de la hache, objet usuel, qui sera appris, mais la lance, l'arc et, pour les plus aisés, l'épée sont aussi utilisés.

LE JEU

Pour ce qui est du jeu des enfants, un bon nombre de jouets en bois ont été retrouvés : animaux, poupées, bateaux, ainsi que des armes à une taille adaptée. On joue aussi probablement à la balle avec des boules de laine agglomérée.

Pour les adultes, le sport et le jeu sont aussi présents. En plein air, la course à pied, la natation, le ski mais aussi les jeux de lancer, les jeux de force et de lutte sont au programme ainsi que les jeux de balle. Ces jeux de plein air étaient généralement pratiqués au cours de grands rassemblements, à l'occasion de célébrations ou de fêtes, ou bien des rassemblements dédiés (leikmót, sortes de fêtes de joutes).

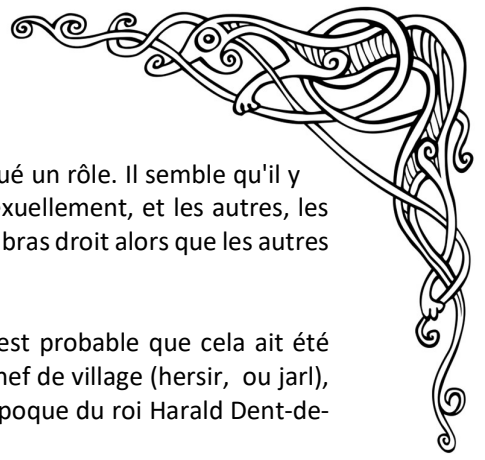
On se divertit aussi à l'intérieur. La broderie pour les femmes, la sculpture ornementale sur bois ou os, la musique, le chant, ou encore la poésie, la narration d'histoires mettant en scène les héros légendaires et les dieux nordiques, ont probablement été autant de divertissements privilégiés lorsque la saison devenait moins clémente pour les activités en extérieur. Du côté des jeux, les duels de consommation d'alcool et d'éloquence, ou le hnefatafl ("table du roi" en vieux norrois), sorte d'échecs vikings.

(Plus d'informations sur quelques jeux sont disponibles dans les règles générales)

LE PASSAGE À L'ÂGE ADULTE

Les enfants sont considérés comme adultes dès l'âge de 12 ans, même si, pour les garçons, cela ne veut pas encore dire qu'ils sont considérés comme des hommes, ce qui arrive généralement plus tard, vers 15 ans, ou "quand il est capable de chevaucher un cheval et de boire avec les





hommes". Pour les filles, l'apparition des premières règles peut avoir joué un rôle. Il semble qu'il y ait eu une distinction entre les filles non fertiles, ou non disponibles sexuellement, et les autres, les fillettes, femmes enceintes et vieilles femmes ayant porté un bracelet au bras droit alors que les autres le portaient au bras gauche.

Il y a peu d'informations solides sur le passage à l'âge adulte, mais il est probable que cela ait été l'occasion pour les enfants de prêter allégeance à leur chef de clan ou chef de village (hersir, ou jarl), voire directement au roi, par exemple pour les enfants de Roskilde à l'époque du roi Harald Dent-de-Guerre lors d'une cérémonie dédiée.

LA VIE COURANTE, LE FOYER, LE VILLAGE ET SON ORGANISATION

Pour la plupart des vikings, la vie courante tourne autour du foyer, du village, du domaine. Il serait faux de considérer que les hommes sont systématiquement des guerriers qui partent piller d'autres villages dès la belle saison, même si cela reste une réalité pour certains. Le cœur de la société viking tourne autour de communautés agraires d'individus "libres" (pour contraster avec les personnes non-libres, les esclaves).

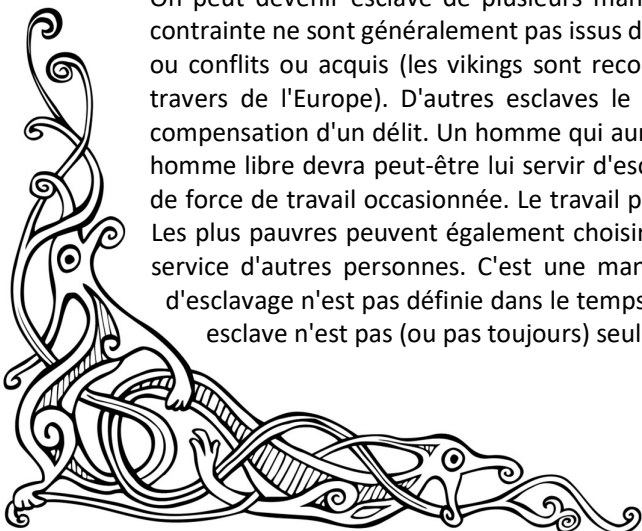
La division des tâches entre hommes et femmes semble s'être beaucoup faite entre les tâches "du dedans", essentiellement gérées par les femmes, et les tâches "du dehors" plutôt gérées par les hommes. Mais la frontière est perméable, d'autant plus lorsque les hommes de la famille sont absents pour un certain laps de temps, qu'ils soient partis commercer, pêcher, piller ou toute autre activité les emmenant loin de chez eux. La première source de travail se trouve au sein de la famille mais les plus riches pourront également avoir des esclaves.

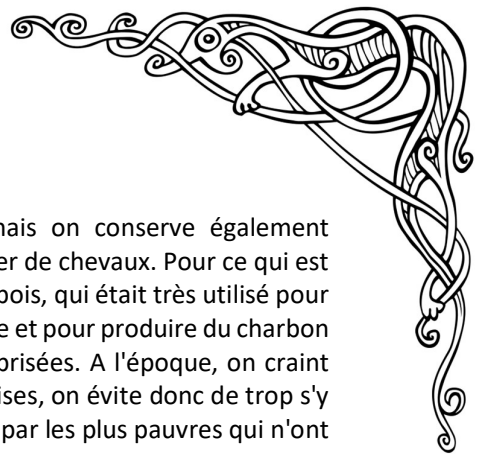
LES ESCLAVES

Les esclaves ne doivent pas être vus selon l'image de l'individu opprimé, fouetté et tué à la tâche. La vie viking est difficile et on ne peut pas se permettre de perdre des bras inutilement. Les esclaves sont donc généralement bien traités et il n'est pas rare qu'ils aient une grande importance pour leurs maîtres et que ceux-ci aient de l'affection pour eux.

Il semble y avoir eu plusieurs types d'esclaves jouissant de libertés différentes, peut-être selon l'origine de leur absence de liberté. Les fostri (homme) et fostra (femme) sont des esclaves nés dans le foyer et jouissent généralement d'un statut et d'une confiance supérieurs que d'autres n'ont pas, sans doute comme s'ils étaient de simples employés.

On peut devenir esclave de plusieurs manières, dont tout à fait volontairement. Les esclaves par contrainte ne sont généralement pas issus de la communauté. Ils ont été pris dans le cadre de pillages ou conflits ou acquis (les vikings sont reconnus pour avoir été de grands marchands d'esclaves au travers de l'Europe). D'autres esclaves le sont, souvent temporairement, par sentence légale en compensation d'un délit. Un homme qui aurait été reconnu coupable d'avoir tué le cheval d'un autre homme libre devra peut-être lui servir d'esclave pendant un certain temps pour compenser la perte de force de travail occasionnée. Le travail physique peut également remplacer une dette pécuniaire. Les plus pauvres peuvent également choisir d'abandonner leur statut d'homme libre pour entrer au service d'autres personnes. C'est une manière d'assurer sa subsistance. Pour ceux dont la durée d'esclavage n'est pas définie dans le temps, il est possible de racheter sa liberté, autre preuve qu'un esclave n'est pas (ou pas toujours) seulement exploitable à bien plaisir mais reçoit rétribution.





CULTURES ET NOURRITURE

Porcs, bovins et moutons sont les principaux animaux d'élevage mais on conserve également régulièrement des poules et des chèvres. Les plus riches peuvent disposer de chevaux. Pour ce qui est des cultures, l'orge, le blé et l'avoine sont les plus répandues. Hormis le bois, qui était très utilisé pour la construction de maisons, bateaux, chariots et traîneaux, pour l'outillage et pour produire du charbon ou être brûlé directement, les ressources de la forêt ne sont pas très prisées. A l'époque, on craint encore les éléments et la forêt ne réserve pas toujours de bonnes surprises, on évite donc de trop s'y attarder mais la chasse est toutefois une activité pratiquée, notamment par les plus pauvres qui n'ont pas ou peu de terres à exploiter. La pêche est également pratiquée.

On produit et consomme le lait mais aussi les formes plus durables des produits laitiers tels que le beurre ou certains types de fromages. On produit également des types de bière et, si l'on a accès à du miel, de l'hydromel, considéré somme toute comme assez rare et une boisson de choix (pas étonnant que par extension ce soit désigné comme la boisson des puissants et des dieux).

HYGIÈNE

Les vikings sont reconnus comme la population probablement la plus propre d'Europe. John of Wallinford, Abbé de Saint-Alban, dira même d'eux (plus tardivement que l'époque du GN) qu'ils mettent à mal la vertu des femmes anglo-saxonnes, même les femmes mariées, par leur attractivité. Car contrairement aux hommes anglo-saxons qui ne se lavent jamais, ils se baignent une fois par semaine, portent des habits propres et entretiennent leur barbe et leurs cheveux quotidiennement.

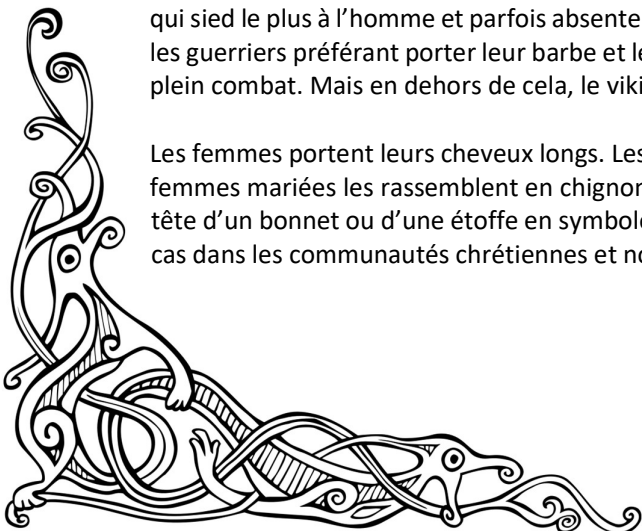
Chez les vikings, le samedi est le seul jour de la semaine dont le nom n'évoque pas un dieu mais l'activité qu'on pratique ce jour-là : lördag, littéralement « le jour du bain ». Le viking se baigne donc hebdomadairement, le samedi, ce qui veut dire mine de rien bien plus souvent que beaucoup d'autres Européens.

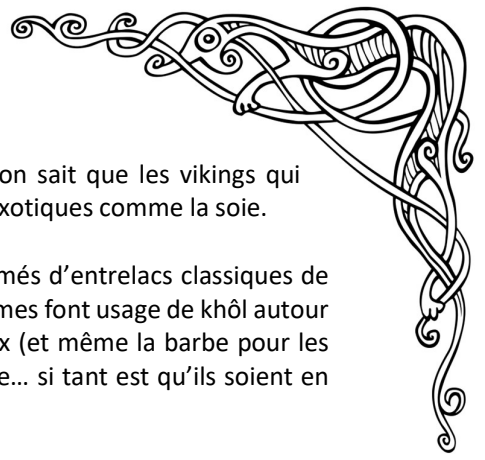
Le nettoyage des mains et du visage est quant à lui a priori quotidien, probablement au lever, et le Hávamál suggère que le nettoyage des mains avant le repas était aussi une pratique courante.

Trois accessoires de toilette sont possédés et utilisés quotidiennement par presque tous les individus, hommes comme femmes : le peigne, le cure-oreilles et la pince à épiler. On les conserve parfois à la ceinture ou attachés à une fibule en signe de richesse car ils peuvent être très finement ornés.

Les hommes peignent leurs cheveux et leur barbe soigneusement. Ils portent leurs cheveux à longueur de nuque ou d'épaule sous la forme d'une coiffure soignée. Les dreads, tresses ou cheveux très longs avec lesquels on aime aujourd'hui les imaginer ne semblent pas être une réalité historique, même si on sait désormais qu'il n'y avait pas vraiment de normes, hormis que les cheveux très courts étaient réservés (et imposés) aux esclaves, y compris les femmes. Quant à la barbe, elle est taillée à la longueur qui sied le plus à l'homme et parfois absente à la faveur d'une moustache. On favorise le côté pratique, les guerriers préférant porter leur barbe et leurs cheveux plus courts pour qu'ils ne soient pas saisis en plein combat. Mais en dehors de cela, le viking prend soin de son apparence et veille à être attractif.

Les femmes portent leurs cheveux longs. Les jeunes filles les conservent libres ou tressés alors que les femmes mariées les rassemblent en chignon. Si l'on lit souvent que ces dernières se couvrent aussi la tête d'un bonnet ou d'une étoffe en symbole de leur statut marital, il semblerait que ce soit surtout le cas dans les communautés chrétiennes et non pas universel.





Les vêtements sont propres et soignés, même si souvent simples. Et on sait que les vikings qui pouvaient se le permettre affectionnaient particulièrement les étoffes exotiques comme la soie.

Les écrits arabes attestent également de la présence de tatouages, formés d'entrelacs classiques de l'art nordique. Des lettrés arabes notent même qu'hommes comme femmes font usage de khôl autour de leurs yeux pour des raisons esthétiques et se décolorent les cheveux (et même la barbe pour les hommes). Enfin, ils aiment les bijoux et les signes extérieurs de richesse... si tant est qu'ils soient en mesure de se le permettre.

ARTISANAT ET COMMERCE

Comme déjà dit, le bois est une ressource prédominante. On l'utilise pour énormément d'objets du quotidien. Le fer est aussi utilisé, prioritairement pour l'outillage, et les petites communautés se limitent à son usage pour les choses indispensables. Les plus grandes pièces s'achètent à des artisans dédiés, notamment dans les comptoirs commerciaux. Le fer n'étant pas une denrée facile à obtenir (on se sert notamment beaucoup des marais tourbeux), on recycle également autant que possible.

La laine et le lin sont les deux composants principaux des vêtements. On cultive également de quoi les teindre, même si certaines teintures, notamment le rouge et le bleu, sont difficiles à obtenir. Les femmes sont généralement les principales responsables de tout ce qui traite aux textiles, y compris leur commerce. Avec le développement de la navigation, les voiles, souvent faites de laine et teintées au même titre que les vêtements, sont un commerce lucratif dans les comptoirs marchands.

On travaille bon nombre d'autres matériaux tels que la corne, l'os, la glaise, le verre.

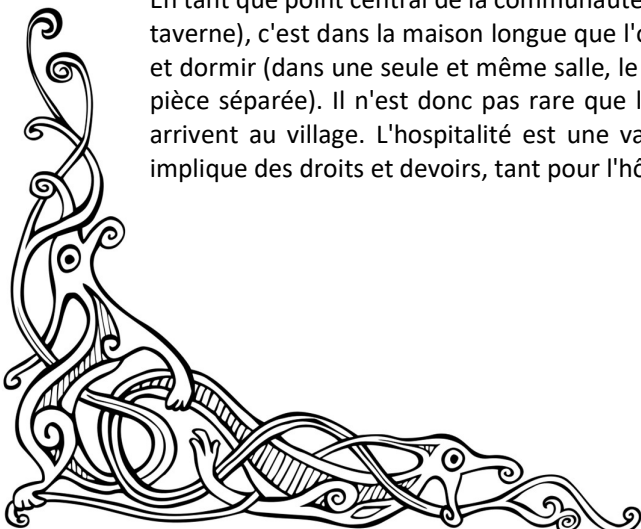
Le cuir est utilisé là où il est vraiment essentiel, comme les ceintures, les bourses ou les chaussures (aussi faites en laine). Il n'apporte pas suffisamment d'avantage par rapport à plusieurs couches de tissu pour être utilisé comme armure (voir le document sur les vêtements, armes et armures).

On peut commercer en payant grâce à des anneaux d'argent calibrés à cet usage, mais la plupart des transactions restent faites sous forme de troc.

LA MAISON LONGUE

La maison longue est l'endroit central pour une communauté. Dans les petites communautés c'est le seul bâtiment d'habitation, dans les communautés plus grandes, la demeure du "chef", quel que soit son niveau (simple fermier, hersir d'une communauté, jarl...). Dans les "villes" ou les lieux les plus grands, il y aura plusieurs maisons longues puisque le terme désigne simplement un bâtiment plus imposant et servant de point central pour une communauté donnée.

En tant que point central de la communauté, et en l'absence de bâtiments dédiés à l'accueil (auberge, taverne), c'est dans la maison longue que l'on accueille les personnes de passage pour boire, manger et dormir (dans une seule et même salle, le propriétaire disposant parfois pour lui et sa famille d'une pièce séparée). Il n'est donc pas rare que le hersir ou le jarl d'un village accueille chez lui ceux qui arrivent au village. L'hospitalité est une valeur d'ailleurs importante chez les hommes du nord et implique des droits et devoirs, tant pour l'hôte que pour son invité.





HAVAMAL - LE CONCEPT D'HOSPITALITÉ VIKING

Le Havamal est un poème en 165 strophes de ce que l'on nomme aujourd'hui l'Edda poétique. On y trouve des principes et conseils révélateurs des principes de vie vikings.

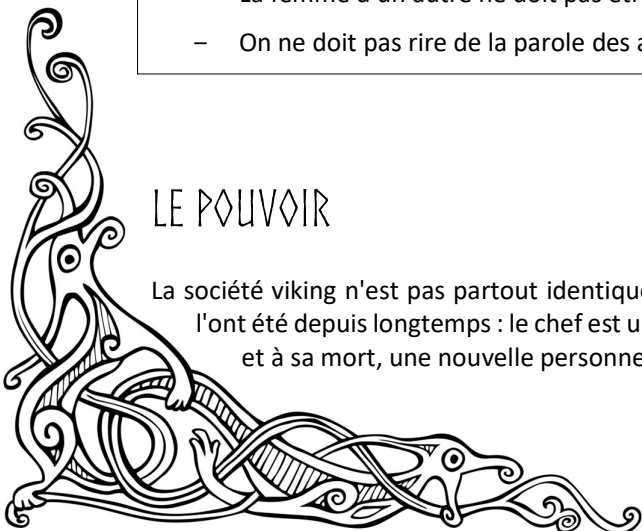
(C'est vite lu, c'est une lecture utile pour qui dispose d'un peu de temps : <http://le-temple-de-freyja.e-monsite.com/pages/eddas/havamal/>)

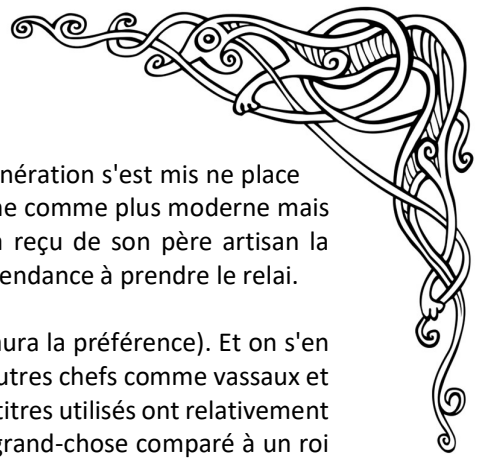
Si le Havamal intègre aussi bien d'autres notions, le concept d'hospitalité et la dynamique des relations entre pairs et au cœur du poème. On peut notamment distinguer plusieurs valeurs importantes :

- L'hôte doit bien accueillir son invité, même l'imprévisible, mais l'invité doit à l'hôte un comportement aussi irréprochable que l'accueil qui lui a été fait.
- Il est mal vu d'abuser de l'hospitalité d'autrui, en restant trop longtemps ou en mangeant et buvant exagérément.
- L'hôte ou le visiteur ne doit jamais prendre l'autre comme objet de moquerie.
- Celui qui boit trop se rend ridicule aux yeux d'autrui.
- L'amitié est importante et s'entretient grâce aux visites et aux cadeaux.
- On s'attache l'amitié et le respect des personnes de qualité en disant du bien d'eux. On s'attache aussi ainsi les fourbes, il faut rester vigilant.
- Les biens et la vie se perdent, mais la réputation reste.
- Partager ce que l'on a et faire des cadeaux est encouragé. Mais une réciprocité est attendue, sans quoi celui qui a donné est un sot et celui qui n'a pas donné n'est pas digne de fréquentation.
- L'homme sage sait tenir sa langue et ne pas abuser de la patience et du temps de son audience, qui lui doit néanmoins respect jusqu'à ce que les limites de la patience soient atteintes.
- La parole donnée est importante car nul ne veut être considéré comme indigne de confiance.
- Celui/celle qui se respecte et souhaite le respect doit se laver et soigner son apparence. Même s'il ne dispose pas de beaux habits, ceux-ci doivent être propres et présentables pour ne pas faire honte.
- De la force ou de son pouvoir on doit user modérément, car on risque de se trouver bien bête le jour où on rencontre plus fort que soi.
- Il faut être instruit, savoir parler et avoir bonne mémoire. Celui qui ne sait pas parler est un énorme idiot.
- La femme d'un autre ne doit pas être séduite pour en faire sa maîtresse.
- On ne doit pas rire de la parole des anciens car elle est souvent empreinte de sagesse.

LE POUVOIR

La société viking n'est pas partout identique. Certains villages ou clans sont encore gérés comme ils l'ont été depuis longtemps : le chef est une personne librement élue, généralement nommé hersir, et à sa mort, une nouvelle personne sera élue.





Un système de type féodal où le pouvoir est hérité de génération en génération s'est mis en place en particulier dans les endroits plus importants. On considère ce système comme plus moderne mais aussi plus logique et plus efficace : au même titre qu'un enfant qui a reçu de son père artisan la formation nécessaire pour continuer son œuvre, le chef prépare sa descendance à prendre le relai.

Dans un tel système, on est jarl de père en fils (ou fille, même si le fils aura la préférence). Et on s'en réfère également à une instance supérieure. Ainsi un chef peut avoir d'autres chefs comme vassaux et être lui-même le vassal d'un autre chef gérant une zone plus grande. Les titres utilisés ont relativement peu d'importance. Certains se considèrent rois alors qu'ils ne sont pas grand-chose comparé à un roi tel que l'était Harald Dent-de-Guerre, roi de Suède-Danemark, ou tel que l'est encore aujourd'hui Sigurd Hring Randverson, roi de Suède, ancien vassal d'Harald.

APERÇU DES RÔLES ET STATUTS DANS LA SOCIÉTÉ VIKING (POUR LE GN)

LES NOBLES (OU APPROCHANT)

Roi/Reine

Ce sont des seigneurs dont plusieurs Jarls sont les vassaux. Actuellement, depuis la mort de Harald Dent-de-Guerre, il n'y a qu'un seul roi pleinement reconnu dans tout le nord en la personne de Sigurd Hring.

Conseiller du roi

C'est un noble proche du pouvoir. Il peut agir au nom du roi dans un grand nombre d'affaires. Les gens lui portent le même respect qu'au roi.

Jarl

Le Jarl est le chef d'un village, d'une ville ou d'un territoire plus grand qui a été reconnu comme tel par le Roi auquel il a prêté allégeance. Il paie généralement des taxes. Sans cette reconnaissance, il s'agit simplement du chef d'un village.

Hersir - Chef de village

Le chef de village n'a pas la reconnaissance royale qu'ont les Jarls et n'ont pas prêté allégeance. En règle générale, ils ne paient pas non plus les taxes associées. On parle de Hersir en particulier dans le cadre de chefs librement choisis par le peuple.

LES HOMMES LIBRES

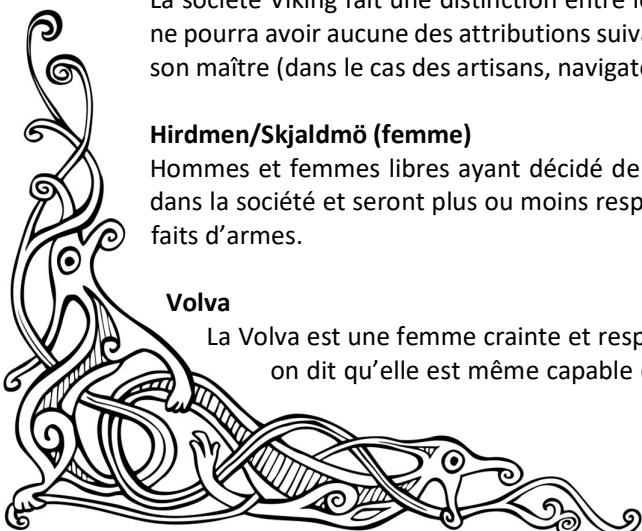
La société Viking fait une distinction entre les hommes (et femmes) libres et les esclaves. Un esclave ne pourra avoir aucune des attributions suivantes, ou alors uniquement en agissant pour le compte de son maître (dans le cas des artisans, navigateurs, chasseurs ou marchands par exemple).

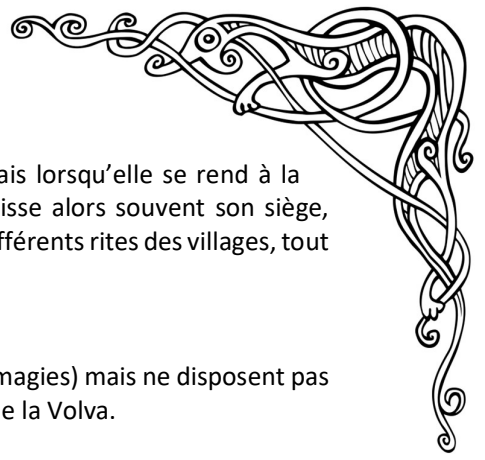
Hirdmen/Skjaldmö (femme)

Hommes et femmes libres ayant décidé de vouer leur vie au combat. Ils n'ont pas de statut spécial dans la société et seront plus ou moins respectés en fonction de leur rapport avec le pouvoir et leurs faits d'armes.

Volva

La Volva est une femme crainte et respectée. Elle est réputée pour ses pouvoirs de divination et on dit qu'elle est même capable d'influencer, voire d'arrêter, le destin des êtres vivants. Il





n'est pas rare qu'elle soit contrainte de vivre en dehors du village, mais lorsqu'elle se rend à la maison longue, on lui laisse une place de choix. Le chef de clan lui laisse alors souvent son siège, notamment pour ses prédictions. La Volva participe régulièrement aux différents rites des villages, tout comme les godis et gydjas.

Seidrman/Seidrkona

Ils sont eux aussi des pratiquants de la magie du Seidr (voir point sur les magies) mais ne disposent pas du pouvoir de divination et de la capacité de voir les fils du destin comme la Volva.

Galdрман/Galdrkona

Les Galdrmans/Galdrkona sont également des pratiquants d'une magie fonctionnant sur les êtres vivants (un peu comme un rebouteux).

Godi/Gydja

Ce sont les prêtres de la religion nordique. Ils connaissent et pratiquent les rites tels que les mariages, les funérailles ou les fêtes importantes. Ils servent en règle générale plusieurs dieux. On leur témoigne le respect dévolu à ceux qui se dédient aux dieux. Il arrive qu'on les consulte pour tenter de comprendre la volonté de ces derniers.

Skald

Le skald est véritablement la mémoire du monde nordique. Grands voyageurs ne faisant véritablement partie d'aucune communauté, ce sont eux qui mémorisent et transmettent les informations de lieu en lieu. Ils sont également poètes, musiciens et chanteurs, pour leur propre compte ou le compte d'autrui.

Artisan

Il existe un grand nombre d'artisanats différents et les artisans représentent la force vive des villes et villages vikings. Ils peuvent être des hommes libres travaillant pour leur propre compte ou alors des esclaves travaillant pour le compte d'autrui. Les bons artisans sont rares et sont d'autant plus reconnus.

Navigateur

Éléments-clés du commerce et des échanges, les navigateurs ont un rôle important. Ils ne possèdent toutefois pas toujours leurs propres navires. Si la plupart des navigateurs préfèrent voguer par temps clair et faire essentiellement du cabotage, certains s'aventurent en haute mer et peuvent naviguer par temps couvert ou même de nuit avec aisance. Ils peuvent être des hommes libres ou des esclaves.

Commerçant/marchand

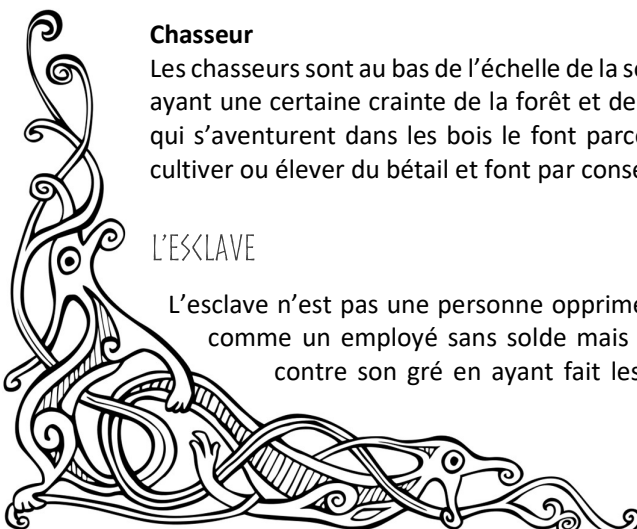
Si certains commerçants gèrent leurs affaires sans quitter leur communauté, d'autres sont itinérants. Ce sont des personnes rompues à la négociation et bien conscients de la valeur des choses. Ils peuvent être des hommes libres ou des esclaves, travailler pour leur compte ou celui d'autrui.

Chasseur

Les chasseurs sont au bas de l'échelle de la société, même lorsqu'ils sont des hommes libres. Les vikings ayant une certaine crainte de la forêt et des forces de la nature en général, il est considéré que ceux qui s'aventurent dans les bois le font parce qu'ils ne disposent pas des ressources suffisantes pour cultiver ou élever du bétail et font par conséquent partie des pauvres.

L'ESCLAVE

L'esclave n'est pas une personne opprimée, enchaînée et maltraitée. On peut le considérer plutôt comme un employé sans solde mais entretenu par son maître. On peut se retrouver esclave contre son gré en ayant fait les frais d'une prise, mais il existe également des esclaves



volontaires qui se mettent au service d'un maître contre la promesse que celui-ci surviendra aux besoins de sa famille. Il arrive également qu'une personne devienne esclave suite à un jugement.

LE MARIAGE

Le mariage peut être conclu dès l'âge adulte, donc dès 12 ans. Les filles sont généralement mariées plus jeunes que les garçons mais ce choix n'est toutefois pas fait à la va-vite car le mariage d'un enfant implique aussi de se priver d'une paire de bras pour le travail au domaine.

LES NÉGOCIATIONS

Le mariage est généralement un arrangement contractuel entre deux familles, pour le bénéfice de chacune d'entre elles. Il fait l'objet de tractations entre les deux chefs de famille (généralement le père) et sert autant comme une tractation commerciale ou politique que comme garantie de paix. On attendait apparemment des jeunes femmes qu'elles soient chastes ou au minimum ne tombent pas enceinte avant le mariage. La règle semble avoir été bien plus laxiste pour les hommes.

L'amour n'est pas une composante essentielle du mariage. On s'en préoccupe peu. Un mariage heureux est une union où les deux époux cohabitent harmonieusement, et parfois ils commencent à s'aimer. Les futurs époux ne sont d'ailleurs pas obligatoirement consultés avant le mariage même s'il est dit qu'il vaut mieux avoir leur consentement pour la "paix du mariage", mais les femmes étant autorisées à demander le divorce (les hommes ne le sont pas), elles ont toujours l'occasion de se sortir d'une mésalliance, à condition d'avoir une bonne raison (voir plus bas). Si une femme non-mariée ne choisit pas son époux, une veuve ou une divorcée peut le faire librement.

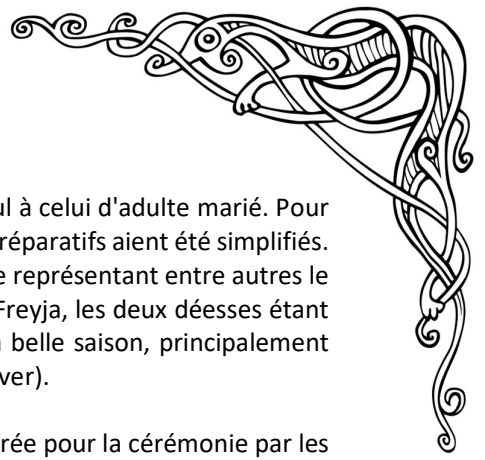
L'amour n'est toutefois pas inexistant, comme l'attestent les sagas. Il est parfois présent dans le mariage et parfois dissocié. Mais faire la cour à une femme est considéré comme un passe-temps dangereux, d'ailleurs les poèmes d'amour, les mansongar, sont interdits, même si certains skalds ayant le goût du risque (c'était passible de mort !) en étaient néanmoins friands.

Il est courant de chercher des unions lors des Things ou Althings, comme beaucoup d'autres négociations. Trois paiements sont généralement effectués. Le futur époux ou son représentant doit payer le mundr au père de la mariée. Il doit être d'un minimum de 8 à 12 onces d'argent mais peut être payés en nature (bœuf, cheval, arme, etc.). Celui qui ne peut pas payer le mundr est considéré comme trop pauvre pour se marier, et surtout pour pouvoir subvenir aux besoins d'une descendance. Après avoir consommé sa nuit de noce, le marié doit également payer le morgen-gifu à son épouse. C'est le prix de sa virginité ou au minimum de sa disponibilité sexuelle. Ce prix est généralement payé en vêtements, bijoux, esclaves et autres biens de la maisonnée, il est à l'usage exclusif de la femme qui en dispose comme bon lui semble.

Le père de l'épouse, quant à lui, contribue avec la heiman fylgia qui représente la portion d'héritage que l'épouse doit recevoir de son père. C'est l'époux qui administre ces biens mais ils ne lui appartiennent pas pour autant et il ne peut, ni les confisquer à son épouse, ni en faire ce que bon lui semble.

LA CÉRÉMONIE

On ne sait pas grand-chose des cérémonies de mariage qui n'ont pas été retranscrites. On peut toutefois imaginer plusieurs éléments mais nous n'irons pas dans le détail.



Un premier mariage impliquait un rite de passage du statut d'adulte seul à celui d'adulte marié. Pour le mariage de personnes ayant déjà été mariées, il est probable que les préparatifs aient été simplifiés. Les mariages se tiennent généralement le vendredi, jour de Frigg, déesse représentant entre autres le foyer et la maternité (ndla: vendredi pourrait bien être aussi le jour de Freyja, les deux déesses étant potentiellement une seule et même entité). Il a généralement lieu à la belle saison, principalement pour des raisons pratiques (on ne fait pas voyager des invités en plein hiver).

Les futurs époux se préparent séparément. La femme est lavée et préparée pour la cérémonie par les femmes alors que l'homme est suivi par les hommes. Pour le futur marié, on dit qu'il devait se présenter au mariage avec l'épée d'un ancêtre. A défaut d'en avoir, certains allaient les voler dans des tombes n'appartenant pas à leur famille. Il ne semble pas y avoir eu de tenue spécifique pour les mariages (l'usage d'une coiffe pour la femme est avéré plus tardivement mais n'a pas pu être prouvé pour un usage avant le Moyen-Âge). La mariée se présente également avec une épée qu'elle offrira à son époux, mais elle n'a pas besoin de provenir de ses ancêtres.

La cérémonie en tant que telle a lieu en extérieur. La première partie est destinée à faire appel à la faveur des dieux, par l'invocation et potentiellement le sacrifice d'un animal dont le sang est récolté pour asperger les mariés et l'assistance avec une branche en guise de bénédiction, c'est le blot. Puis le marié présente l'épée de ses ancêtres à son épouse qui doit désormais la conserver pour son futur fils. La mariée offre ensuite son épée à son époux. Les deux époux échangent ensuite des anneaux, les déposant sur leur épée, et expriment enfin leurs vœux, mains jointes sur la garde des épées.

La cérémonie de mariage se termine par une grande course en direction du lieu du futur festin où tous boivent et mangent pour célébrer l'union avec des chants, des jeux, des joutes qui peuvent durer plusieurs jours.

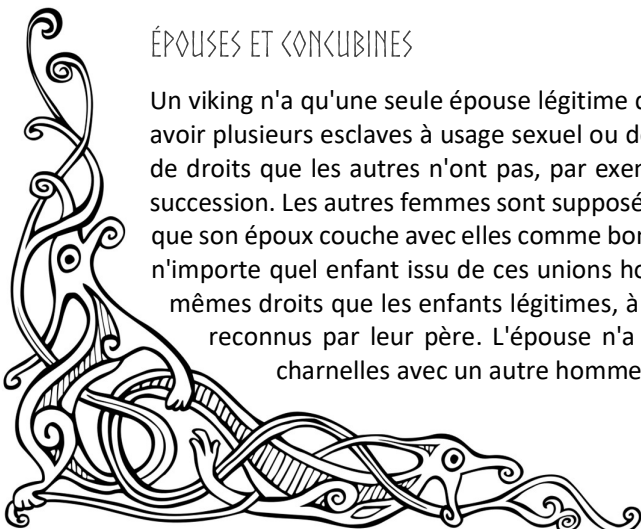
(On trouve un exemple récent de cérémonie ici : https://www.youtube.com/watch?v=fJiD_kq1Iz4 . Il s'agit toutefois d'une interprétation libre des traditions vikings. L'appel aux quatre points cardinaux semble être une composante assez habituelle des rituels de néo-paganisme germanique, quant à savoir si c'est historiquement pertinent...)

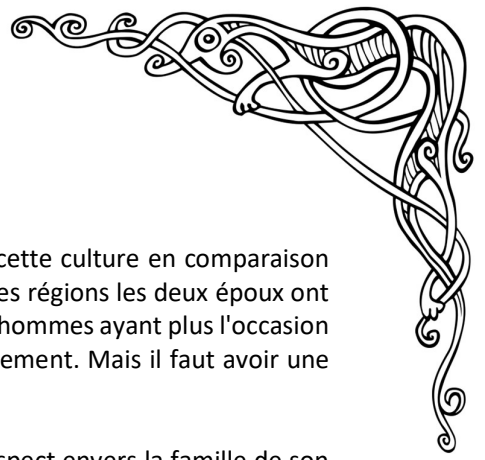
LA NUIT DE NOCES

Le dernier élément indispensable du mariage est la nuit de noce qui doit être consommée devant témoins (au moins symboliquement, pas sûr que les témoins restaient pour voir l'acte sexuel). Le lendemain, l'épouse reçoit le morgen-gifu des mains de son époux. Parmi les cadeaux figurait généralement un chaton, car les chats étaient associés à Freyja, déesse de l'amour et de la fécondité, mais aussi tout simplement parce que les chats faisaient partie intégrante du foyer pour leurs capacités de chasseurs de rongeurs.

ÉPOUSES ET CONCUBINES

Un viking n'a qu'une seule épouse légitime qui est de facto la maîtresse de maison. Par contre, il peut avoir plusieurs esclaves à usage sexuel ou des femmes pauvres comme concubines. L'épouse dispose de droits que les autres n'ont pas, par exemple au niveau de l'accès aux richesses du couple et à la succession. Les autres femmes sont supposées lui obéir mais elle doit admettre leur présence et le fait que son époux couche avec elles comme bon lui semble. Elle devra également accepter dans son foyer n'importe quel enfant issu de ces unions hors mariage. Mais ces enfants n'auront à nouveau pas les mêmes droits que les enfants légitimes, à moins d'être adoptés. Ils étaient toutefois régulièrement reconnus par leur père. L'épouse n'a pas la même liberté et n'est pas censée avoir relations charnelles avec un autre homme que son époux.





LE DIVORCE

La notion de divorce existe chez les vikings et est une particularité de cette culture en comparaison aux autres peuples européens, en particulier les chrétiens. Dans certaines régions les deux époux ont le droit de demander le divorce (mais plus de femmes le demandent, les hommes ayant plus l'occasion de simplement se satisfaire autrement), dans d'autres, la femme uniquement. Mais il faut avoir une raison. Les raisons principales évoquées dans les sagas sont multiples :

- Des conflits familiaux, en particulier si l'homme manquait de respect envers la famille de son épouse.
- Les violences familiales, physiques mais aussi plutôt de nature morale telles que la moquerie, une jalousie excessive ou des crises de colère. Frapper son épouse en public était par ailleurs considéré comme extrêmement grave (et plus d'une femme ne se sont pas contentées d'un divorce mais ont tout simplement éliminé leur époux suite à cela)
- L'adultère. Dans le cas de la femme, cela voulait dire coucher avec n'importe qui d'autre que son mari et être prise sur le fait. Pour l'homme, la faute était restreinte au fait de coucher avec une femme mariée.
- L'absence de relations sexuelles, en particulier si c'était l'homme qui ne contentait pas son épouse.
- Lorsqu'un homme était pris habillé en femme.
- L'abandon. Si l'homme avait quitté la maison depuis au moins deux ans.

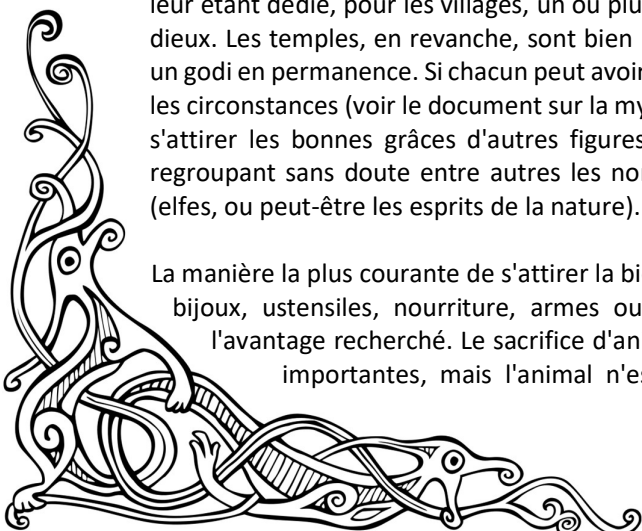
Si la demande de divorce peut être pleinement unilatérale pour les raisons citées, le divorce d'accord mutuel pouvait être également accordé sur demande des époux si tous deux évoquaient une haine ou répulsion mutuelle suffisamment forte. Les familles impliquées évitaient ainsi que la situation dégénère à plus large échelle.

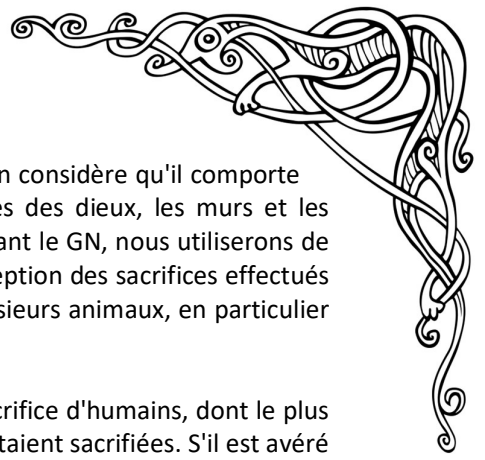
On porte la demande de divorce devant témoins (assemblée de village, Thing, etc.). Du moment que les raisons sont valables et ont été acceptées par les témoins, le divorce est considéré prononcé. Les biens étaient ensuite séparés, plus ou moins équitablement selon les cas.

LIEUX SACRÉS, BLOTS ET CÉRÉMONIES AUX DIEUX

Chaque foyer aura probablement des représentations des dieux sous son toit, voire un petit endroit leur étant dédié, pour les villages, un ou plusieurs lieux spécifiques pourront aussi être consacrés aux dieux. Les temples, en revanche, sont bien plus rares et les communautés n'ont pas nécessairement un godi en permanence. Si chacun peut avoir une affinité à un dieu particulier, on les vénère tous selon les circonstances (voir le document sur la mythologie nordique). Il est également courant de tenter de s'attirer les bonnes grâces d'autres figures telles que les dises (un groupe de divinités féminines regroupant sans doute entre autres les norne, les valkyries et potentiellement Freyja) et les alfes (elfes, ou peut-être les esprits de la nature).

La manière la plus courante de s'attirer la bienveillance des dieux passe par les offrandes. Vêtements, bijoux, ustensiles, nourriture, armes ou encore miniatures de bateaux, l'offrande dépend de l'avantage recherché. Le sacrifice d'animaux est également fait, en particulier lors de fêtes plus importantes, mais l'animal n'est alors pas sacrifié "pour rien" mais il est également





consommé dans les repas qui vont suivre. Le sang des animaux, dont on considère qu'il comporte un certain pouvoir, est aspergé à l'aide d'une branche sur les statues des dieux, les murs et les participants (ndla: il est possible qu'un ou plusieurs blots aient lieu durant le GN, nous utiliserons de l'eau au lieu du sang pour préserver les costumes). On peut noter l'exception des sacrifices effectués pour les funérailles où l'on peut trouver avec le mort le cadavre de plusieurs animaux, en particulier ses animaux domestiques (chiens, chevaux).

Certains chroniqueurs de l'époque viking mentionnent également le sacrifice d'humains, dont le plus célèbre serait celui pratiqué tous les neuf ans à Lejre où 99 personnes étaient sacrifiées. S'il est avéré qu'il y a sans doute eu quelques sacrifices rituels dont on ne sait pas grand-chose, aucune preuve archéologique ne corrobore les sacrifices de 99 (les archéologues n'ont pas trouvé des restes humains à foison).

Des blots peuvent être menés à beaucoup d'occasions différentes, qui varient selon l'endroit également. On fête notamment certaines dates comme les solstices d'hiver (Jol/Jul) et d'été, les moissons (Lithasblot)... Les grands rassemblements tels que les Things et les Althings sont également bénis par des blots.

LIEUX DE CULTES CONNUS

Le Temple d'Or d'Uppsala (la capitale suédoise)

Le Temple d'Or est une immense construction de bois parée d'or et de peinture rouge en façade. Il est visible de loin et la lumière du soir s'y reflète pour le rendre éclatant dans toute la ville. A l'intérieur, trois dieux sont honorés par des statues : Freyr, le dieu tutélaire des Yngvi et d'Uppsala, Odin et Thor. D'autres dieux sont également adorés à l'intérieur, mais de manière plus discrète.

Lejre (proche de Roskilde au Danemark)

Lejre est un lieu sacré depuis la nuit des temps. Bon nombre de godis y sont formés et c'est également un lieu où l'on se déplace pour communiquer avec les dieux. Des célébrations d'importance y sont menées tous les neuf ans. On dit que l'endroit cache un autel dédié à la déesse Nerthus, première épouse du dieu Njord et mère de Freyr et Freyja. Mais celui-ci ne se révèle qu'à qui sait le trouver.

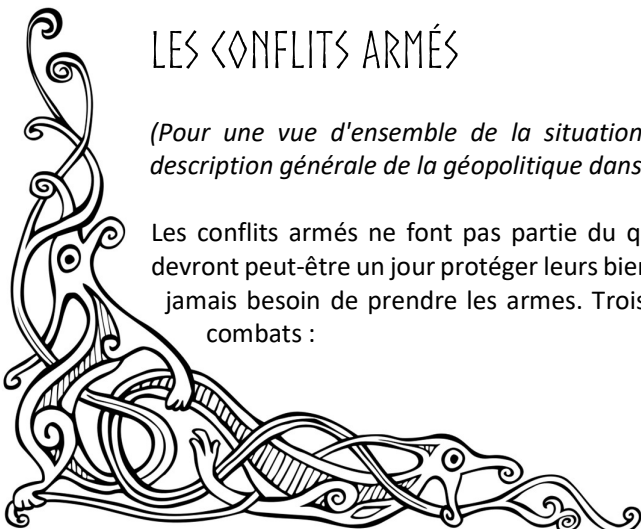
Le Gotland (chef-lieu: Visby)

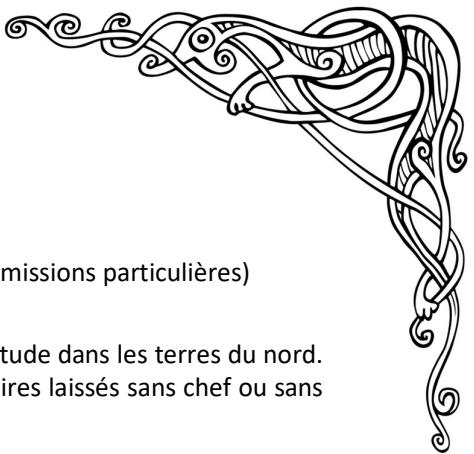
L'île du Gotland, "l'île des dieux", doit son nom à la légende qui veut qu'elle se trouve parfois au croisement des mondes et, qu'au travers de la barrière perméable à certaines époques, on puisse y rencontrer parfois des créatures divines ou au moins légendaires. Si un grand nombre d'histoires en attestent, celles-ci ne sont cependant jamais de première main et aucun habitant de Visby ne peut aujourd'hui certifier avoir aperçu un dieu, pas même de loin.

LES CONFLITS ARMÉS

(Pour une vue d'ensemble de la situation politique, voir vos documents de faction ainsi que la description générale de la géopolitique dans le document de pré-GN.)

Les conflits armés ne font pas partie du quotidien, du moins pour la plupart des vikings. Certains devront peut-être un jour protéger leurs biens contre des bêtes ou des pillards mais la plupart n'auront jamais besoin de prendre les armes. Trois types d'individus rencontreront plus régulièrement des combats :



- 
- Les pirates, ou pillards
 - Les guerriers "de profession" ayant prêté allégeance à un seigneur
 - Les mercenaires (de profession aussi du coup mais payés pour des missions particulières)

La récente bataille de Bravellir a créé un peu plus d'instabilité qu'à l'habitude dans les terres du nord. Depuis que la bataille s'est passée, bon nombre de guerriers et mercenaires laissés sans chef ou sans employeur se sont transformés en pillards.

LES GRANDS RASSEMBLEMENTS POLITIQUES

On distingue deux types de rassemblements d'importance au niveau politique, les Things, et les Althings. Ils sont l'expression d'une mécanique politique qui se veut majoritairement démocratique, même si la mise en place de systèmes hiérarchiques et l'avènement de rois donne de plus en plus à ceux-ci une voix finale et déterminante (dont il devra faire usage à bon escient et dans le respect de l'avis général s'il veut conserver ses alliés).

Les Things sont des rassemblements d'hommes libres qui peuvent être très locaux (quelques seigneurs ou propriétaires terriens voisins) comme plus larges (dans notre cas, jusqu'à la taille de la nation). N'importe qui peut participer au rassemblement qui se déroulera autour du Thing et qui est très utilisé pour commercer, négocier des mariages, pratiquer la religion et sceller d'autres types de contrats.

La réunion politique du Thing est plus réglementée et seuls les "chefs" désignés peuvent y parler, l'assemblée étant présidée par une personne qui se voudra impartiale et garante des lois, un chef local ou par exemple un godi. Suivant leur importance, les "chefs" sont accompagnés de conseillers qui pourront les aider dans leur tâche.

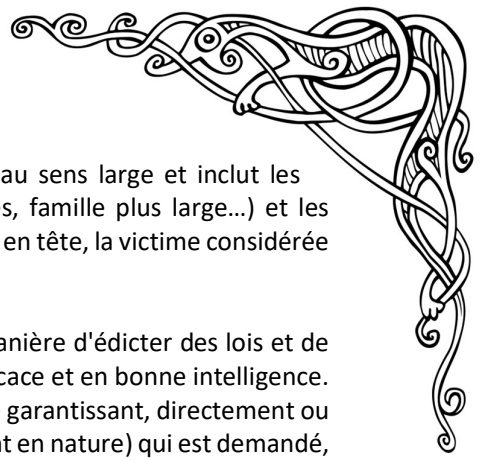
C'est au Thing que l'on va régler les conflits, proclamer les lois, et discuter de sujets impactant les membres de l'assemblée.

L'Althing n'est rien de plus qu'un Thing de plus grande importance (dans notre cas, un Thing de grande taille réunissant les trois nations).

LES LOIS

Nous n'allons pas nous arrêter sur des lois précises mais il est important de comprendre les lois vikings dans leurs grandes lignes.

Le droit est une notion très importante chez les vikings qui vivent dans une société très policée, bien plus que bon nombre d'autres peuples européens de l'époque. Le droit est sacré. Mais ce qui le rend d'autant plus sacré, c'est sa raison d'être, à savoir la préservation de la famille, de la communauté et de l'ordre public nécessaire à un bon fonctionnement de la société dans un cadre de vie qui reste difficile.



La préservation de la famille et de la communauté s'entend souvent au sens large et inclut les ancêtres, les membres vivants et ceux qui leur sont attachés (esclaves, famille plus large...) et les descendants à venir. Les jugements seront donc portés avec cette notion en tête, la victime considérée étant bien souvent la famille ou la communauté dans son ensemble.

La proportionnalité et l'utilité sont deux notions importantes dans la manière d'édicter des lois et de décider d'une sentence. On cherche à résoudre les torts de manière efficace et en bonne intelligence. Le vol ou la destruction d'un bien devra être compensé par une sentence garantissant, directement ou non, le remplacement du bien. Si ce n'est pas un paiement (le plus souvent en nature) qui est demandé, l'individu condamné pourra être par exemple contraint à l'esclavage durant une période donnée destinée à payer l'équivalent de sa dette. Dans un conflit entre deux familles, on cherchera la solution qui mène à l'apaisement général, toute injustice risquant d'attiser le conflit plus que de le résoudre.

La peine de mort est extrêmement rare car la mort du criminel ne résout rien hormis des aspirations de vengeance. On préférera nettement qu'une compensation "utile" pour les délits et les crimes les moins graves. Les crimes les plus graves sont passibles de bannissement, sentence considérée comme bien plus grave que la mort. Le bannissement est plus dramatique pour le criminel qu'il n'y paraît car il fait de lui une personne sans communauté, sans famille, sans biens, qui peut être tuée sans répercussion pour et qui n'a le droit de demander asile nulle part. Par ailleurs, il doit vivre avec la conscience de son acte et répondre au quotidien de sa responsabilité. Selon la gravité, le bannissement peut être temporaire ou permanent. (On notera que, dans une période ultérieure à notre GN, le bannissement est ce qui a conduit à bon nombre de découvertes de nouvelles terres ou de colonisations permanentes.)

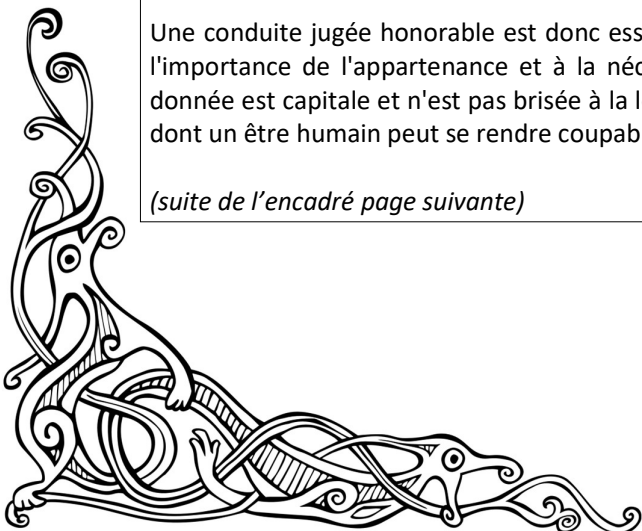
L'IMPORTANCE DE LA RÉPUTATION, DES ACTES ET DES PAROLES

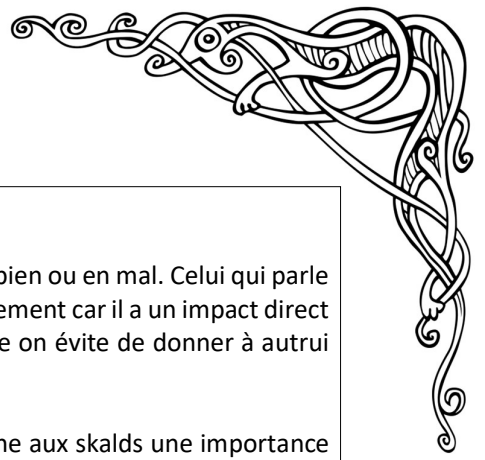
*Meurent les biens,
Meurent les parents,
Et toi, tu mourras de même ;
Mais la réputation
Ne meurt jamais,
Celle que bonne l'on s'est acquise.
(Strophe 76 de l'Hávamál)*

S'il est une chose à laquelle les vikings portent une grande importance, c'est la réputation car c'est celle-ci qui perdurera par-delà la mort de l'individu. Elle ne s'acquiert pas uniquement comme on pourrait le croire par des hauts faits martiaux, et encore moins en étant une brute sanguinaire. Le viking se veut courageux, honnête, persévérant, indépendant, discipliné et hospitalier. L'Hávamál, poème didactique de l'Edda poétique est une bonne illustration des conseils de sagesse du mode de vie qu'est censé mener tout homme honorable.

Une conduite jugée honorable est donc essentielle à une bonne réputation. On peut associer cela à l'importance de l'appartenance et à la nécessité de pouvoir faire confiance à ses pairs. La parole donnée est capitale et n'est pas brisée à la légère, le parjure est l'une des fautes les plus importantes dont un être humain peut se rendre coupable et peut mener jusqu'au bannissement.

(suite de l'encadré page suivante)





(suite de l'encadré de la page précédente)

De même, chaque acte, chaque parole, engendre des conséquences, en bien ou en mal. Celui qui parle ouvertement en mal d'un autre devra se préparer à en répondre publiquement car il a un impact direct sur la réputation d'autrui. On n'accuse donc pas à la légère, tout comme on évite de donner à autrui une raison de médire.

Les mots ont donc une place de choix dans la culture viking, ce qui donne aux skalds une importance particulière car c'est au travers d'eux que se transmet l'histoire et la culture. Extension naturelle de la parole, l'écriture en rune est également considérée d'importance. A tel point qu'on lui donne également des propriétés mystiques. Les runes sont en effet encore plus puissantes que la parole puisqu'elles permettent aux mots de perdurer. Faire graver des runes sur une stèle en l'honneur de quelqu'un est un acte de respect fort envers la personne concernée.

LA MORT

La mort est évidemment une réalité très présente dans le quotidien des vikings à une époque où les moyens de se soigner sont très sommaires. La mort infantile est courante et l'espérance de vie de la plupart des gens ne dépasse pas 40 ans, même s'il y a bien entendu des exceptions (ndla : pour le GN, nous avons considéré que les personnes plus âgées étaient plus courantes, pour des questions pratiques et pour mieux coller parfois à l'âge du joueur)

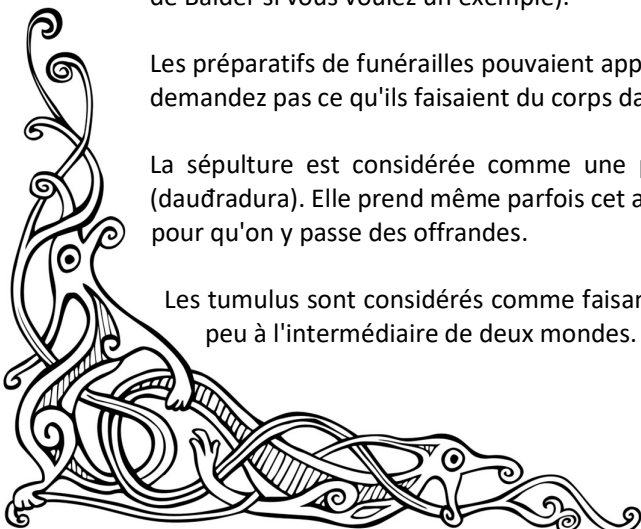
On a trouvé deux types principaux de rites funéraires en Scandinavie : la crémation et l'ensevelissement. Certains endroits semblent avoir connu exclusivement l'un des types, d'autres mélangent les deux, ce qui est d'ailleurs le cas de cette partie du Danemark (qui est actuellement plutôt en Suède comme vous l'aurez sans doute remarqué sur les cartes du document de connaissances). Même dans le cas de crémation, il y avait ensuite un ensevelissement des restes du défunt et des objets funéraires.

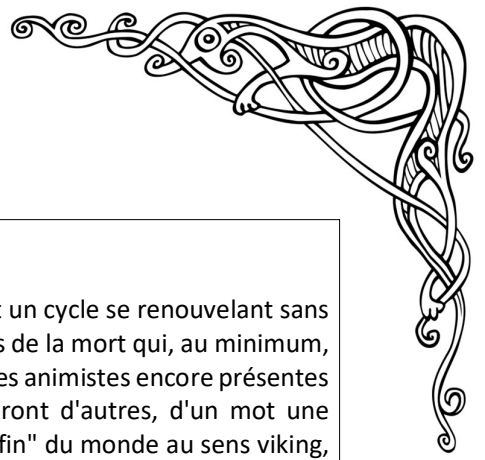
En règle générale, le défunt était brûlé et/ou enseveli avec un nombre important de possessions, surtout dans le cas de figures nobles. Ses animaux de compagnie (chevaux, chiens) étaient sacrifiés, on disposait autour de lui ses armes, un jeu de stratégie, des seaux, couverts, marmites, etc. La tombe ne comportait pas systématiquement un bateau (véhicule cher et précieux) mais en comportait au moins souvent les symboles, d'où l'emplacement des pierres, par exemple. Le bateau pourrait avoir été considéré comme important pour le voyage dans l'au-delà... ou pour espérer en revenir (voir le mythe de Balder si vous voulez un exemple).

Les préparatifs de funérailles pouvaient apparemment prendre plusieurs semaines voire mois (ne me demandez pas ce qu'ils faisaient du corps dans l'intervalle).

La sépulture est considérée comme une porte vers l'au-delà, appelée même "porte des morts" (dauðradura). Elle prend même parfois cet aspect, une partie du tumulus final étant conservé ouverte pour qu'on y passe des offrandes.

Les tumulus sont considérés comme faisant partie du royaume des morts ou comme un endroit un peu à l'intermédiaire de deux mondes.





LE CYCLE DE LA VIE

La vie n'est pas une ligne droite comportant un début et une fin, elle est un cycle se renouvelant sans cesse. De chaque étape de vie naît quelque chose de nouveau, y compris de la mort qui, au minimum, ira nourrir la terre. La notion de cycle de vie est intimement liée aux racines animistes encore présentes chez les vikings. Tout est considéré comme lié, d'une vie en découleront d'autres, d'un mot une réputation, d'un acte des conséquences. L'idée même du Ragnarok, la "fin" du monde au sens viking, n'est que la fin d'un cycle qui débouche sur un autre.

Dans les coutumes vikings, on respecte les morts autant que les vivants et ceux qui ne sont pas encore nés. Les morts sont ceux qui ont engendré les vivants et chacun d'entre eux a écrit une partie de l'histoire. Se souvenir d'eux, leur porter du respect et les vénérer fait partie intégrante des croyances viking.

L'AU-DELÀ

Il y a plusieurs royaumes des morts :

Valhalla (à prononcer "Valhatla" si vous voulez vous la péter, ou utilisez Valhöll à la place)

C'est le plus connu aujourd'hui (mais probablement popularisé assez tardivement). C'est le lumineux hall d'Odin où se trouve la moitié de ceux qui sont morts l'arme à la main. Ce sont les Valkyries qui les choisissent et les emmènent avec elles. On les appelle les Einherjars et ils passent toutes leurs journées à combattre et toutes leurs nuits à festoyer en attendant le Ragnarok.

Folkvangr

La plaine de Freyja, belle et ensoleillée, qui reçoit l'autre moitié des guerriers morts au combat.

Helheim

Helheim, le royaume de la déesse Hel, reçoit ceux qui ne sont, au contraire, pas morts en combattant, ce qui, il faut le rappeler, représente quand même la majorité des gens. Si Valhalla et Folkvangr sont baignés de lumière alors qu'on y alterne festins et combats, Helheim est considéré comme un lieu sombre et glacé.

Gimlé

L'endroit de repos final. Les trois autres royaumes ne sont que des royaumes de passage. L'objectif de tout mort est d'atteindre Gimlé, l'endroit le plus beau de tous. C'est là que finiront tous les morts après le Ragnarok.

Le tertre - l'endroit de ceux qui ne veulent pas s'en aller

On dit aussi que certains morts continuent à vivre dans le tertre qui leur a été érigé car ils refusent d'être morts.

