

L'Histoire des Vikings
comme si vous y étiez !

Direction artistique: Nicolas Wiel
Illustrations: Rachid Marai
Cartographie: Philippe Paraire

© Armand Colin, 2022
Armand Colin est une marque de
Dunod Éditeur, 11, rue Paul Bert, 92240 Malakoff
ISBN 978-2-200-63302-8

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

VINCENT BOQUEHO

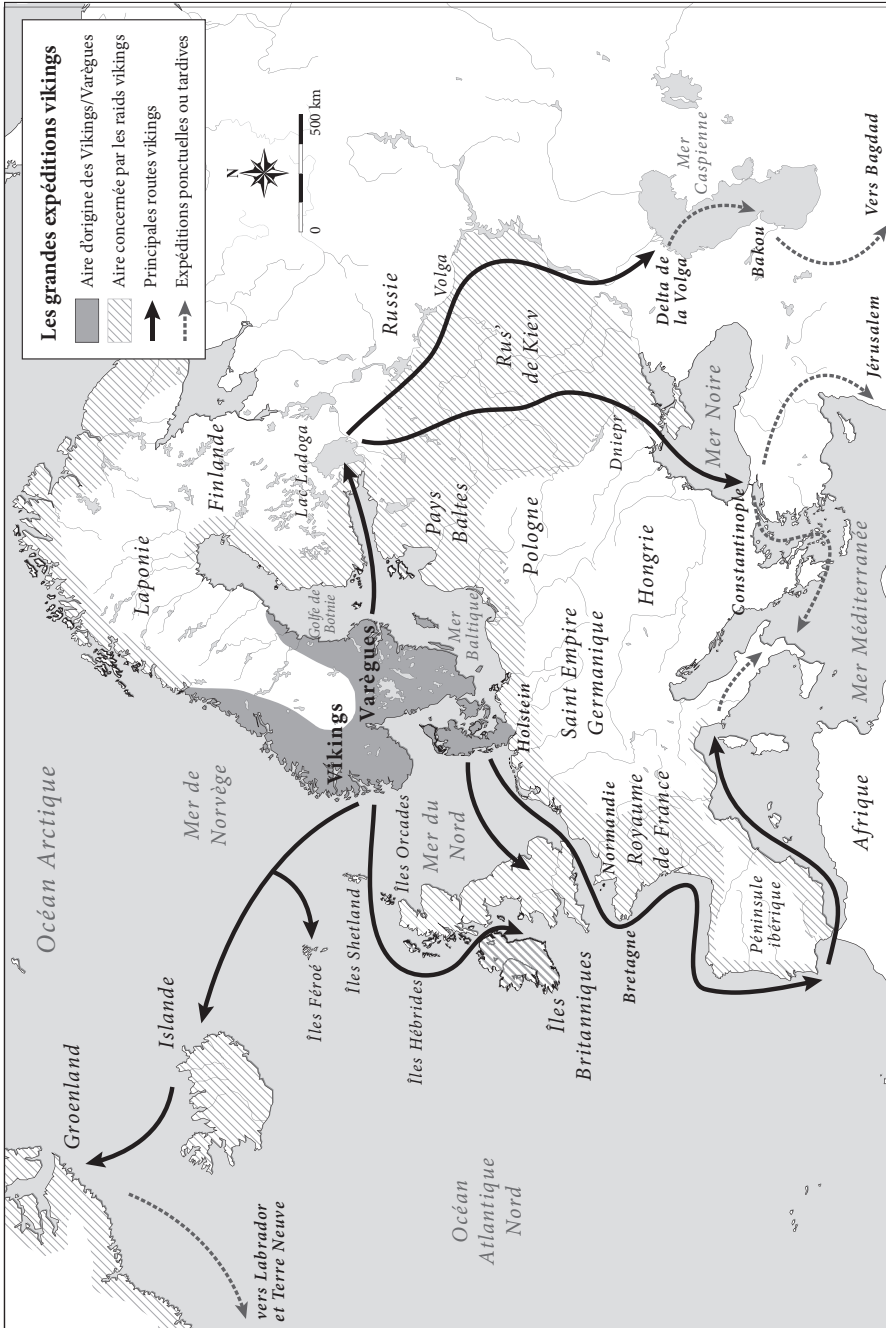
L'Histoire des Vikings
comme si vous y étiez !

ARMAND COLIN

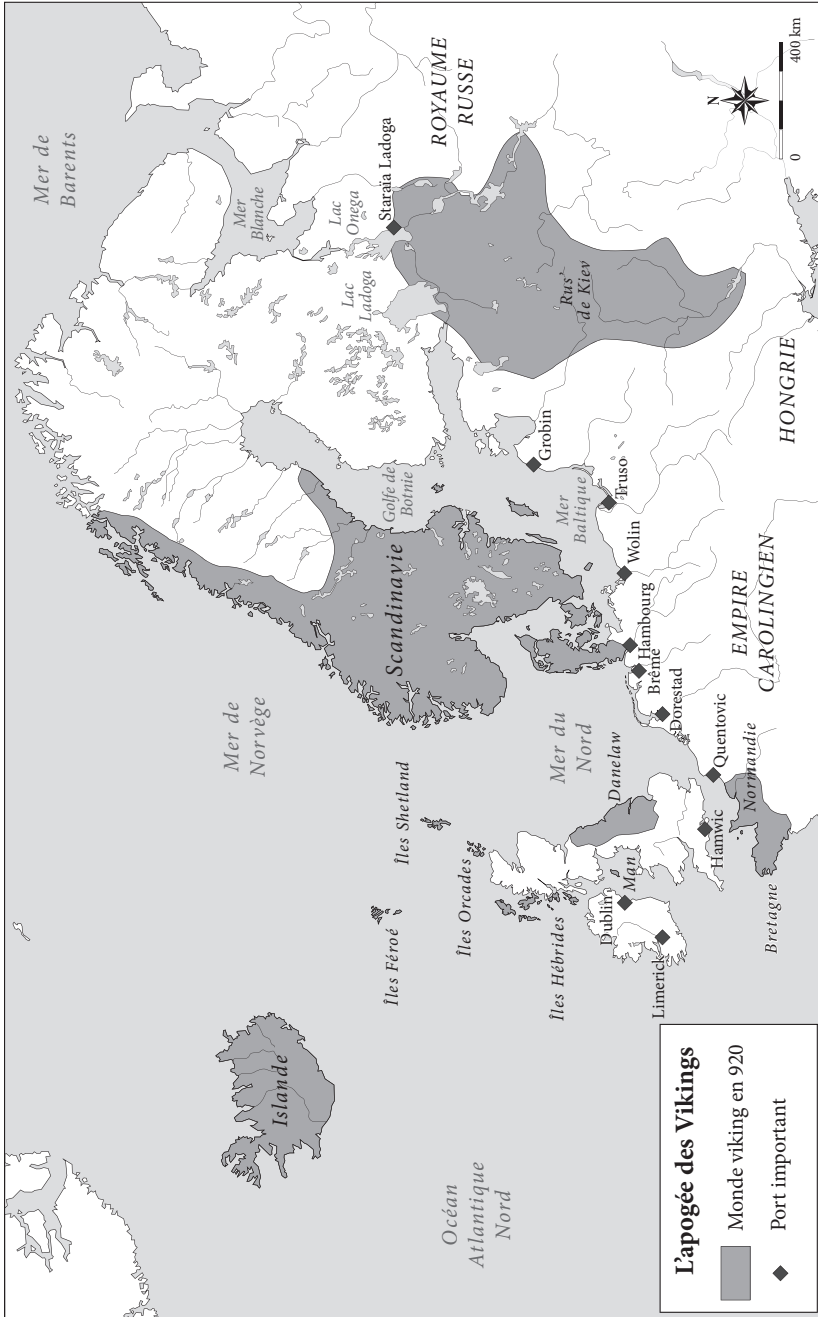
L'histoire des Vikings en quelques cartes



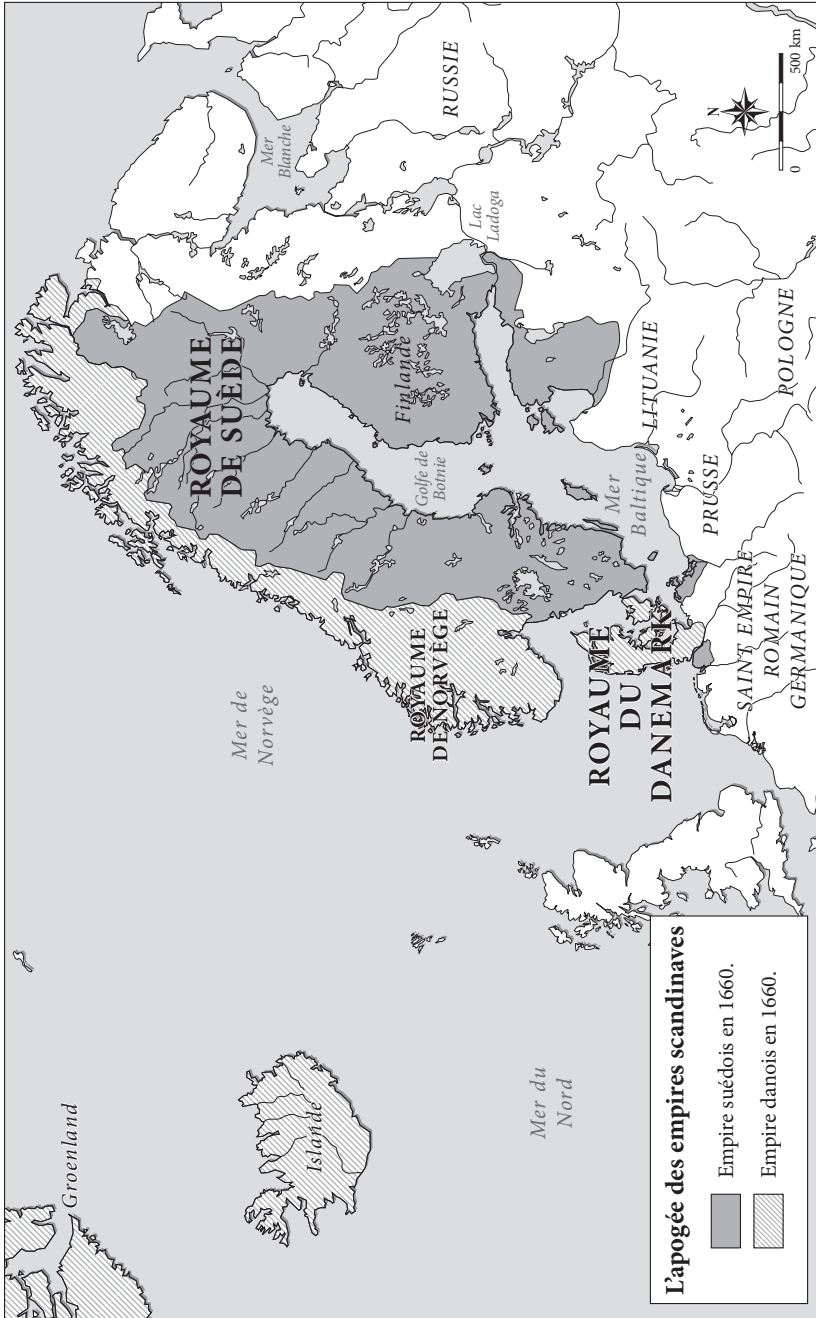
L'Histoire des Vikings comme si vous y étiez !



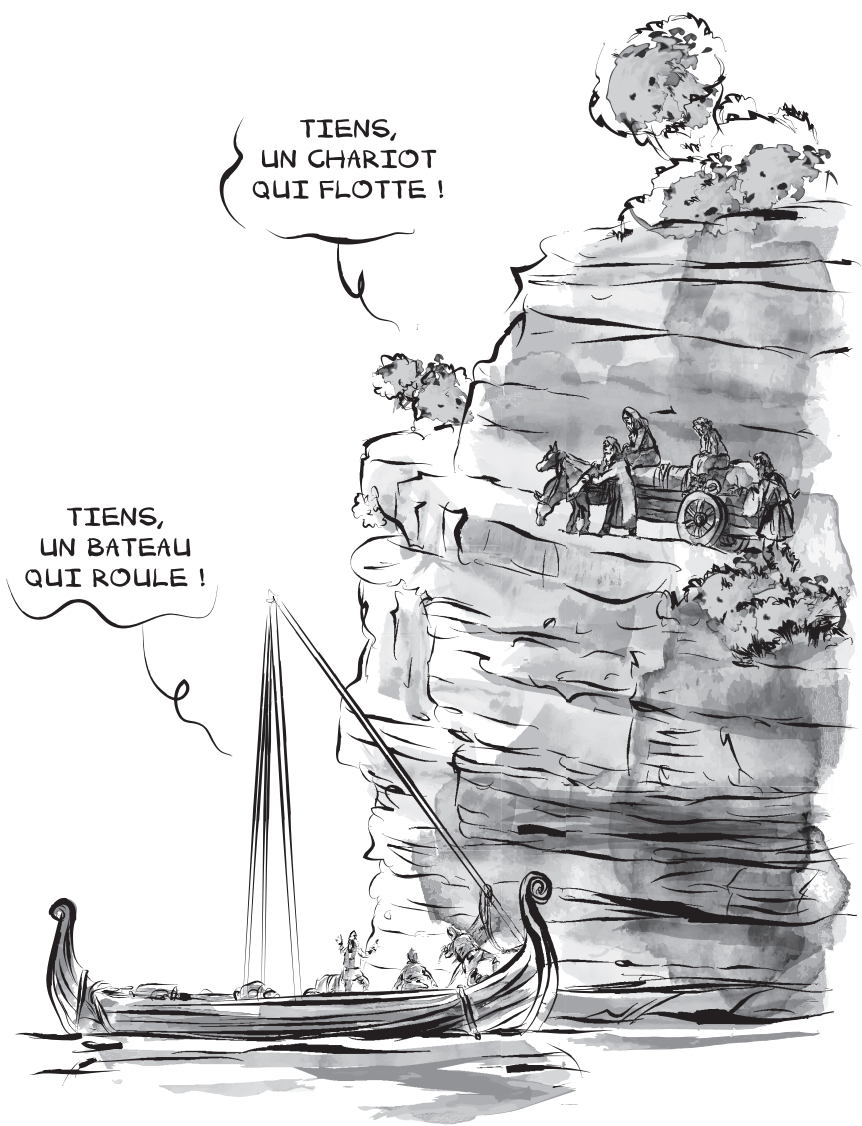
L'histoire des Vikings en quelques cartes



L'Histoire des Vikings comme si vous y étiez !



Première partie
La Scandinavie avant les
Vikings



L'ARRIVÉE DES INDO-EUROPÉENS : LE CHOC DES CULTURES

L'émergence d'une civilisation

Ça roule pour les uns, ça rame pour les autres

Juché sur une petite colline qui se distingue à peine de la platitude environnante, vous contemplez la mer qui scintille dans le lointain. Apparemment vous ne pourrez pas aller plus loin. Soit ! De toute façon, votre femme enceinte commençait à râler après plusieurs journées de marche éreintante.

Vous vous retournez pensivement vers le convoi qui a fait halte derrière vous. Toute la famille est là : les cousins terribles, les beaux-frères fêtards, les nièces en bas âge et les vieilles tantes grabataires... Ils s'occupent de surveiller les chariots pendant que les chiens recadrent les chèvres et les moutons qui divaguent un peu trop loin. Un spectacle haut en couleur auquel vous êtes tous habitués ; car vous venez de loin !

Vous êtes originaire des steppes pontiques situées 2 000 km plus à l'est. Votre peuple y vivait paisiblement jusqu'à ce que de fortes têtes aient l'idée d'ajouter des roues sur leurs traîneaux pour déplacer leurs chargements plus facilement. Dans vos steppes ouvertes à tous les vents, cette invention du chariot vous a rendus particulièrement mobiles. Certains n'ont pas hésité à



Figure 1. Péninsule
du Jutland, Danemark
(2800 av. J.-C.)

tailler la route pour se trouver de meilleures terres. Ce fut le point de départ de la grande migration indo-européenne, l'une des plus fabuleuses de l'Histoire humaine.

Vous n'êtes pas pour autant des nomades : dès qu'une famille se trouve un bon emplacement, elle n'hésite pas à poser ses valises pour cultiver la terre. Le problème, c'est qu'un sol fertile permet de nourrir tout un tas d'enfants, ce qui finit tôt ou tard par recréer de la surpopulation. Quand cela arrive, les jeunes n'ont plus d'autre choix que de reprendre la route : c'est ainsi que de proche en proche, vous avez fini par atteindre les abords du Danemark.

Vous n'avez vraiment pas de chance : cette péninsule s'avère bloquée par la mer de tous côtés. Terminus, tout le monde descend ! Ce pays est condamné à devenir votre nouvelle patrie. Heureusement, les autochtones vont vous aider à prendre vos marques. Ce sont des pêcheurs extrêmement habiles, ce qui n'est pas très étonnant au vu de la longueur du littoral. Vous allez beaucoup apprendre de leurs pratiques et peu à peu, le poisson va devenir un complément essentiel à votre pain quotidien.

Quelle providence que cette fusion de deux cultures aussi complémentaires ! C'est un peu la rencontre des Enfants de la Terre avec les Fils de l'Eau, ce qui va donner naissance à un peuple extrêmement dynamique. Grâce à vos nouvelles connaissances dans le domaine de la navigation, vous allez pouvoir abandonner vos chariots au profit des bateaux : très vite la mer ne sera plus un obstacle à vos envies d'évasion. Dopés par une culture du voyage et du déménagement, vos enfants n'hésiteront plus à traverser les détroits qui vous séparent du reste de la Scandinavie. C'est ainsi que votre peuple va poursuivre sa formidable expansion par-delà la Baltique, créant peu à peu une unité culturelle sur les territoires du Danemark, de la Suède et de la Norvège.

Quant aux anciens occupants, ils finiront par disparaître complètement, submergés par votre indéniable suprématie. C'est que votre atout ne réside pas seulement dans votre mobilité : la traction animale permet aussi de décupler les rendements agricoles, ce qui fait toute la différence en termes démographiques. Vous faites des enfants par grappes de mille pendant que vos concurrents partent à la pêche aux moules : forcément, ils n'ont aucune chance.

C'est ainsi que votre langue indo-européenne finira par s'imposer partout en Scandinavie aux dépens des anciens dialectes. Elle évoluera peu à peu jusqu'à devenir le proto-germanique. En cette fin du Néolithique, les premiers éléments linguistiques et culturels de la future civilisation des Vikings sont déjà posés.

Un dieu Soleil sous perfusion

Postée devant l'entrée du Temple des Vierges, vous regardez tristement la pluie tomber au dehors. Le chemin menant à la Forêt Sacrée est devenu un torrent de boue, et le ciel est tellement bas que vous avez l'impression de pouvoir le toucher du bout des doigts. Ça fait des mois que ça dure : l'humidité est telle que les épis de blé ont pourri avant de mûrir. Aujourd'hui la population commence à crier famine : une deuxième année dans le même genre serait une catastrophe sidérale.



Figure 2. Île de Seeland, Danemark
(1400 av. J.-C.)

La Scandinavie traverse pourtant un siècle d'une grande douceur très favorable aux cultures, mais c'est justement ça le

problème : la densité de population est tellement élevée qu'on ne peut plus se permettre le moindre faux pas. Une météo un tant soit peu capricieuse, et hop ! Ça fait des milliers de morts d'un coup. Pour éviter ça, il n'y a pas trente-six solutions : il faut appeler le dieu-Soleil à la rescousse.

Comme vous n'êtes pas née de la dernière pluie, vous avez bien compris que le Soleil était le principal responsable de la qualité des récoltes, et c'est pourquoi vous en avez fait le dieu de la fécondité par excellence. Dans deux mille ans, vos descendants vikings lui donneront un nom : Freyr. C'est un peu anachronique, mais tant pis : on va l'appeler comme ça dès maintenant.

Freyr est bien gentil, mais il a tendance à être un peu faiblard dans vos régions. Heureusement, tout est prévu ! Il existe une cérémonie particulière qu'on n'utilise qu'en cas d'urgence pour raviver sa flamme. C'est dans ce but qu'on vous a éduquée depuis votre plus tendre enfance : il est temps pour vous de révéler vos charmes auprès du petit Freyr.

Vous voyez le grand-prêtre sortir de la forêt à la tête d'un convoi qui transporte une icône pas comme les autres : elle représente un char en bronze tiré par un cheval en bronze ; aux commandes de ce char se dresse un homme tout nu qui arbore un phallus particulièrement démonstratif ; enfin le char transporte un gigantesque disque plaqué or qui est l'incarnation du Soleil en personne. Le tout est transporté à dos d'homme par une dizaine de disciples qui répètent en rythme la scansion du prêtre.

Pour bien comprendre toute la valeur d'une telle relique, il faut savoir que le cuivre et l'étain nécessaires à sa fabrication ne poussent pas par chez vous. Il faut aller les chercher jusqu'en Bohême, voire dans les Cornouailles à plus de mille kilomètres de distance. Heureusement, vous avez compensé ce handicap



**Figure 3. Le char de Trundholm
(Seeland, vers 1400 av. J.-C.)**

par une remarquable maîtrise de la métallurgie : vos bronzes sont d'une telle qualité que vous pouvez les revendre avec un beau profit. Votre époque correspond au premier âge de gloire de la Scandinavie.

Vous regardez pensivement ce cortège qui arrive dans votre direction, un peu intriguée par ce mystérieux pilier que le dieu Freyr exhibe au bas du ventre. C'est que vous êtes une Vierge voyez-vous, éduquée dans l'ombre du Temple avec un seul but en ligne de mire : redonner à Freyr sa capacité fécondatrice. Vous ne savez pas trop à quoi vous attendre mais peu importe : c'est un grand honneur que de pouvoir servir une telle divinité. Voici venu l'accomplissement de votre vie.

Aux côtés de quelques autres Vierges, vous vous joignez au cortège et vous amorcez la danse rituelle au son des lurs, ces grands cors de bronze qui prendront de nouvelles dimensions à l'époque viking. Il est temps pour vous d'amorcer le grand périple sacré qui vous fera traverser tous les villages du pays

danois : d'abord en Seeland, puis en Fionie, et enfin au Jutland, sur le continent, qui est le plus gros morceau.

Partout sur la route, les gens vous acclament, les yeux brillants : c'est un peu comme si Freyr en personne leur rendait visite, et ils le lui rendent bien. Les offrandes pleuvent de tous côtés : voilà de quoi requinquer votre divinité ! Au passage, ça vous permet de manger à votre faim tous les soirs : en tant que future concubine du dieu-Soleil, vous avez droit à l'ambroisie. C'est un peu votre lune de miel, en attendant l'issue fatale.

Justement, ça vient : vous voilà de retour en Seeland. Vous regagnez la Forêt Sacrée aux côtés des autres disciples, un domaine où nul laïc ne peut pénétrer. Puis vous atteignez l'endroit final, celui où Freyr doit quitter le plan terrestre pour rayonner de nouveau dans les limbes. Un grand espace a été excavé pour enterrer le vaisseau solaire ; et vous allez l'accompagner dans son nouveau voyage.

On vous fait boire une bonne dose d'hydromel qui vous propulse tout droit dans le pays des Bienheureux : vous vous sentez légère, tellement légère que vous avez déjà l'impression de voler aux côtés de votre bien-aimé. Vous ne vous rendez même pas compte de ce qui vous arrive lorsque le prêtre vous fend le cœur au moyen de sa lame sacrée : un sacrifice humain, ça peut être très doux quand on s'y prend bien.

Ne vous en faites pas : tous les autres membres du convoi ayant participé à l'inhumation connaîtront le même sort. Pas de jaloux ! Personne ne doit connaître le lieu d'ensevelissement, et pour cela, quoi de mieux que de supprimer tous les témoins ? Ils seront enterrés ailleurs, en un lieu qui deviendra un but de pèlerinage. Un grand tumulus sera dressé pour que tout le monde puisse se souvenir de leur sacrifice en l'honneur du dieu-Soleil.

Ces pratiques vont contribuer à renforcer le Grand Mystère aux yeux de vos compatriotes ; et lorsqu'enfin, le soleil reparaitra dans le ciel, tout le monde se dira que c'est Freyr qui vient remercier ses ouailles. Les moissons seront bonnes cette année : vous pouvez dormir sur vos deux oreilles !

On dirait bien que ça se rafraîchit

Ça ne peut plus durer : on est déjà au mois d'avril et il neige encore à gros flocons ! Impossible de planter quoi que ce soit dans cette terre gelée : vous aurez de la chance si vous parvenez à moissonner avant le retour de l'hiver ! Il faisait beaucoup plus doux du temps de vos grands-parents, à ce qu'on raconte : les gens mangeaient alors à leur faim, et tout allait bien. Mais il semblerait que les dieux vous aient abandonnés. Le refroidissement climatique, c'est le grand problème de votre époque.



Figure 4. Götaland, Suède (650 av. J.-C.)

Certains parmi les Sages prétendent que Freyr serait tombé amoureux d'une géante du pays des Ombres dénommée Gerd. Or Gerd ne serait pas du tout intéressée par sa demande en mariage, ce qui plongerait le pauvre Freyr dans une profonde affliction ; d'où la neige.

Vous vous moquez pas mal des états d'âme de cette divinité qui, décidément, vous déçoit de plus en plus. Vous vous dites qu'il mériterait un bon coup de pied dans le derrière de la part de ses camarades plus virils : Thor par exemple, le dieu guerrier par excellence. Votre époque est en train d'enclencher une véritable bascule entre deux grands groupes de divinités : les

Vanes associés à l'amour et la fertilité; et les Ases focalisés sur la guerre et la souveraineté. Longtemps les Vanes ont été mis sur un piédestal par votre société: qui préfère la guerre à la paix, la colère à l'amour? Les Ases en ont même acquis une sinistre réputation: on les dit sournois et prêts à tous les artifices pour arriver à leurs fins. Mais à vos yeux, ce sont eux qui ont tout compris: en ces temps difficiles où tout part à vau-l'eau, mieux vaut bénéficier de l'aide d'un dieu brutal mais efficace que d'une divinité qui passe son temps à chougner.

C'est un peu pareil dans votre couple: votre mari ne cesse de tergiverser sans réussir à prendre la moindre décision, ce qui a le don de vous agacer. Ça fait des années que vous essayez de le secouer pour qu'il reprenne les choses en main! Il est grand temps de quitter ces terres de perdition pour gagner des rivages plus cléments. Cap au sud! Il paraît que de l'autre côté de la Baltique s'étendent à perte de vue des terres ensoleillées qui n'attendent que la main de votre mari pour être ensemencées.

Vous avez surtout peur pour vos enfants: la rigueur de l'hiver a fait des ravages dans le voisinage, et beaucoup de bébés en bas âge n'ont pas survécu. Puis c'est votre belle-mère qui a claqué: enfin une bonne nouvelle! C'était le principal obstacle à votre projet, car votre époux ne cessait de prétendre que belle-maman n'était pas transportable. Elle paralysait votre bonhomme comme une bernique à son rocher; maintenant, vous êtes libres comme l'air.

Justement, plusieurs chefs ont décidé de se rassembler pour entamer la grande traversée: c'est l'occasion rêvée de partir à leurs côtés. Enfin un peu d'aventure! C'est comme si le goût du voyage qui caractérisait les premiers Indo-Européens s'était enfin ranimé. Il demeurera une composante essentielle de l'identité germanique pour les deux millénaires à venir.

L'identité germanique... Elle est en train d'éclorre en ce moment même. Tous les peuples de Scandinavie et du nord de l'Allemagne ont vu leurs langues évoluer de façon similaire, nouées par les contacts étroits par-delà les détroits: c'est ce qui a donné naissance au proto-germanique. Bien que l'âge du bronze ne soit pas encore achevé, votre langue contient déjà le substrat qui subsistera chez les Vikings comme chez tous les autres Germains.

Il est temps d'organiser les préparatifs de votre fabuleuse expédition. Pour un périple de cette ampleur, il est essentiel de se mettre les dieux dans la poche: Njörd d'un côté pour sécuriser la traversée (c'est le père de Freyr, dieu du vent et de la mer), Odin de l'autre en prévision des combats qui ne manqueront pas d'avoir lieu lors du grand débarquement (c'est le dieu de la victoire par excellence). Vous vous rassemblez en un lieu consacré avec des centaines d'autres candidats au voyage. Cet endroit a déjà vu défiler tous les grands marqueurs de votre Histoire: on y trouve de grandes dalles de granit gravées de nombreuses scènes féeriques qu'on appellera plus tard des pétroglyphes.

Tandis que le prêtre-sorcier entonne des prières aux divinités, ses officiants se chargent de graver les nouveaux symboles magiques: quelques navires qui garantiront le succès de votre traversée, quelques guerriers brandissant des haches qui assureront votre victoire face aux étrangers. Ces représentations magiques gravées dans la pierre évoquent déjà les inscriptions runiques des temps futurs, à ceci près qu'il ne s'agit pas encore d'une écriture et encore moins d'un alphabet. On est sur quelque chose de plus primitif, mais plein de promesses.

Enfin vient le moment du départ: comme votre village n'est pas très riche, vous embarquez sur un simple tronc d'arbre excavé et vous voguez d'abord en direction de l'île de Gotland.

L'Histoire des Vikings comme si vous y étiez !

C'est là que doivent se rassembler tous les chefs de clan avant l'invasion proprement dite.

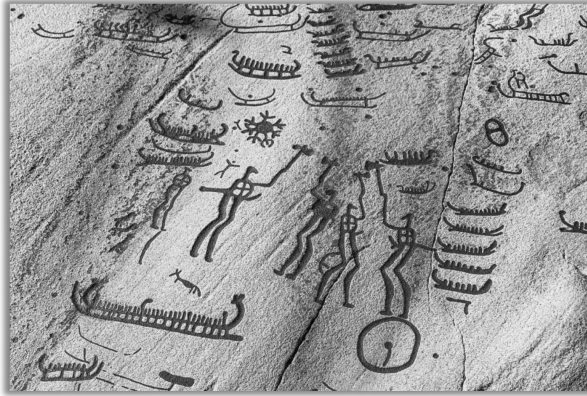


Figure 5. Les pétroglyphes de Tanum
(âge du bronze, Suède)

Quel spectacle ! C'est un peuple au complet qui s'est donné rendez-vous en ce lieu destiné à devenir la plaque tournante de la Baltique. Lorsque vous repartez vers le sud aux côtés de tous ces guerriers, vous êtes plus optimiste que jamais. Votre mari ne s'est muni que d'une pauvre cognée en bronze, mais ça devrait suffire pour éclater quelques crânes.

Finalement, vous allez réussir votre entreprise avec brio : après avoir éradiqué toute résistance, vous allez fonder un nouveau foyer sur cette terre qui deviendra la Pologne. C'est là que votre peuple prendra un nom nouveau : les Goths.

Les migrations vont occuper les Goths pendant plus d'un millénaire : ce n'était qu'un début ! Voici la liste des territoires modernes qu'ils vont traverser, histoire de montrer à quel point vous avez la bougeotte : Suède, Pologne, Ukraine, Moldavie, Roumanie, Bulgarie, Macédoine, Albanie, Monténégro, Bosnie, Croatie, Slovénie, Italie, France et Espagne. C'est là que s'épanouira finalement le royaume wisigoth... Tout un programme !

La Scandinavie connaîtra plusieurs autres vagues d'émigration dans les décennies à venir : l'une d'elles engendrera les Burgondes ; l'autre donnera naissance aux Vandales qui finiront carrément par gagner l'Afrique après avoir réalisé leur propre tour d'Europe. On vous aura prévenu : le Germain est une pile électrique, il ne tient pas en place ! Avec ce genre d'instinct primaire, on comprend mieux le ressort des futures expéditions vikings...

En attendant, les Germains qui ont choisi de rester en Scandinavie vont continuer à vivre des temps difficiles. Le refroidissement va se poursuivre, entraînant un déclin démographique et culturel. Voici venir un long Moyen Âge qui va durer plus d'un millénaire et qui ne se terminera qu'avec le renouveau viking.



PREMIER CONTACT AVEC LES ROMAINS

L'ambre et la rune

Le trésor de la Baltique

Du haut de vos douze ans et demi, vous vous acquittez de votre mission avec un zèle qui fait plaisir à voir : agenouillé dans le sable, vous passez en revue les coquillages qui se sont déposés sur la plage à marée basse. Une personne mal renseignée pourrait conclure que vous êtes en train de confectionner un collier de crustacés à l'occasion de la fête des mères, mais il n'en est rien.

En réalité, vous recherchez des petites pierres translucides qui se mélangent parfois aux coquillages et qui valent de l'or. Elles ont des reflets bruns ou ocre, et lorsqu'on les brandit sous les rayons du soleil, c'est toute une vie qui semble s'animer à l'intérieur. De l'ambre : c'est le trésor de la Baltique et le secret de votre prospérité.

Vous ignorez complètement l'origine de ces pierres précieuses : pour vous, c'est un cadeau des dieux que les vagues vous apportent avec beaucoup de courtoisie. Vous êtes à mille lieues d'imaginer qu'il s'agit de la résine fossilisée de conifères qui poussaient là il y a plusieurs millions d'années, tellement colmatée sous la pression du sol qu'elle a fini par former une roche à



Figure 6. Péninsule du Jutland, Danemark (325 av. J.-C.)

part entière. Il y en a partout autour de la Baltique, jusque dans les régions baltes situées beaucoup plus à l'est. La mer grignote inlassablement cette roche qui affleure ici ou là, et elle en fait des petites perles qui roulent sur les bas-fonds. De proche en proche, les vagues finissent par les amener jusque chez vous, sur les rives orientales du Danemark : vous n'avez plus qu'à vous baisser pour les ramasser. Du travail prémâché, c'en est presque indécemment !

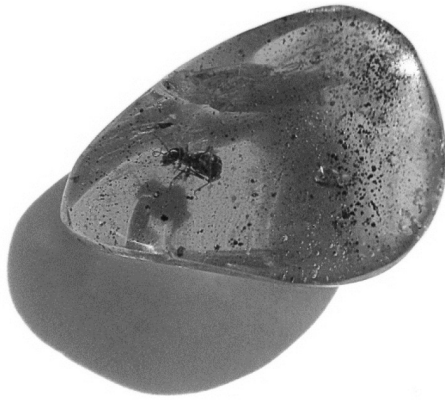


Figure 7. L'ambre de la Baltique

Vous n'êtes pas le seul à trouver ça beau : plus on s'éloigne de la Baltique, plus les gens en sont friands ! C'est le principe même des objets de luxe : plus c'est rare, plus c'est cher donc plus c'est beau. Il existe une demande phénoménale venant du sud émanant de peuplades que vous ne connaissez que par oui-dire. Le commerce entre la Baltique et la Méditerranée se fait de proche en proche et les nouvelles vous en arrivent au compte-gouttes, altérées par le bouche-à-oreille.

Un nom, en particulier, a fini par éveiller votre attention : les Grecs. Vos parents en parlent de temps en temps comme d'un peuple fascinant et mystérieux. Si vous saviez... En atteignant les rives de l'Indus, Alexandre le Grand vient tout juste de créer

le plus vaste empire qui ait jamais existé. En corollaire, les flux commerciaux ont grimpé en flèche!

Vous rentrez à la maison avec trois billes minuscules, mais qui suffiront à arrondir vos fins de mois. Vous êtes très fier quand vous les présentez à votre père, et vous l'êtes plus encore quand il vous propose de l'accompagner jusqu'au comptoir où il a l'habitude de mener les transactions. Il est grand temps pour vous d'apprendre le métier.

Vous voilà donc jeté sur la route avec votre père et votre chariot de marchandises. Cap vers l'ouest! C'est sur la rive occidentale du Danemark que vous attendent les marchands venus de tous les horizons. Ce comptoir remonte au temps où l'étain des Cornouailles affluait depuis la mer du Nord. C'était la grande époque! Aujourd'hui tout est plus terne, car l'âge du bronze est terminé.

Les coupables sont là, juste devant vous: ils déambulent sans vergogne dans le port pour vous vendre leurs produits avec un sentiment de supériorité parfaitement insupportable. On les appelle les Celtes. Ils sont devenus les pires ennemis des Germains, même s'ils savent se montrer courtois pour les besoins du commerce.

Leur secret réside dans un métal d'un genre nouveau: le fer. Apparemment, il en pousse à foison dans une large chaîne de montagnes qu'on appelle les Alpes. C'est là leur foyer originel, et la raison de leur prospérité. C'est un métal incroyablement coriace, mais ces gens-là ont trouvé le moyen de le fondre pour en faire des armes et des outils d'une dureté sans pareille. Ça a rendu vos armes en bronze complètement obsolètes, et ça a marqué un sacré coup de frein à l'expansion germanique. Votre belle civilisation qui basait sa puissance sur la maîtrise de la métallurgie s'est retrouvée toute bête, incapable de se remettre