

Małgorzata Szczygielska

BERSERKOWIE: ELITA WOJOWNIKÓW CZY ASPOŁECZNI ZABIJACY?

Berserkowie - skandynawscy wojownicy, opiewani w średniowiecznych sagach jako budzący postrach rozbójnicy lub doborowi gwardziści duńskich i norweskich władców, do dziś stanowią nierozwikłaną zagadkę dla badaczy historii wikingów. Czy istnieli naprawdę, czy byli wymysłem skandynawskiej wyobraźni, podobnie jak wilkołaki, trolle i smoki? Czy budzili grozę i podziw, czy pogardę i nienawiść? Skąd wzięło się ich miano? Czym był *berserkgang*, jak go osiągnąć i jak się objawiał? Te i inne pytania na dobrą sprawę do dziś pozostają niewyjaśnione, pomimo wielu prób w tym kierunku, a jednoznaczne i kategoryczne odpowiedzi powodują więcej chaosu i nieporozumień, niż przybliżają do rozwiązania zagadki. Funkcjonuje wiele błędnych, a silnie zakorzenionych opinii, których wyplenienie przypomina walkę z potworem Grendelem; a powtarzanie ich przez światowego formatu badaczy historii i kultury wikingów konstytuuje je jeszcze bardziej, tworząc pewniki tam, gdzie nie ma nawet cienia przesłanki, jak było w przypadku utożsamienia berserków z wilkołakami, uznania za berserczy rodu Egila Skalla-Grímssona czy dopatrywania się w berserkangu choroby umysłowej lub śladu praktyk szamańskich. W tej pracy postaram się wskazać słabe punkty dotychczasowych ustaleń na temat berserków, sprostować niektóre z obiegowych opinii i wskazać inne wytłumaczenie fenomenowi berserku bez oddalania się za bardzo od materiałów źródłowych.

Źródła

Średniowieczna Skandynawia dysponuje wyjątkowym źródłem do poznania jej dziejów i kultury, jakim są sagi islandzkie. Były one spisywane przez anonimowych autorów w wiekach XII-XVI, lecz opierały się na tradycji ustnej i powstałych wcześniej (IX-X w.) pieśniach skaldycznych, które nie tylko dostarczyły materiału dla przyszłych sag, ale niekiedy były fragmentami lub w całości wplątane w narrację. Najstarszą z islandzkich sag jest *Landnámabók* (ok. 1130 r.) Arego Þórgilssona i Kolskega Ásbjörnsona - spis osadników, ich farm i zajmowanych gruntów, ubarwiony anegdotami z czasów zasiedlania Islandii. Z tych samych lat

pochodzi *Islendingabók* Arego Þórgilssona, historia Islandii spisana na podstawie przekazów ustnych ludzi, *których pamięć sięgała bardzo daleko*. Innym dziełem historycznym, powstałym w niecałe sto lat później, jest *Heimskringla* Snorrego Sturlusona, historia królów Norwegii doprowadzona do roku 1184. Największe sagi powstały w ciągu XIII wieku, choć trudno sprecyzować dokładniejsze daty. Sagi powstawały również w wiekach następnych i z biegiem czasu opowieści w nich zawarte stawały się coraz bardziej fantastyczne, mieszając motywy baśniowe i literackie z różnych stron świata. Dotyczy to także kwestii berserków, którzy w późniejszych - XV- i XVI-wiecznych - sagach zaczną być coraz częściej utożsamiani z *blámennami* („czarnymi ludami”), o czym będzie jeszcze mowa.

W pracy nie uwzględniono wszystkich istniejących sag, lecz dobór źródeł był na tyle przypadkowy, by móc uznać wyniki za reprezentatywne. Jedynym kryterium doboru było występowanie w utworze terminu „berserk” i pod tym właśnie kątem przeanalizowałam wszystkie źródła, jakie były mi dostępne (w głównej mierze dzięki obecności ich oryginalnych wersji w sieci). Przyjęłam bowiem założenie, że należy oprzeć się w pierwszym rzędzie na postaciach nazwanych berserkami już przez samego *sagamaðra* - autora sag, a dopiero później ewentualnie próbować doszukiwać się cech berserków (o ile takowe istnieją) u postaci nie nazwanych wprost tym mianem (jak np. u Egila Skalla-Grímssona z *Egla* lub Skarphéðina Njálssona z *Njáli*), nie zaś na odwrót. Ogółem przeanalizowano tu 19 sag bajecznych (tzw. *fornaldarsögur*), 19 sag rodowych (*Islendingasögur*), 3 sagi królewskie Snorrego Sturlusona i kronikę duńską Saxona Gramatyka, a także 2 pieśni eddaiczne oraz trzy części tzw. *Eddy prozaicznej* Snorrego Sturlusona.

Sagi rodowe, tzw. sagi o Islandczykach (*Islendingasögur*), powstały od końca XII w. do XIV w. i opisują dzieje ludzi żyjących w przeszłości na Islandii, protoplastów islandzkich rodów i wybitne postaci islandzkiej historii. Do sag rodowych wykorzystanych w tej pracy zaliczają się: *Landnámabók*, *Egils saga Skalla-Grímssonar* (Egla), *Brennu-Njáls saga* (Njála), *Eyrbyggja saga*, *Laxdæla saga*, *Gunnlaugs saga orms tungu*, *Grettis saga sterka* (Grettla), *Vatnsdæla saga*, *Flóamanna saga*, *Hrana saga hrings*, *Reykðæla saga og Víga-Skútu*, *Svarfdæla saga*, *Þórdar saga hredu*, *Víga-Glúms saga*, *Gunnars saga Keldúgnupsfífls*, *Gísla saga Súrssonar*, *Gull-Þóris saga* oraz *Heiðarvíga saga*.

Sagi bajeczne (zmyśłone), dość późne w porównaniu z rodowymi, bo pochodzące z XIV-XVI w., i opisujące dzieje bohaterów mitycznych lub fantastycznych, zebrane zostały przez Gudniego Jónssona i Bjarniego Vilhjalmssona w trzytomowym dziele *Fornaldarsögur Norðurlanda*, wydanym w latach 1943-1944. Wszystkie wykorzystane w niniejszej pracy sagi bajeczne pochodzą z tego opracowania; i tak z tomu pierwszego: *Páttur af Ragnars sonum*, *Hervarar saga ok Heiðreks*, *Grim's saga loðinkinna*, *Örvar-Odds saga*; z tomu drugiego: *Hrólf saga kraka ok kappa hans* (wraz z dodatkiem *Af Aðils Uppsalakonungi ok Svipþjóðarferd Hrólfskonungs ok kappa hans*), *Frá Fornjóti ok hans ættmönnum*, *Hálfs saga ok Hálfsrekka*, *Þorsteins saga Víkingssonar*, *Hrómundar saga Grípssonar*, *Ásmundar saga kappabana*, *Sturlaug's saga starfsama*, *Göngu-Hrólf's saga*; z trzeciego: *Gautreks saga*, *Hrólf's saga Gautrekssonar*, *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*, *Sörla saga sterka*, *Hjálmtes saga ok Ölvis*, *Hálfðanar saga Ey-stenssonar*, *Hálfðanar saga Brönufotra*.

Sagi królewskie to opowieści zgromadzone w zbiorze *Heimskringla* przez historyka islandzkiego Snorrego Sturlusona (ok. 1179-1241). Zbiór zawiera szesnaście sag opisujących panowanie poszczególnych królów Norwegii, od czasów legendarnych do roku 1184. Otwierająca ten zbiór *Ynglinga saga* rozpoczyna się od słów *Kringla heimsins...* (*Krąg ziemski...*), które później posłużyły jako tytuł całego zbioru, po raz pierwszy użyte w tej roli przez Johana Peringskiölda w jego wydaniu sag królewskich z roku 1697: *Heims Kringla eller Snorre Sturlsons Nordländska Konunga Sagor*. Wzmianki o berserkach pojawiają się jedynie w trzech pierwszych sagach - w *Ynglinga saga*, *Hálfðanar saga svarta* i *Haralds saga harfagra*.

Innym zbiorem sag królewskich są *Gesta Danorum* duńskiego uczonego Saxo Gramatyka (ok. 1150-1220). Kronika składa się z dziewięciu ksiąg opisujących dzieje Danii począwszy od czasów legendarnych do roku 1185. Podobnie jak Snorri, Saxo szeroko wykorzystuje tradycje germańskie, wprowadzając do swej kroniki postacie bohaterów znanych w całej Skandynawii (jak chociażby postać Starkaða - tu Starcatherusa - znaną również z sag islandzkich). W przeciwieństwie jednak do *Heimskringli*, *Gesta Danorum* pisane są po łacinie, co znacznie utrudnia doprecyzowanie pewnych pojęć, Niekoniecznie bowiem każdy wojownik, określony przez Saxona mianem *athleta*, musi być berserkim - ale przynajmniej dwóch z nich (Słowianin Wilce/Wasce oraz Grimmon)

może nimi być, o czym świadczą pewne podobieństwa ich losów z islandzkimi berserkami; za to dwaj ewidentni berserkowie, Hardbeinus i Siwald z synami, przywódcy band rozbójniczych i czarownicy potrafiący wprawiać się w zwierzęcy szal bojowy, nie są nazwani *athletae* ani określani w ogóle żadnym terminem, dającym się zidentyfikować ze słowem berserk. Trzeba tu zatem zachować o wiele większą ostrożność, niż w przypadku sag, dlatego nie zostali oni zestawieni w katalogu - jako „niepewni”, spekulatywni berserkowie..

Drobne informacje o berserkach znaleźć można również w pieśniach eddaicznych. W *Eddzie poetyckiej* (starszej) są to pojedyncze strofy z *Harbardsljóð*, *Hyndluljóð* i *Hávamál*. *Edda prozaiczna* (młodsza) Snorrego Sturlusona, znana jako *Snorra Edda*, wspomina berserków w *Prologu*, w *Gylfaginning* i w *Skaldskaparmál*.

Imiona, przydomki i toponimy podają w pisowni oryginalnej, podobnie jak pojęcia islandzkie, wyróżnione z tekstu kursywą. Wyjątek stanowią nazwy i pojęcia od dawna zadomowione w języku polskim, jak troll (*tröll*), berserk czy saga, oraz spolszczone na użytek tej pracy, jak ulfhednarzy (*úlfhéðnar*) czy berserkerki (*berserkonur*), pisane bez kursywy, oraz imiona bogów (Odyn, Thor), pisane w wersji przyjętej w Polsce.

Postacie

Z wymienionych źródeł pochodzi następująca liczba postaci jednoznacznie określonych mianem berserków (w nawiasach podano tytuł sagi oraz numer rozdziału lub strofy):

siedem drużyn królewskich (po 12 berserków)

- ulfhednarzy króla norweskiego Haralda *harfagra* (*Haraldskvæði*, *Haralds saga harfagra* 9, *Egils saga Skalla-Grímssonar* 9, *Grettis saga sterka* 2, *Vatnsdæla saga* 9);
- berserkowie króla szwedzkiego Aðilsa (*Hrólfr saga kraka ok kappa hans*);
- berserkowie króla duńskiego Hrólfa *kraki* (*Af Aðils Uppsalakonungi ok Svipjóðarferð Hrólfskonungs ok kappa hans*, *Skaldskaparmál*, *Hrólfs saga kraka ok kappa hans*);
- berserkowie królów szwedzkich Eireka i Alreka, m.in. Úlf i Ottryg (*Gautreks saga*, *Gesta Danorum*);
- berserkowie króla Gestrekalandu Eireka: Örn *inn ermski*, Úlf, Hár i Gellir, Sörli *sidnefr* i Tjörfi, Tjösniir, Loðmund, Haki, Lífólf i Styr

sterki, Brusi beinserk (Göngu-Hrólfs saga);

- berserkowie króla Garðaríke Hálfdana, m.in. Hrosskel i Hespöfði (*Hrólfs saga Gautrekssonar*);
- berserkowie króla Serklandu Nudusa (*Hjálmþés saga ok Ölvis*);

trzy drużyny prywatne (12 lub 7 berserków)

- synowie Armgrima: Hervarð, Hjörvarð, Hrani, Angantýr, Bíld (Brami), Búi, Barri, Tóki (Reifnir), Tund (Tind), Tyrfing, dwóch Haddingów (*Hyndluþjóð, Hervarar saga ok Heiðreks, Gesta Danorum, Örvar-Odds saga*);
- drużyna Sörkvira (*Grims saga loðinkinna*);
- berserkowie Heid: Grim, Geir, Hólmstein, Eysödul, Heðin mjóvi, Dag lifski, Harald Olafsson (*Sögubrot af nokkurum fornkonungum i Dana ok Sviaveldi*);

drużyny towarzyszące berserkom-przestępcom (przeważnie po 12 berserków, ale bywa też 30, 11 lub 5; najczęściej liczba nieokreślona)

najemnicy (indywidualni)

- bracia Halli i Leiknir (*Eyrbyggja saga, Heiðarviga saga*);
- bracia Amon i Hjalmar (*Göngu-Hrólfs saga*);
- *blámann* króla Framora (*Sturlaugs saga starfsama*);
- *blámann* jarla Hákona Sigurðssona (*Gunnars saga Keldúgnupsfífls*);
- Ívar böggul (*Hálfdans saga Eysteinsonnar*);
- Eystein (*Víga-Glúms saga*);
- Sóti (*Göngu-Hrólfs saga*);

dwudziestu trzech przestępców z sag rodowych

- bracia Svartur i Jökul (*Gunnars saga Keldúgnupsfífls*);
- bracia Arnhöfði i Hildir (*Hrana saga hrings*);
- bracia Þórir þömb i Ögmund illi (*Grettis saga sterka 19*);
- Snækol (*Grettis saga sterka 40*);
- Ljót inn bleikki (*Egils saga Skalla-Grímssonar 64, Svarfdæla saga*);
- Moldi brat Ljóta, ale działający osobno (*Svarfdæla saga*);
- Ottryg (*Brennu-Njáls saga 103*);
- Hauk i Hauk (*Vatnsdæla saga*);
- Þororm (*Gunnlaugs saga ormstungu 9*);

- Bárekur Brenneyjarfaxi (*Þórðar saga hreðu*);
- Ásgaut (*Víga-Glúms saga*);
- Björn járnhaus (*Víga-Glúms saga*);
- Björn hinn blakki (*Gísla saga Súrssonar*);
- Gautur (*Gull-Þóris saga*);
- Surt járnhaus (*Flóamanna saga*);
- Þorstein z Laxárdal (*Reykðélas saga og Víga-Skútu*);
- Þröst (*Landnámabók* 85);
- dwaj bezimienni berserkowie (*Landnámabók* 94);

dwóch przestępców z sag królewskich

- Hildebrand (*Hálfðans saga svarta* 5);
- Hake Haðaberserk z Haðelandu (*Hálfðans saga svarta* 5, *Þattr af Ranars sonum* 5);

piętnastu przestępców z sag bajecznych

- pięciu braci: Brand, Agnar, Ásmund, Ingjald i Álf (*Örvar-Odds saga*);
- bracia Hrórek i Siggeir (*Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*);
- bracia Garðar i Tófi (*Sörla saga sterka*);
- bracia Sóti i Snækol (*Hálfðanar saga Brönufóstra*);
- Hildibrand Húnakappi (*Ásmundar saga kappabana*);
- Tryggvi Ulfkelsson (*Göngu-Hrólf's saga*);
- Hárek (*Hrólf's saga Gautrekssonar*);
- Glatmaðr (*Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*);

dziesięciu szlachetnych berserków

- Berdlu-Kari (*Egils saga Skalla-Grímssonar* 1, *Haralds saga harfagra* 12);
- Þórir (Þór) haklang, król Agdiru (*Vatnsdæla saga* 9, *Egils saga Skalla-Grímssonar* 1, *Grettis saga sterka* 2, *Haralds saga harfagra* 19);
- Helgi Hardbeinson (*Laxdæla saga* 55);
- Þórir z Undunfell, goði (*Landnámabók* 58, *Vatnsdæla saga* 30, 37);
- Hálf, Hrómund i Hake, przodkowie króla Haralda harfagra (*Fra Fornjóti ok hans ætmonnum*);
- Eyþjóf (*Örvar-Odds saga*);
- Skati Eiríkson, król Sogn (*Þorsteins saga Vikingssonar*);

- Grim z Jötunnheimu, teść króla Halogiego (*Þorsteins saga Víkingssonar*);

inni

- berserkerki (*berserkonur*) z Hlesey (*Edda starsza - Harbardsljód* 37-39);
- berserkowie tępieni przez Thora w *Snorra Edda (Prolog)*;
- 4 berserków Odyna, obecnych na pogrzebie Baldra w Gylfaginning (*Snorra Edda*);

Zwyczajowo stosuje się podział na berserków-drużynników królewskich i berserków-przestępców, stojących w opozycji do władzy i społeczeństwa. Ci pierwsi traktowani są całościowo jako drużyna, działają i wypowiadają się razem (częste stwierdzenia typu: *wtedy berserkowie wstali i powiedzieli...*), i dlatego nie wymienia się ich imion; w sagach nieraz powtarza się sformułowanie *berserkir tólf* – „berserków dwunastu”, co ma wystarczać za cały opis królewskiej drużyny. Rzadziej zdarza się, że podane są ich imiona, choć nie muszą to być imiona wszystkich dwunastu - bywa, że jakąś konkretną rolę w sadze odgrywają tylko niektórzy z nich. Przeciwnie rzecz się ma w stosunku do berserków-przestępców - są to zazwyczaj indywidualne przypadki, choć czasem towarzyszą im ich rodzeni lub przybrani bracia, a czasem tworzą się wokół nich całe watahy rozbójnicze, złożone z berserków lub zwykłych przestępców. Znamy nie tylko ich imiona, ale także wygląd lub cechy charakteru, wyrażone w przydomkach (np. bracia Þórir þömb-brzuchaczi Ögmund illi-zły z *Grettli*) oraz miejsce zamieszkania lub pochodzenia, jak w wypadku Hallego i Leiknira ze Szwecji czy Þorsteina z Laxárdal, albo Bárekura Brenneyjarfaxi (Grzywiastego z Brenney). Ich pojawienie się w narracji zwykle poprzedza opis specyficznej, sprzyjającej im koniunktury, jaka zaistniała w Norwegii za czasów królewskich. *Egils saga Skalla-Grímssonar* podaje, że *było w tych czasach prawo pojedynkowe (hólmgöngulög), które mówiło, że gdy jeden człowiek wyzwiał drugiego na pojedynek w jakiejkolwiek bądź sprawie, i wyzywający odniósł zwycięstwo, otrzymywał w nagrodę to, czego dotyczyło wyzwanie*¹ (*Egils saga Skalla-Grímssonar* 65). Wielu berserków wykorzystywało to prawo i wyzywało na pojedynki bogatych ziemian, aby zagarnąć ich majątki, o czym wspomina *Grettis saga sterka* (19): *W kraju uważano za skandal, że rozbójnicy*

1 Wszystkie cytaty w przekładzie autorki, o ile nie podano inaczej.

i berserkowie mogli najeżdzać cudze ziemie i wyzywać powszechnie szanowanych ludzi na hólmgang dla ich pieniędzy lub ich kobiet, bez obowiązku płacenia głów szczyzny, ktokolwiek by poległ. Wielu straciło pieniądze i poważanie w ten sposób; niektórzy zaś stracili życie. Dlatego później wprowadzono prawo zabraniające tego typu praktyk pod karą banicji (wg *Grettirs saga sterka* dokonał tego jarl Eirík, syn jarla Hákona), a na Islandii zakazano nawet samego wpadania w *berserkgang*, za co groziło lżejsze (tj. trzyletnie) wyjęcie spod prawa. Akcja większości sag odbywa się jednak w czasach jeszcze przed wprowadzeniem tego zakazu, kiedy po Norwegii włóczyły się całe watahy tego rodzaju przestępców i każdy z co główniejszych bohaterów miał okazję się z nimi zmierzyć, a już sam Grettir *inn sterki* zabijał ich dziesiątkami. Powtarzającym się motywem sag jest odmówienie oddania swej córki, siostry lub żony takiemu przestępcy, chociaż motyw ten często bywa zmodyfikowany nie do poznania - jak to jest w przypadku zajazdu Þorira i Ögmunda na dom Þorfinna, kiedy porwanie jego żony i córki jest tylko odwetem za forsowanie przez Þorfinna poprawek do prawa pojedynekowego, aby nie dało się go już tak łatwo naginać do celów przestępczych. Wyjątkowo zdarzają się sytuacje odwrotne, jak w *Hrólf saga Gautrekssonar*, gdzie to król używa swych berserków do pozbywania się konkurentów o rękę córki. Czasem jednak pojedynki z berserkami wynikają z zupełnie innych przyczyn, z czego najbardziej zaskakującym przypadkiem jest walka Þororma z Gunnlaugiem *ormstungu*, który sam wyzwał berserka na *hólmgang*, nie mogąc doczekać się zwrotu udzielonej mu pożyczki.

Jednak już z pobieżnej analizy treści sag wynika, że uproszczony podział na drużynników królewskich i przestępców jest niewystarczający, a granice pomiędzy tymi grupami płynne. Posiadanie drużyny berserków nie było bowiem tylko przywilejem władców, mogli nimi dysponować również lokalni watażkowie, co nie dziwi za bardzo, gdyż cele i metody działania jednych i drugich były zbliżone. Zresztą drużyny królewskie też mogły być „dobre” lub „złe”, w zależności od tego, czy król był bohaterem sagi, czy przeciwnikiem bohatera. Jednoznacznemu podziałowi wymyka się zarówno „król morski” Hake Haðaberserk, otoczony drużyną trzydziestu berserków - którego zaklasyfikowano tu jako przestępcę z powodu jego rabunkowo-kidnaperskiej działalności, choć równie dobrze można by go umieścić w punkcie „drużyny królewskie” lub nawet „szlachetni berserkowie”. Gdyby wziąć pod uwagę jego pozycję społeczną - jak i *blámann* jarla Hákona Sigurðssona, który bez wątplenia był

drużynnikiem swego pana, i to wyborowym, ponieważ wystawiano go do pojedynków jako mistrza, a jednak został umieszczony w punkcie „najemnicy” głównie z powodu jego negatywnej roli w sadze oraz braku reszty drużyny, bo przecież trudno uznać jednego berserka za „drużynę”.

Prócz drużynników i przestępców istniała jeszcze nieduża grupa berserków szlachetnie urodzonych, piastujących ważne stanowiska lub szlachetnych z charakteru, jak Eybjóf z *Örvar-Odds saga*, udzielający schronienia królewiczowi Ögmundowi i określany jako *inn mesti berserk* („wspaniały berserk”). Niektórzy z nich także nastęrczają kłopotów klasyfikacyjnych, bo np. wiadomo, że Berdlu-Kári służył na dworze Haralda *harfagra* jako jego drużynnik, choć niekoniecznie jako jeden z ulfhednarów, gdyż dysponował własną wyekwipowaną łodzią - stąd nie znalazł się w punkcie „drużyny”. Szlachetnie urodzeni byli też mityczni synowie Arngrima, bo ich matką była królowna Garðaríke (Rusi) Eyfura, a oni sami stali się przodkami królowej Ragnhild, matki Haralda *harfagra*, pierwszego króla Norwegii. Z drugiej strony ich dzikie zachowanie (łącznie z piciem ludzkiej krwi), chęć uprowadzenia królowny i kara, jaką za to ponoszą, stawia ich na równi z berserkami-przestępcami. Jednak z racji, że zwykle wymienia się ich jako typowy przykład 12-osobowego zespołu berserków, zostali tradycyjnie zaklasyfikowani jako „drużyna”, choć nie podlegali żadnej władzy zwierzchniej, a na ich czele stał najstarszy brat Angantýr. Jak widać funkcje berserków są często pomieszane i dokonanie sztywnego podziału na role bywa niemożliwe.

Już na tym etapie można odnieść wrażenie, że nie do końca potwierdza się pogląd o stereotypowej postaci berserka-przestępcy z późnych sag, tak często przytaczany w słownikowych hasłach (por. Pulsiano 1993: 37-38). Klasyczny, uproszczony model, gdzie rola berserka sprowadza się do próby porwania jakiejś kobiety - zazwyczaj noszącej imię Ingibjörg - w obronie której staje bohater sagi, nie jest do końca prawdziwy. Niekiedy motywem napaści berserków jest chęć przejęcia władzy (Hrórek i Siggeir), zemsta rodowa (Tryggvi Ulfkelsson, Hildibrand Húnakappi), zamiłowanie do bójek i awanturnictwo (Arnhöfði i Hildir, Glammaðr, berserkerki z Hlesey) lub najbardziej prozaiczna potrzeba przenocowania pod dachem (Björn *járnhaus*). Czasem to berserków zwabia się w pułapkę i uśmierca, już to dla okazania wyższości Boga chrześcijańskiego nad Odynem (Ottryg, dwaj Haukowie), już to dla uchylenia się od złożonych im obietnic (Halli i Leiknir). Niekiedy zaś są to zwykli kondotierzy, zajmujący się drużynami lub indywidual-

nie prywatnym osobom jako specjaliści od urządzania zajazdów (Ívar böggul, Eystein, drużyna Sörkvira, poniekąd drużyna Hrólfa kraki, „pożyczona” królowi Aðilsowi na wojnę z królem Alim), albo wyborowi wojownicy wystawiani przez swych panów do pojedynków (*blámann* Framora, *blámann* jarla Hákona Sigurðssoona, Amon i Hjalmar, Sóti). Prawie zawsze natomiast pojedynki z berserkiem i jego zabójstwo ma dla bohatera znaczenie prestiżowe, potwierdzające jego umiejętności, co najdobitniej i w całkowicie niezawołowany sposób ukazuje *Svarfdæla saga*, gdzie dwaj bracia najeżdżają domostwo berserka Ljóta i kurtuazyjnie wyzywają go do walki tylko po to, aby udowodnić swą wartość ojcu; zresztą z podobnych przyczyn giną w bitwach morskich Svartur i Jökul, pięciu braci-berserków oraz Hildebrand, atakowani pierwsi dla zyskania sławy. Z faktu pozbycia się berserkerek z Hlesey dumny był nawet bóg Thor, choć Hárbard-Odyn bezskutecznie usiłuje go przekonać, że walka z kobietami nie jest powodem do chluby.

Pochodzenie i znaczenie terminu *berserk*

Trudno w literaturze o pełną i wiarygodną definicję berserku. Większość definicji poprzestaje na wyliczeniu „typowych” cech berserków, skupiając uwagę - zależnie od potrzeb lub od zamiłowań autora - tylko na niektórych z nich. Dla zarysowania tematu podam krótką definicję terminu *berserk* znajdującą się w *Longman Dictionary of Contemporary English*. Otóż *berserk* w potocznym angielskim oznacza „mad with violent anger”. W literaturze przedmiotu takie znaczenie ma termin *berserkgang*, podczas gdy *berserk* oznacza raczej osobę, która w owym stanie się znajduje. *Berserkgang* (dosł. „iść w berserk”, ang. *going berserk*, niem. *Wutgang*, łac. *furor berserkicus*) po polsku chyba najdokładniej, ale nie najrzęczniejszy, oddać można słowem „berserkowanie”, jako działalność prowadzoną przez berserków; najczęściej tłumaczy się to jako „szał bojowy”, zaś słownik islandzko-polski podaje znaczenie słowa *berserkgangur* jako „napad szału”. Podobnie zresztą jest ono wyjaśniane w innych językach (np. *Ordsbog over Det danske sprog* (1920: 347) podaje takie wyjaśnienie *berserkangu*: „dziki szal bojowy, w jaki wpadają berserkowie; dzika, niekontrolowana wściekłość”). Natomiast nie można zgodzić się z zaproponowanym przez ten sam słownik uznaniem *berserkangu* za rodzaj *hólmangu*, tj. pojedynku (dosł. „pójście na półwysep”, tradycyjne miejsce staczania pojedynków), choć ma to poniekąd

swoje uzasadnienie, gdyż *berserkgang* chwycił berserków zazwyczaj tuż przed walką (*Ordsbog...* 1920: 348).

Literalnie słowo *berserk* nie zawiera jednak żadnych aluzji do szału bojowego ani wściekłości w ogóle. Jego znaczenie nie jest do końca jasne. Uzgodniono, że składa się z dwóch członów: „ber” i „serk”, z czego tylko ten drugi nie budzi wątpliwości. *Serk* oznaczać ma „koszulę” (por. ang. *shirt*), przy czym w szerszym znaczeniu może być też rozumiany jako „odzienie”, albo też jako coś, co chroni górną część ciała wojownika: „zbroja”, „kolczuga” itp. (por. duńskie *panseserk* - „pancerz”). Więcej sporów wywołuje pierwszy człon terminu *berserk*. *Ber* oznaczać może zarówno „nagi” (por. ang. *bare*), jak i „niedźwiedź” (ang. *bear*). Przyjęcie tej pierwszej hipotezy czyniłoby z berserków ludzi, którzy do walki ruszają nago, czy to dla okazania swej pogardy śmierci, czy dla przerażenia przeciwnika zwierzęcą dzikością. Według innych interpretacji chodzi tu nie tyle o dosłowną nagość, co przystępowanie do bitwy bez odzieży ochronnej, kolczugi lub zbroi w ufności, że żadna broń nie może uczynić im krzywdy: dla porównania, jeszcze w XVII w. żołnierzy walczących bez uzbrojenia ochronnego nazywano „gołymi”, dzieląc rodzaje wojsk na „ciężkozbrojne” i „nagie” (por. Biernacki 2006: 33). Zwolennicy drugiej hipotezy odczytują termin *berserk* jako „niedźwiedzia koszula” lub „niedźwiedzia skóra” (*bearskin*), analogicznie do *úlfhédinn* - „wilcza skóra”. Miałoby to oznaczać człowieka noszącego odzienie z futra niedźwiedzia, podobnie jak określenie *úlfhédinn* (l.mn. *úlfhédnar*) oznaczało wojownika okrytego futrem wilka, a konkretnie odzianych w wilcze skóry gwardzistów króla Haralda *harfagra*; według innych interpretacji mogło też oznaczać kogoś, kto potrafi przemieniać się w niedźwiedzia lub pod wpływem szału bojowego wierzy, że tym zwierzęciem jest.

Słowo *berserk* po raz pierwszy pojawia się w IX-wiecznej *Haraldskvæði* skalda Þorbjorna *hornklofi*, pieśni na cześć króla Haralda *harfagra*, która opiewa udział królewskiej gwardii ulfhednarskiej w bitwie pod Hafrsfjordem. Informację tą skopiowały później islandzkie sagi rodowe i królewskie, opisując wściekły atak ulfhednarów na okręt Þórirra *haklanga*, króla Agdiru i berserka, jako przełamujące uderzenie, rozstrzygające losy bitwy. Natomiast pierwszym uczonym, który zajął się berserkami od strony naukowej, był średniowieczny polityk i skald islandzki Snorri Sturluson. Snorri próbował krytycznie interpretować ludowe podania i opowieści mitologiczne, czego najpełniejszy wyraz dał w *Heimskringli*, a zwłaszcza jej pierwszej części - w *Ynglingasaga*,

opisującej najdawniejsze początki kraju, od wędrówki Asów znad rzeki Tanais (Donu) i zajęcia Skandynawii, poprzez cały szereg legendarnych królów, których Snorri usiłuje ustawić w porządku chronologicznym. Snorri uważał germańskich bogów za ludzi, dawnych wodzów, których dopiero z czasem zaczęto czcić jako bogów. Zgodnie z duchem epoki niektórym z nich przypisywał nadnaturalne moce; i tak przy opisie jednego z tych rzekomych dawnych królów, Odyna, Snorri daje krótki ekskurs o berserkach - cytowany przez wszystkich niemal późniejszych badaczy zajmujących się tym zagadnieniem. Definicja Snorrego jest zarazem najpełniejszą charakterystyką berserków, jaką posiadamy:

Odyn potrafił w czasie bitwy uczynić swych wrogów ślepyimi lub głuchymi, lub sparaliżować ich strachem, a ich broń stępić tak, że nie dało się nią działać więcej niż wierzbową witką; natomiast jego ludzie ruszali do walki bez zbroi (podkr. M.S.), byli dzicy jak psy czy wilki, gryźli własne tarcze i byli silni jak niedźwiedzie i tury, i zabijali ludzi jednym ciosem, lecz ani ogień ni żelazo nie mogły uczynić im krzywdy. Nazywano to berserkgang (Ynglingasaga 6).

Zatem Snorri jednoznacznie interpretuje *berserk* jako „bez zbroi”, nie czyniąc przy tym żadnych aluzji co do niedźwiedziej natury tych wojowników. Możemy sądzić, że podobnie rozumeli to słowo jemu współcześni. Hipoteza „niedźwiedzych skór” pojawiła się dopiero w latach sześćdziesiątych XIX wieku za sprawą Sveinbjörna Egilssona, któremu przedrostek *ber* - skojarzył się z niedźwiedziem, a złożenie *berserk* ze złożeniem *úlfhéðinn*, co doprowadziło do trwającego po dziś dzień zamieszania. W sto lat później Dumézil już bez najmniejszych wątpliwości pisze, że berserkowie szli do bitwy ubrani w wilcze skóry w celu zastraszenia przeciwnika i przekonania go, że ma on do czynienia z wilkołakami (Dumézil 1969: 141), a Słupecki wysuwa przypuszczenie, czy sformułowanie z *Haraldskvæði: grenjuðu berserkir... emjuðu úlfhéðnar* („zaryczeli berserkowie... zawyli ulfhednarzy”) nie oznacza przypadkiem, że na dworze Haralda istniały dwie drużyny gwardzistów, w wilczych i w niedźwiedzych skórach (Słupecki 1994: 87); nie dość tego - prócz zamieszania w terminologii teoria Sveinbjörna Egilssona poczyniła też inne spustoszenia, mianowicie przyczyniła się do katastrofального utożsamienia berserków z wilkołakami, z ludźmi zmieniającymi kształty, a następnie do powiązania ich z rozległą dziedziną totemizmu i magii łowieckiej. Tymczasem po zapoznaniu się z tekstami źródłowymi można zauważyć, że prócz gwardzistów Haralda w żadnej z sag - czy to rodowych, czy zmy-

ślonych - nie znajdziemy ani jednego berserka, który by nosił wilczą czy tym bardziej niedźwiedzią skórę; ich odzież zresztą rzadko bywa przedmiotem opisu, prócz szat Ljóta *inn bleikki*, które w Svarfdæli opisane są jako dostojne, niebiesko-szkarłatne (podczas gdy w Egli Ljót występuje w zbroi). Oczywiście brak w narracji opisu szat berserków nie oznacza jeszcze, że walczyli oni nago, ale można przyjąć, że pomimo oszczędnego stylu *sagamaðr* zaznaczyłyby występowanie zwierzęcych skór, gdyby rzeczywiście były one dla berserków charakterystyczne. Zatem ulfhednarzy Haralda byli jedynymi berserkami noszącymi zwierzęce futra, a fakt noszenia wilczych skór przez gwardzistów nie jest niczym wyjątkowym ani specyficznym tylko dla norweskiego dworu królewskiego - wystarczy przypomnieć chociażby lekkozbrojnych *velites*, noszących znaki legionowe w armii rzymskiej: oni także chodzili odziani w wilcze skóry, a jednak ich jakoś nie utożsamia się z wilkołakami. Wypada uznać, że *úlfhéðinn* nie jest synonimem słowa „berserk”, a jedynie nazwą własną drużynników Haralda, urobioną od noszonej przez nich odzieży i nie ma powodów, aby doszukiwać się w niej dodatkowych znaczeń, zwłaszcza zaś skojarzeń wilkołaczy, o czym jeszcze będzie mowa.

Berserkgang

Bez wątpienia najważniejszym wyznacznikiem bycia berskerkiem jest umiejętność popadania w „szał bojowy”, czyli *berserkgang*. Stan ten zewnętrznie objawia się charakterystycznym „dzikim” zachowaniem przed walką, jak zwierzęce wycie, wbijanie zębów w brzeg tarczy, picie ludzkiej krwi itp. (Saxo dodaje tu jeszcze połykanie rozżarzonych węgli i żywych węży oraz chodzenie boso po żarze), a przy tym wiarą, że nic nie może uczynić takiemu wojownikowi krzywdy. Wątpliwości budzi natomiast natura berserkgangu: czy była to cenna umiejętność, zdobyta kosztem wyrzeczeń, czy niepożądana choroba i dopust boży? Innymi słowy, czy była to cecha nabyta, czy wrodzona, czy miała podłoże kulturowe, czy organiczne? Pierwszy przypadek podwiązywałby berserków pod rozległą gałąź szamanizmu wraz z jego technikami transowymi, w drugim należałoby liczyć się z ewentualną powtarzalnością cech berserczych w obrębie rodu, dziedzicznością „genu berserku”. Istnieje też trzecia możliwość, według której *berserkgang* mógłby być rodzajem opętania, a zatem mieć podłoże religijne; ściśle rzecz biorąc, chodzi o opętanie przez demona, jakim był Odyn.

Na korzyść ostatniego poglądu przemawia fakt, że w czasach Snorrego berserków uznawano za „ludzi Odyna”, tj. nie tylko czcicieli tego boga, a więc pogan, lecz ludzi cieszących się jego szczególną protekcją. Nieprzypadkowo misjonarze przybywający na Islandię - przynajmniej według świadectwa sag - na ofiary swych eksperymentów mających zademonstrować słabość Odyna wybierali właśnie berserków (w ten sposób zginęli Ottryg i dwaj Haukowie). Czterej berserkowie, być może polegli, znajdowali się w orszaku Odyna podczas pogrzebu Baldra (*Gylfaginning*). Od tego boga miał wywodzić się po kądzieli ród sławnych synów Arngrima, 12 braci-berserków (podczas gdy za protoplastę innych sławnych rodów uważano tradycyjnie Yngvi-Freya). Przyczynków do rozumienia *berserkgang* jako odynicznego opętania przydaje etymologia imienia Odyn/Wodan, które Dumézil wyprowadza z niem. *wut* - „gniew, furia”, albo z gockiego *wods* - „opętany” (Dumézil 1969: 36); zresztą niemieckie tłumaczenie terminu *berserkgang* to właśnie *Kampfwut* (Much 1937: 296). Z kolei Lindow uważa, że imię Wodan, a zatem i Odyn, pochodzi z protogermańskiego terminu *wóthanaz*, które tłumaczy jako „przywódca opętanych” (*leader of the possessed*). Tymi opętanymi mieliby być właśnie berserkowie, choć inne interpretacje wskazują raczej na einherjarów, poległych wojowników, towarzyszących Odynowi podczas ucieczki w Walhalli i podniebnych Dzikich Łowów (Lindow 1982: 116). Foote i Wilson (1975: 275) w zasadzie zgadzają się z tezą *berserkgang* jako opętania, dodając, że nie było to jednak „proste lub nieszkodliwe opętanie”, bo prawo chrześcijańskie zrównywało je „z innymi pogańskimi i magicznymi praktykami”, a w spisany w latach 1117-1118 zbiorze praw *Grágás* za wprowadzanie się w berserk przewidywano wyjęcie spod prawa na trzy lata. *Tę samą karę* - głosi prawo - *stosuje się wobec człowieka, który jest przy tym obecny, chyba, że próbuje powstrzymać tamtego od wpadnięcia w berserk. Jeśli mu się to uda, kara nie dosięgnie żadnego z nich* (za: Byock 1988: 26).

Wynika z tego, że wiara pogańska była nieodzownym elementem zjawiska berserku - i w sagach faktycznie nie występują żadni berserkowie-chrześcijanie. Lecz, z drugiej strony, nie ma też żadnych wzmianek o berserkach-wyznawcach Odyna, a tylko dwóch (!) spośród berserków określono jako pogan, jednak bez precyzowania, do których konkretnie bogów się modlili. Poganinem był na pewno Þórir z Undunfell, na co powołuje się jego przybrany syn Þorkel (namawiany do przyjęcia chrześcijaństwa *powiedział, że nie przyjmie żadnej wiary innej niż ta, »którą*

wyznawali Þorstein Ingimundarson i Þórir, mój opiekun»; *Vatnsdæla saga* 46) oraz *Ljót inn bleikki*, o którym Egil Skalla-Grímsson śpiewa przed walką: *Friðgeir nie może walczyć z człowiekiem, który gryzie brzeg tarczy i składa ofiary bogom...* (za: Poole 1991: 173). Poganami siłą rzeczy musieli być wszyscy berserkowie, żyjący w czasach przed wprowadzeniem chrześcijaństwa, a więc także ci legendarni. Trzeba przy tym pamiętać, że akcja większości sag rodowych rozgrywa się właśnie w czasie przed przyjęciem chrześcijaństwa, zaś sag bajecznych - w nieokreślonej przeszłości mitycznej. Ponadto, jako że wpadanie w *berserkgang* było oficjalnie zakazane w chrześcijańskim prawie Islandii, a nawet karalne, dodatkowo wykluczało to możliwość bycia jednocześnie dobrym chrześcijaninem i dobrym berserkiem. O czci oddawanej Odynowi przez berserków nie ma jednak nigdzie żadnych bezpośrednich wzmianek, a już snucie wizji, że *gdy zastęp berserków wpadał w amok, tworzył drużynę Odyna, a wojowie byli tożsami z mieszkańcami Walhalli, nie odgrywając ich roli, lecz stając się nimi* (Ślupecki 1994: 98-99) jest tyleż finezyjne, co oderwane od źródeł.

Przyjęcie interpretacji berserków jako wyznawców Odyna pozwala dopatrywać się w *berserkgangu* nie tylko „naturalnego” opętania, tj. uzyskanego bez użycia specjalnych technik i środków, dzięki samej tylko demonicznej naturze tego boga, ale też potraktować *berserkgang* za rodzaj transu, ze względu na nieco szamańskie elementy postaci Odyna. W opisie Snorrego Odyn potrafi we śnie opuszczać swe ciało i udawać się „do odległych krain”, co skojarzono z szamańskimi lotami (*out-of-body experience*); akt samoofiarowania przez powieszenie na Jesionie w celu zdobycia wiedzy porównano z rytualną śmiercią i odrodzeniem podczas inicjacji szamańskiej, a umiejętność budzenia zmarłych - z szamańskimi „podróżami do piekieł” itp. Typowo szamańskie okazały się też towarzyszące mu zwierzęta: kruki, wilki i demoniczny ośmionogi koń, na którym udawał się w zaświaty. Pomijając fakt, że śladów szamanizmu doszukać się można w każdej religii, i że konkretnie rzecz biorąc z Odyna szaman był mierny, bo nie potrafił wydobyć z zaświatów nawet własnego syna - pogląd ten zaowocował wnioskiem o stosowaniu przez berserków technik szamańskich w celu wprawienia się w *berserkgang*. Proponowano tu tańce transowe i różnorakie środki chemiczne: tak właśnie postrzega to zagadnienie Fabing (1956: 232), pisząc w artykule *On Going Berserk. A Neurochemical Inquiry*, że *berserkgang* mógł następować w wyniku spożycia specjalnie przyrządzonych halucynogennych grzy-

bów w rodzaju muchomorów (*Amanita muscaria*); tezę tą podejmuje następnie Döbler, pisząc, że berserkowie używali psychotropu w postaci muchomora, którego zażycie powodowało skutki podobne do zastosowania LSD. Autorowi temu wpadanie w *berserkgang* jednoznacznie kojarzy się z praktykami szamanów syberyjskich (Döbler 1975: 80). Z kolei Wernick (1979: 285) jak również Foote i Wilson (1975: 275) widzą w berserkgangu efekt działania alkoholu, wykluczając natomiast możliwość użycia jakichś innych związków chemicznych.

Obydwie propozycje, tj. stosowanie przez berserków trujących grzybów lub alkoholu, wydają się nadużyciem nie tylko dlatego, że w żadnej z sag nie ma najmniejszej nawet aluzji co do praktykowania takich metod. Pomysł z grzybami narodził się z prostego przeniesienia na berserków praktyk szamanów syberyjskich, co już samo w sobie powinno budzić zastrzeżenia, natomiast co do alkoholu, historia uczy, że na jego wykorzystanie do celów bojowych pozwolić mogły sobie tylko te armie, którym czasem brakło karabinów, ale nigdy nie brakowało odnawialnych zasobów ludzkich. Powszechnie wiadomo, jaki wpływ na motorykę człowieka ma alkohol i jeśli nawet wzmocniłoby to chwilowo wiarę wojownika we własne siły i odporność na ból, z pewnością nie polepszyłoby jego zdolności bojowych, a wręcz odwrotnie; trudno uznać, aby jakkolwiek najemnik żyjący ze swego fachu chciał dobrowolnie ryzykować życiem i zdrowiem w ten sposób. Podobnie zresztą ma się rzecz z grzybami: jeśli spożycie muchomorów, bądź co bądź trujących, powoduje zawroty głowy, problemy z postrzeganiem i stany paniki lub radosnej euforii, a pod względem fizycznym wymioty, biegunkę, a nawet śpiączkę, to wartość bojowa tak „przygotowanego” wojownika nie może być wysoka. Natomiast jeden z objawów zatrucia grzybami, mianowicie wzmożona senność (aż do wystąpienia śpiączki), mógłby ewentualnie znaleźć zastosowanie do znanych z sag przemienieńców (*hamramrmenn*), tj. ludzi, którzy po zaśnięciu generowali z siebie działające w ich imieniu zwierzęta, lub też czarownice, które we śnie opuszczały swe ciała, by szkodzić ludziom, nie ma jednak wzmianek, żeby jakkolwiek berserk postępował w ten sposób i zasypiał tuż przed walką, a jego zwierzęca bądź ludzka *fylgia* walczyła za niego; do tego wątku jeszcze powrócę.

Brano też pod uwagę możliwość stosowania tańców transowych, czego wyrazem miałyby być przedstawienia z tzw. sztanc z Torslundy. Na jednej z brązowych płytek datowanych na VI-VII w. widać uzbrojonego we włócznię, miecz i oszczep wojownika o układzie nóg sugerującym

przykłąk, bieg lub taniec; jego hełm zwieńczony jest przypominającymi rogi ptasimi głowami na długich sztychach, co przywołuje skojarzenia z Odynem i jego krukami lub łabędzicami - walkiriami. Obok niego znajduje się człowiek z głową zwierzęcia (niedźwiedzia? wilka?), w płaszczu, z mieczem oraz włócznią. Tę zagadkową scenę interpretuje się jako rytuał inicjacji młodych wojowników, ekstatyczny taniec prowadzący do berserkgangu, przemianę wilkołacką lub... mit o Odynie i wilku Fenriri (Śłupecki 1994: 74), przy czym w ostatnim wypadku wyglądałoby to na ucieczkę Odyna przed celującym w niego włócznią i szczerzącym kły Fenrirem, co raczej nie wchodzi w rachubę. Ogólnie sztance z Torslundy wspomina się zwykle przy okazji berserków jako ich przedstawienie ikonograficzne (por. Lindow 1982: 116; *Kulturhistorisk leksikon...* 1962: 501; Pulsiano 1993: 38-38; Śłupecki 1994: 73-74). Niestety, wykonywanie przez berserków tańców transowych nie ma potwierdzenia w źródłach. Atak szału dopadał ich spontanicznie, albo na pierwszy sygnał zbliżającej się walki (Snækol zaczyna wyć i szaleć zmienacka, tuż po całym trzeźwej wymianie zdań z Grettirem), albo kiedy coś wytrąca ich z równowagi (Þorir i Ögmund, gdy odkryli podstęp Grettira; Halli, gdy usłyszał nazbyt szczere słowa od Vermunda; Björn *járnhaus*, gdy został znieważony przez Víga-Glúma itd). Jednak posługując się sztancą z Torslundy można wysnuć jeszcze inną hipotezę, w dodatku mającą oparcie w tekstach: wystarczy zwrócić uwagę na interesująco skierowane w dół grotu obu włóczni, celujące w stopy „tańczącego” wojownika. Taki sposób trzymania włóczni nie jest naturalny, w symbolice wojennej oznacza kapitulację i na pewno noszenie takich przedstawień na hełmie nie byłoby chętnie widziane. Jednak wystarczy porównać to z odpowiednim fragmentem *Njáli*, kiedy spokojny Þorhall Ásgrímsson usiłuje wywołać u siebie furię, aby sprzeciwić się niesprawiedliwemu wyrokowi tingu, a czyni to wbijając sobie włócznię w stopę i wierząc nią dopóty, dopóki na podłogę nie pocieknie krew i luźne mięso, a potem idzie i zabija pierwszego napotkanego człowieka z obozu wroga, czym rozpętuje bitwę stronnictw (*Brennu-Njáls saga* 144). Þorhall nie był berserkiem, ani nawet wojownikiem, przeciwnie, był osobą nader stateczną i domatorską, jak więc widać była to skuteczna metoda nawet dla opornych. Ta hipoteza nie jest oczywiście bardziej ani mniej fantastyczna od poprzednich, za to lepiej udokumentowana.

Oprócz magiczno-religijnego pochodzenia berserku wskazywano też na możliwość naturalnych przyczyn berserkgangu, takich jak różne-

go rodzaju zaburzenia neuropsychiczne, począwszy od epilepsji, przez psychozę histeryczną (zwaną obrazowo „wilczym obłądem”), aż do rozmaitych defektów genetycznych (Foote, Wilson 1975: 275). Również ta interpretacja niezbyt przekonuje. Bo jak człowiek dotknięty napadem psychozy histerycznej, albo tym bardziej epilepsji, mógłby skutecznie walczyć? Zresztą do osiągnięcia „szału bojowego”, jako pewnego rodzaju psychozy zabijania na polu walki, nie potrzeba chyba szczególnych predyspozycji w postaci zaburzeń psychicznych - jest to naturalna reakcja organizmu, dostępna większości ludzi i zwierząt w chwili stresu. Poza tym trudno przypuszczać, aby jakikolwiek król odważył się trzymać w pobliżu siebie dwunastkę uzbrojonych mężczyzn, cierpiących np. na psychozę histeryczną. Wydaje się to równie nieprawdopodobne, jak i możliwość, aby banda rzezimieszków wybrała sobie na herszta niepoczytalnego psychopata. Jak wiadomo, psychopaci zazwyczaj działają w pojedynkę, a na czele grup przestępczych stają zwykle ludzie przedsiębiorczy i trzeźwo myślący, aczkolwiek nieszczególnie moralni. W obu tych przypadkach, tj. jako gwardziści lub przywódcy gangów, berserkowie byłiby swego rodzaju elitą - w pozytywnym lub negatywnym rozumieniu - i bez względu na to, jak niekorzystnie przedstawiono ich w sagach, sens tego się nie zmienia: *berserkgang* z pewnością nie był defektem ani chorobą, lecz cechą cieszącą się uznaniem, i to nie tylko w środowiskach przestępczych.

Warto w tym miejscu przypomnieć, że nawet piszący w końcu XII w. - a więc dość dobrze orientujący się w ówczesnych wierzeniach - Saxo Gramatyk nie miał pewności co do podstaw *berserkangu* i pisał o tym z całą szczerością: *Pozostaje w sferze wątpliwości, czy to szaleństwo pochodziło z głodu bitwy, czy z naturalnego okrucieństwa. Nie wiadział też, czy wynikało to z wrodzonej dzikości charakteru, czy też było wywoływane przez demony (Gesta Danorum 7)*. Natomiast z lektury sag wyłania się obraz dość klarowny: w żadnym wypadku nie był to stan, w który można się było wprawić „sztucznie”, za pomocą środków odurzających czy ekstatycznego tańca. Wówczas właściwie każdy wojownik mógłby stawać się od czasu do czasu berserkiem, gdyby tylko wymagała tego sytuacja, a jednak ludzie tego typu są w sagach rzadkością - i wcale nie dlatego, że mają moralne opory przed takimi praktykami. Wierzo no raczej, że niektórzy ludzie już rodzą się naznaczeni *berserkangiem* i że nie mają nań wpływu; najwyraźniej widać to na przykładzie Þórirra z Undunfell. Dla niego zdolność do *berserkangu* była prawdziwym do-

pustem bożym, którego za wszelką cenę starał się pozbyć - co w końcu mu się udało dzięki podjętemu zobowiązaniu. Þórir nie robił nic, aby osiągnąć stan berserkngangu, działało się to wbrew jego woli, i choć nie mogło zaszkodzić jego nieposzlakowanej reputacji (pełnił cieszący się szacunkiem urząd *goðiego*), mimo wszystko uważał siebie za najgorszego z braci, właśnie z tego powodu, że nie potrafił opanować napadów berserkngangu, które *nachodziły go zawsze wtedy, kiedy najmniej sobie tego życzył*. Jego brat Þorstein miał o nim podobne zdanie - uważał, że to wielka szkoda, że jego młodszy brat *ma odmienną naturę niż reszta ludzi*. Inni berserkowie, którzy nauczyli się panować nad swoją przypadłością, starali się robić z niej użytek, czy to służąc na dworach władców, czy wykorzystując ją do własnych celów. Saxo Gramatyk, dywagując na temat źródła i pochodzenia berserkngangu, wahał się między *wrodzoną dzikością a opętaniem przez demony*, nie miał jednak wątpliwości, że nie chodzi tu o zażywanie żadnych niedozwolonych środków. Również w sagach nie znajdziemy śladów takich praktyk, prócz całkiem niewinnej metody Hardbeinusa z VII księgi *Gesta Danorum*, który do kontroli nad swoim szałem zatrudniał dwunastu *athletae*, mających za zadanie go rozwścieczać, gdy zaszła taka potrzeba, lub uspokajać, kiedy owa potrzeba minęła.

Jeśli berserk był cechą wrodzoną, a cała sztuka sprowadzała się do kontrolowania napadów i umiejętnego nimi zarządzania, można się spodziewać występowania cech berserczych w obrębie rodu. Zwracano już uwagę na hipotezę dziedziczności berserku, tj. przenoszenia cech berserczych z ojca na syna lub wnuka. Na poparcie tej tezy wymienia się następujące rody berserków: Arngrim i jego synowie, ród Egila Skalla-Grímsona, ród Örvar-Odda, czy nawet Völsungowie (zob. *Kulturhistorisk leksikon...* 1962, t.I: 501; Pulsiano 1993: 37-38; Labuda 1974: 225, 228, Ślupecki 1994: 85, 89). Jednak po przyjrzeniu się bliżej tym rodowi i tu rysują się wątpliwości. Berserkiem z pewnością nie jest Arngrim, ojciec dwunastu sławnych synów, który przez żadne ze źródeł nie jest określany berserkiem (niemniej *Kulturhistorisk leksikon...* 1962, t.VI: 39, nazywa Haddingów *synami berserka Arngrima*), zresztą od Odyna pochodzili jedynie jego synowie, nie sam Arngrim - linia odyniczna wiodła przez ich matkę Eyfurę i to raczej w jej rodzie możemy spodziewać się berserków, jeśli już. Wywodzący się wprost od Odyna Völsungowie - czyli Sigmund i Sinfjötli, gdyż drugiego Sigmundowicza, Sigurda (bohatera opowieści o Niflungach/Nibelungach), w tym wypadku się przemilcza - także nie

mogą być uznani za berserków. Nie występuje u nich kluczowa zdolność do berserkgangu ani żaden z jego symptomatycznych objawów i źródła konsekwentnie nie nazywają ich berserkami. Przyczyną zaliczenia ich obu do berserków przez dzisiejszych badaczy była przygoda z wilczymi futrami, która na pewien czas uczyniła ich wilkołakami i kazała im biegać po lesie w postaciach wilków, póki czar nie minął, co dało powody do identyfikowania ich z ulfhednarami w wilczych skórach. Natomiast uznanie za berserków Örvar-Odda i jego przodków jest już zupełną pomyłką - jedynym powodem ku temu stało się utożsamienie berserków z wilkołakami; zresztą sama wilkołackość rodu Odda także jest wątpliwa, bo osnuta wyłącznie wokół wilczego imienia jednego z jego przodków (Úlf) i nie potwierdzona żadnymi innymi elementami.

Podobny mechanizm jak w przypadku Völsungów zadziałał w stosunku do rodu Egila Skalla-Grímssona, który ze *stricte* wilkołackiego przeinterpretowano na berserczy. Pomimo że Egil - jako znaczna osobistość w islandzkiej historii - jest bohaterem kilku sag, nigdzie nie zostaje nazwany berserkim, nie ma co do tego nawet aluzji ani w *Egils saga Skalla-Grímssonar*, ani w *Laxdæla saga* (gdzie występuje przy okazji swatania Olafa pai córką Egila Þorgerdą), ani w *Gunnlaugs saga ormstungu*. Wszędzie natomiast opisywany jest z szacunkiem, w sposób podobny do tego z manuskryptu sztokholmskiego *Gunnlaugi: O nim mianowicie opowiadają uczeni mężowie, że był najdzielniejszym w Islandii wojem, najlepszym w holmgangu i że spośród wszystkich gospodarzy i naczelników jemu lud ufał najbardziej. Wielkim skaldem był on i posiadał głęboką mądrość* (*Saga o Gunnlaugu Wężowym Języku*, tłum. A. Załuska-Strömberg, s. 4). Także jego ojciec Skalla-Grím i dziad Kveld-Úlf w żadnym miejscu *Egla* nie figurują jako berserkowie, lecz sztandarowe przykłady wilkołaków. Úlf, który ze zbliżaniem się wieczoru staje się ponury i niebezpieczny do tego stopnia, że nadano mu przydomek Wieczorny Wilk (*Kveld-Úlf*) i mówiono, że umiał zmieniać postać (*hamrammur*) (*Egils saga Skalla-Grímssonar* 1), oraz Skalla-Grím, który po zachodzie słońca jest zdolny targnąć się na życie własnego syna, dysponują oczywiście pewnymi nadnaturalnymi cechami, ale nie są to cechy bersercze. Obaj nabierają nadludzkich sił po zachodzie słońca - rzecz niespotykana wśród berserków, dla których zjawiska astronomiczne nie miały żadnego znaczenia. Dla tłumaczki *Egla* berserkowość rodu Egila jest jednak na tyle oczywista, że zdanie brzmiące w oryginale *Hamast þu nú, Skalla-Grímur, ad syni þinum* („Szalejesz, Skalla-Grímie, prze-

ciw swemu synowi” *Egils saga Skalla-Grímssonar* 40), w którym słowo „berserk” nie występuje, przełożyła jako: *Przemieniło cię w berserka, Skalla-Grimie! Na własnego syna szal swój kierujesz! (Saga o Egilu: 79)*. W wydaniu angielskim to samo zdanie brzmi: *You’re attacking your own son like a mad beast, Skallagrim (The Sagas of Icelanders 2001: 63)* - tu dla odmiany wzmocniono efekt wilkołaczy, porównując Gríma do dzikiej bestii.

Wskazywano też na takie „bersercze” cechy Egila, jak np. tworzenie warsztatowo doskonałych poezji w wieku trzech lat (wg schematu: berserkowie - Odyn dar - poetycki), wykazywane od dzieciństwa mordercze skłonności (pierwszego w życiu zabójstwa Egil dokonał w wieku lat sześciu) itp., co Labuda komentuje: *wszystko to były jednak cechy berserka, zarówno u ojca, jak i u syna* (Labuda 1974: 228). Tymczasem maniera przypisywania zdolności ludzi dorosłych dzieciom jest w sagach częsta i dotyczy wielu bohaterów, nie będących wcale berserkami (Grettir *inn sterki*, Ásmund z *Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana*, Sigurd hjört z *Hálfðans saga svarta* 5 - dwaj ostatni zresztą pierwszego zabójstwa w życiu dokonali w wieku 12 lat, zabijając właśnie berserków). Sam Egil już jako trzylatek samodzielnie jeździ konno i jest *nie do wytrzymania, nawet kiedy trzeźwy* (*Egils saga Skalla-Grímssonar* 31), co jasno pokazuje, jak dowolnie traktowali autorzy sag możliwości wiekowe swych bohaterów. Inną cechą tego typu miał być kolor włosów Egila, „wilczoszary” (*úlfrátt*; *Egils saga Skalla-Grímssonar* 55), co znowu wskazuje bardziej na rodzinne wilkołactwo, niż berserk (choć tradycja nie jest jednolita, bo w innym miejscu sagi mówi się, że miał włosy czarne (*svart*), a w jeszcze innym, że wieku 25 lat był już całkiem łysy). Jego napady wściekłości, choć nie związane z porą dnia i ruchem słońca po niebie jak u klasycznych wilkołaków, nie są też typowymi atakami berserkgangu, lecz na zimno kalkulowanymi i bardzo precyzyjnie kierowanymi odwetami na swych wrogach, w dodatku łatwo da się je uśmierzyć za pomocą pieniędzy (co wykorzystuje zarówno król Aðalstein, jak i przyjaciel Egila Arinbjörn). Wszystkie jego akty przemocy, począwszy od zabójstwa kolegi (w zemście za wyrzucenie z boiska), przez morderstwo popełnione na rządcy swego ojca (w rewanżu za zabicie przyjaciela), po zabicie kurońskiego chłopca (jako usprawiedliwienie dokonanego na nim rabunku) - wszystkie one były przeprowadzone na chłodno i po upływie pewnego czasu. Nawet uznawany za wzorcowy przykład berserkgangu epizod, w którym Egil był tak wściekły (*allreiður*), że bano się

do niego odzywać, i kiedy staranował swym okrętem uciekający drakkar małego królewicza Rögnvalda, topiąc wszystkich na pokładzie, łącznie z dziesięcioletnim dzieckiem - był tylko przemyślanym aktem zemsty na królu Eiríku Blóðöx, a także próbą zapobieżenia rozprzestrzenieniu się wieści o wcześniejszych zbrodniach Egila. Także bestialskie przegryzienie gardła Atlemu *inn skammi* podczas pojedynku wynikało bardziej z desperacji niż z wrodzonej dzikości, gdyż Atli był zbyt dobrym szermierzem, aby dało się go pokonać na miecze, toteż trzeba było użyć brutalnej siły. Zresztą to przegryzienie gardła jeszcze wyraźniej wskazuje na wilkołackie rysy postaci Egila. A gdyby nawet na poważnie brać pod uwagę dziedziczność berserku, Egil teoretycznie mógłby odziedziczyć pewne cechy berserka, lecz nie po Kveld-Úlfie, tylko ze strony babki, będącej córką słynnego berserka Berðlu-Kárego.

W rzeczywistości nie ma w sagach przykładów dziedziczności „genu” berserku z ojca na syna. Jeśli zdolność ta zdarzała się w obrębie rodu, na ogół występowała pośród braci: począwszy od dwunastu synów Arngrima, przez pięciu braci-berserków (Brand, Agnar, Ásmund, Ingjald i Álf), po konwencjonalne duety: Úlf i Ottryg, Hárr i Gellir, Sörli *sidnefr* i Tjörfi, Lífólfr i Styrr *sterki*, Halli i Leiknir, Amon i Hjalmar, Svartur i Jökul, Arnhöfði i Hildir, Þórir *þömb* i Ögmund *illi*, Ljót *inn bleikki* i Moldi, Hrórek i Siggeir, Garðar i Tófi, Sóti i Snækol. Z drugiej strony, berserk zdarzał się też jako jednostkowy przypadek w rodzinie - tak jak w wypadku Þórra z Undunfell. Ten właśnie czynnik, tj. powtarzające się informacje o braciach-berserkach, pozwolił dopatrywać się w drużynach berserczych bractw typu Männerbund, męskich stowarzyszeń praktykujących tajne obrzędy wojskowo-inicjacyjne. Niekiedy dopatrywano się w berserkgangu także pozostałości praktyk totemicznych, co narodziło się ze wspomnianego wcześniej odczytania nazwy *berserk* jako „niedźwiedzia kozuła”, dokonanego na podstawie analogii z *úlphédinn* - „wilcza skóra”. I tak Döbler (1975: 80) uznaje niedźwiedzia za zwierzę totemiczne berserków, a ich samych porównuje z pradawnymi totemicznymi grupami łowieckimi (*die jagerische Urzeit der Totemgruppen mit ihren Tiertotems*). O niedźwiedziu jako zwierzęciu totemicznym berserków piszą także Foote i Wilson (1975: 275). Z kolei Much widzi pozostałości idei berserku w niemieckiej demonologii ludowej, a zwłaszcza w baśni braci Grimm o Niedźwiedziej Skórze - *Bärenhäuter* (Much 1937: 296-297). Natomiast definicja przedstawiona w polskim wydaniu *Eddy* poetyckiej stwierdza wprost: *berserk*

to człowiek mający zdolność przemieniania się w niedźwiedzia (Zału-ska-Strömberg, Pisewiczowa 1986: 378).

Jak widać, istnieją tu dwa nurty interpretacji: pierwszy, uważający berserków za swego rodzaju bractwo wojowników, zgrupowanych pod wspólnymi znakami (totem niedźwiedzia, płaszcze ze zwierzęcych skór) i praktykujących swoje wewnętrzne (tajemne?) obrzędy inicjacyjno-integrujące, wywodzące się z magii łowieckiej - choć tym razem przedmiotem polowania były nie zwierzęta, lecz ludzie; i drugi, upatrujący w berserkach ludzi posądzanych o wilkołactwo czy też „niedźwiedziolactwo” (duń. *mannbjørn*). I o ile w drugim poglądzie dopuszcza się udział w tradycji berserków elementów wilczych, o tyle pierwszy wskazuje wyłącznie na niedźwiedzie - nigdzie nie spotkałam się z przypisywaniem berserkom totemu wilka. To rozdwojenie dostrzegł Lindow, pisząc: *Odkąd wojownicy zwani ulfhednarami (wilczymi skórami) otrzymali podobną charakterystykę, wielu badaczy tłumaczyło termin b. jako „niedźwiedzia koszula”, w odniesieniu do przemiany wojowników w wilkołaki i niedźwiedziolaki (men-bears), lub, być może, do noszonych przez nich zwierzęcych skór* (Lindow 1982: 115-116). Upatrywanie w berserkach bractwa wojowniczego jest o tyle kuszące, że znane są literaturze przykłady takich bractw ze świata germańskiego (pod nazwą Männerbündu): przywołuje się tu Jomswikingów, legendarną załogę twierdzy Jomsborg, ale także - i to już bardziej odległe w czasie przykłady - plemiona Chattów (*Chatti*) i Hariów (*Harii*), opisane przez Tacyta w *Germanii* (por. Much 1937: 297, 386; Ruhn 1938: 101; Pulsiano 1993: 38; Kolendo 2008: 142-143). Szczególnie zaś Chattowie są tu atrakcyjni z ich rozwiniętą „jak na Germanów” sztuką wojenną i sposobem dowodzenia (*co wielce rzadkie i znane tylko rzymskiej dyscyplinie*) oraz rytualnym zakazem golenia bród i ścinania włosów aż do chwili zabicia pierwszego wroga, co przywołuje na myśl obrzędy inicjacyjne młodych wojowników. Do berserków przystawałby zwłaszcza następujący fragment opisu Chattów: *Do nich należy początek każdej bitwy, oni stanowią zawsze pierwszy szyk* (podobnie jak ulfhednarzy w bitwie pod Hafrsfjordem; M.S.), *a widok to niezwykły; albowiem nawet w czasie pokoju nie łagodnieją ich twarze. Żaden nie ma domu ani pola, ani jakiegokolwiek troski: do kogo przyjdą, dostają jeść; trwonią cudze, gardzą własnym, aż bezsilna starość sprawi, że staną się niezdolni do tak trudnego męstwa* (Germania 31, tłum. T. Płóciennik). Odpowiada to zanotowanym w sagach zwyczajom niektórych berserków, włączających

się gromadami po kraju, wprasujących w gościnę do przypadkowych ludzi (jak dwaj Haukowie, Björn *járnhaus*, Arnhöfði i Hildir) i uprawiających piractwo lądowe i morskie, choć trzeba przyznać, że wielu z nich poszukiwało uczciwej służby u lokalnych wielmożów lub, korzystając ze swych umiejętności, najmowało się do urządzania profesjonalnych zajazdów. Zazwyczaj byli to ludzie pozbawieni ziemi, majątku i perspektyw na małżeństwo - bo któż chciałby oddać swą córkę berserkowi - nie należy się zatem dziwić, że usiłowali wszystko to zdobyć kosztem innych, a najczęściej powtarzającym się żądaniem berserków jest właśnie cudza ziemia lub kobieta, lub obie naraz. Byłoby to uzasadnione z socjologicznego punktu widzenia i powtarzało się w przeszłych epokach nie raz, by przywołać chociażby zdemobilizowanych po wojnie z Moskwą lisowczyków, także z braku ziemi nie mających się dokąd udać i wsławiających się grabieżami, uprowadzeniami i rozbojem już we własnym kraju, choć równie chętnie, gdy tylko mieli możliwość, najmowali się do służby u osób prywatnych (np. u Boratyńskich, Stadnickich czy Krasickich) lub publicznych (cesarze austriaccy, królowie polscy, carowie moskiewscy, dla których podbijali Syberię), jak również do organizowania zajazdów w imieniu swych zleceniodawców (specjalistami w tej dziedzinie byli Mikołaj Tarnawski i Jacek Dydyński, zwany „Jackiem nad Jackami”). Niektórzy berserkowie nie posiadali co prawda ziemi, dysponowali za to okrętem lub całą flotą (Svartur i Jökul, pięciu braci - Brand, Agnar, Ásmund, Ingjald i Álf, Tryggvi Ulfkelsson, Glammaðr), podobnie jak lisowczycy chlubili się swymi stadami koni; bywali jednak i tacy, którzy posiadali własność ziemską - jak Bárekur z Brenney, Hake z Haðelandu czy Ljót *inn bleikki* ze Sviaskerjum, o którego liczne dobra dopominał się u króla Egil Skalla-Grímsson - a mimo to nadal trudnili się wymuszeniami i terrorem: być może stąd właśnie wywodziły się ich rozległe dobra, to było główne źródło ich dochodów. Warto przy tym dodać, że ostatnie zdanie na temat Chattów równie gładko pasuje do berserków, jak do pierwszych władców Norwegii i ich sposobu sprawowania władzy, polegającym na nieustannym patrolowaniu kraju z noclegami u kolejnych lenników, pobieraniu danin i zastraszaniu opornych. Można tu poczynić spostrzeżenie, że władza w średniowieczu była niczym innym jak tylko zalegalizowanym rozbojem, a motywy i metody postępowania skandynawskich królów i jarłów nie różniły się zbyt od motywów i metod rozbójników, i dlatego tak chętnie brano berserków na gwardzistów: władza zawsze chętnie opiera się na elemencie kryminalnym.

Jak już wspomniano, rytualny zakaz ścinania włosów i golenia bród aż do czasu pierwszego zabójstwa przywodzi na myśl obrzęd inicjacji młodych mężczyzn, związany z pierwszym goleniem zarostu i mający może coś wspólnego ze słowiańskimi postrzyżynami, z drugiej zaś strony wiążący się z inicjacją bitewną młodego wojownika, „chrztem bojowym”. Much (1937: 296-297) przywołuje tu zanotowaną przez braci Grimm baśń o Niedźwiedziej Skórze - żołnierzu, który przez siedem lat miał nie ścinać brody, włosów ani paznokci, nie myć się i nie czesać oraz nie zdejmować z siebie niedźwiedziego futra, aby, zgodnie z obietnicą diabła, zyskać na końcu wielkie bogactwo i szczęście. Po roku żołnierz ten był już tak brudny i zarośnięty, że nie wpuszczano go do karczmu, ludzie uciekali z krzykiem na jego widok, a żadna kobieta nie chciała go poślubić, mimo iż nie brakło mu pieniędzy i złota. Ostatecznie jednak wytrwał w przyrzeczeniu i zdobył bogactwa, a także miłość - czyli przeszedł pomyślnie czas inicjacji i osiągnął cel. Opowieść tę skojarzono z berserkami głównie z powodu odczytania ich nazwy jako „niedźwiedzia koszula”, ale także z powodu społecznego wykluczenia, jakiemu mieli podlegać berserkowie analogicznie do Niedźwiedziej Skóry: o tym, że nie zawsze tak było, świadczą postacie berserków-królów i berserków-*godich* - ludzi obdarzonych wysokimi godnościami mimo wiedzy o ich „berserczej naturze” (*berserkja náttúru*). Do tego zagadnienia jeszcze powrócę.

Podobnie jak wojownicy chattyjscy, żołnierz z baśni braci Grimm mógł ściąć włosy i ogolić się dopiero po pomyślnym odbyciu próby, co potwierdzałoby dużą rolę tego elementu w rytuałach przejścia. Zwracano przy tym uwagę na wewnętrzną sprzeczność przekazu Tacyty (por. Kolendo 2008: 143), iż noszenie długich włosów i brody, chluba wszystkich Germanów, u Chattów jest oznaką niedojrzałości i tchórzostwa (można zestawić to np. z sytuacją Njála w *Brennu-Njáls saga*, gdzie główny bohater i jego rodzina spotykają się z kpinami i docinkami właśnie dlatego, że Njál nie ma zarostu, co staje się przyczyną opisanego w sadze dramatu). Sprzeczność ta wynikała być może ze znacznych skrótów, jakie poczynił Tacyt, dostosowując tekst Pliniusza do wymogów swego dwugodzinnego wystąpienia, ale bynajmniej nie świadczy o błędnych założeniach przekazu - wzmianki o inicjacyjnej roli ścinania i czesania włosów znane są również ze średniowiecznych sag. Można tu przywołać legendę o Haraldzie, pierwszym królu Norwegii, zanotowaną przez Snorrego Sturlusona w *Heimskringli*, według której ten pro-

wincjonalny władca zobowiązał się nie cesać ani nie strzyć włosów do chwili, gdy nie zjednoczy pod swym berłem całej Norwegii, stąd początkowo znany był wśród swych wrogów jako Harald *lúfa* (Kołtun), potem zaś - jako Harald *harfager* (Pięknowłosa). Tutaj celem byłaby nie tylko zwykła inicjacja maturalna czy wojenna, lecz inicjacja do roli jedyne- go władcy (*einvaldskonungr*) nad wszystkimi ziemianami norweskimi - dotąd samodzielnymi - a więc tym trudniejsza i wymagająca więk- szych wyrzeczeń.

Innym z plemion opisanych w *Germanii*, budzącym skojarzenia z berserkami (Much 1937: 386), są Hariowie (*Harii*). Podobnie jak w przypadku Chattów, przy ich opisie nie wspomina się w ogóle o ko- bietach, co byłoby wskazane w przypadku plemienia, stąd Hariów uwa- ża się czasem za rodzaj bractwa męskiego lub oddziału wojskowego, a nie za cały lud (choć *Germania* powstała na podstawie relacji oficera rzymskiego, nic więc dziwnego, że obserwator stykał się głównie z mę- sko-militarną reprezentacją poszczególnych plemion). Niektóre inter- pretacje czynią z nich „ramię zbrojne” Związku Lugijskiego (*Lugiorum Nomen*), do którego należeli jako jedno z pięciu plemion, zabezpiecza- jąc i nadzorując szlak bursztynowy. Hariowie wyróżniali się tym, że ich wygląd był bardziej dziki i straszny niż innych Germanów, ponieważ: *dają upust wrodzonej dzikości, stosując do tego sztukę i dogodny czas. Czernią tarcze, malują ciała, do bitwy wybierają najciemniejsze noce i samym widokiem tak złowróbnego wojska sieją postrach wśród wrogów, z których żaden nie wytrzyma nieznanego i zgoła piekiel- nego widoku* (*Germania* 43, tłum. T. Płóciennik). Stąd też porówny- wano ich do widmowego wojska w rodzaju odynicznych einherjarów, orszaku poległych wojowników (Schmitt 2002: 105-106), ale także do berserków, zwłaszcza zaś tzw. „czarnych berserków” (*blár berserkir*), znanych z późnych sag zmyślonych. Berserkowie ci określane są niekie- dy słowem *blámaður* (l.poj. *blámann*) - dosł. „czarny lud” (w znaczeniu mitycznych groźnych istot antropomorficznych), lub inaczej „murzynie” (w znaczeniu staropolskim, tj. oznaczającym ludy mużułmańskie, ara- bów). *Blámanni* pochodzili z Serklandu, „Kraju Saracenów”, leżącym na południu i zamieszkiwanym według sag bajecznych przez berserków, trolle i inne przerażające i podstępne istoty. Jako że w sagach skan- dynawskich kolor czarny ma wydzźwięk wybitnie negatywny, a po bo- haterach czarnookich i ciemnowłosych można spodziewać się samego najgorszego - nawet jeśli jest to wybitny skald Egil Skalla-Grímsson lub

znakomity wojownik Skarphéðin Njálsson - „czarni ludzie” są postaciami jednoznacznie złymi, a kiedy jakiś król otacza się drużyną złożoną z blámannów, można mieć pewność, że jest on negatywnym bohaterem sagi (por. Bober 1966, *blár berserkur*). Hariowie, wykazujący wielkie upodobanie do koloru czarnego i zastraszający przeciwnika samym wyglądem, znakomicie wpisują się w pojęcie „czarnych berserków”, chociaż zostało ono ukute nieco sztucznie, w wyniku arbitralnego założenia, że najbardziej reprezentatywnym berserkiem jest Egil Skalla-Grímsson, czarnooki, czarnobrody i śniady. W rzeczywistości jednak wygląd zewnętrzny berserków rzadko bywa przedmiotem opisu, oprócz cech wymienionych w przydomkach, jak Þórir *þömb* (Brzuchaty) czy Þórir *haklang* (Długa Szczeka), a tylko o trzech z przytoczonej tu długiej listy berserków można powiedzieć, że byli czarni - blámann Framora, „czarny jak piekło” (*blár som hel*), blámann jarla Hákona Sigurðssona i Björn zwany *hinn blakki* (Czarny). Bywają też berserkowie o symptomatycznych imionach Surt i Svartur (obydwa oznaczające „Czarny”), lecz zdarzają się i przeciwne wypadki: najsłynniejszy berserk-przestępca, Ljót, nosił przydomek *inn bleikki* (Błady), zaś Bárekur Brenneyjarfa xi sływał z bujnej jasnej czupryny, od której zresztą otrzymał przydomek (Grzywiasty z Brenney). W taki sposób, biorąc pod uwagę tylko tę jedną cechę, można byłoby doszukiwać się znamion berserku także u króla Hálfdana *svart* (Czarnego), tym bardziej, że w jego rodzie zdarzali się przecież berserkowie.

Jeszcze mniej zrozumiałe jest wymienianie przy okazji berserków wikingów z Jomsborga. Legendarni Jomswikingowie, uosobienie ideału wojowników zawodowych, kierowali się zasadami absolutnie sprzecznymi z tym, co prezentowali sobą berserkowie. Nawet jeśli oddział taki istniał naprawdę, a nie był tylko monarszą wizją wzorowego wojska, restrykcyjne i surowe prawa którymi się rządził nie pozwalają zestawiać go z berserkami. Jeśliby porównać jomswikińskie reguły dotyczące braku własności prywatnej (łupy wojenne były zdawane do wspólnego użytku), życia w zamkniętej grupie z dala od społeczeństwa (zakaz opuszczania koszar), czy obowiązek celibatu (zakaz przebywania kobiet w obrębie koszar) z praktykami berserków, okazałoby się, że prawa te byłyby łamane przez nich na każdym kroku. Berserkowie nie tylko gromadzą łupy i są posiadaczami wielkich majątków ziemskich, ale również pragną uczestniczyć w życiu wspólnoty, wprasząc się do cudzych domów lub usiłując wżenić się w miejscową społeczność, a tak-

że biorąc udział w lokalnych zamieszkach i sąsiedzkich porachunkach; a już nakaz celibatu rażąco kłóci się z praktykami berserków, których główna działalność sprowadzała się właśnie do prób pozyskania żony w bardziej lub mniej praworządny sposób: od zwyczajowej prośby o rękę (Halli i Leiknir, Bárekur Brenneyjarfaxi), przez półlegalne wygranie w pojedynku (Ljót *inn bleikki*, Moldi, Ásgaut, Björn *hinn blakki*, Gautur, Surt *járnhaus*, Snækoll, Garðar i Tófi, Sóti i Snækoll, Þorstein z Laxárdal, Hárek, Þröst), po całkiem bezprawne porwanie (Hake Haðaberserk, Þórir *þömb* i Ögmund *illi*). Oczywiście wszelkie regulaminy wojskowe bardzo często rozmijały się z rzeczywistością, a im były surowsze, tym bardziej rozpasane okazywało się wojsko: znamienne, że najbardziej drakońskie prawo wojskowe w XVII w. mieli lisowczycy (tzw. Artykuły Głogowskie, za większość przewinień karzące „gardłem”), co nie przeszkodziło im być jednocześnie najbardziej niekarnym oddziałem w historii polskiej wojskowości. Poza tym można użyć argumentu, że jeśli Jomswiking był ideałem wojownika, to berserkowie byli odstępcami od tego ideału, lustrzanym odbiciem Jomswikingów, degeneratami, ale wyrosłymi z tego samego pnia *Männerbündu*, tajnych męskich bractw. Według tej interpretacji berserkowie mieliby być wojownikami, którzy nie przeszli pomyślnie inicjacji, którzy z jakichś powodów porzucili ideały (celibatu, braku własności czy życia z dala od społeczeństwa) i w efekcie zatrzymali się na pewnym etapie inicjacji, którego granicy nie mogą już przekroczyć. Lecz jak w takim razie wytłumaczyć istnienie berserkerek (*berserkonur*), żeńskiej odmiany berserków, występujących wcale nie w bagatelnym źródle, nie w jakiejś późnej i skażonej antycznymi opowieściami o amazonkach sadze zmyślonej, lecz w tekstach *Eddy starszej*? Czy ich legenda też wywodziła się z tajnych stowarzyszeń kobiet wyrzuconych poza nawias społeczny? A może z pradawnych związków wojowniczek, praktykujących obrzędy inicjacyjne wywodzące się z magii łowieckiej? To już trudniej przyjąć na wiarę i bez chwili zastanowienia.

Inicjacyjny charakter wojska chattyjskiego przywodzi na myśl domniemane tajne rytuały berserków, przedstawione na wspomnianych już sztancach z Torslundy, prowadzące do utożsamienia się wojownika z drapieżnym zwierzęciem - duchowo, przez nabranie cech zwierzęcych, przyswojenie sobie jego zręczności i okrucieństwa, lub fizycznie, przez dosłowną przemianę w zwierzę (*hamr*). Od strony technicznej miało to dokonać się m.in. poprzez włożenie odpowiedniego futra „łącznie

ze skórą łba” (*Kulturhistorisk leksikon...* 1962: 501), jak w przygodzie Sigmunda i Sinfjötlego z wilczymi skórami w *Völsunga saga*. Tak właśnie przedstawiani są ulfhednarzy na dzisiejszych rysunkach popularnych - w skórach wilków, z pyskiem zarzuconym na głowę jak kaptur. Tymczasem takiego noszenia skór przez ulfhednarów nie potwierdza żadne źródło pisane (co nie znaczy, że tak nie było – ale dowodów na to nie mamy), a sztance z Torslundy wcale nie muszą odnosić się do berserków, choć takie panuje przekonanie. Berserkim miałyby tu być postać z głową zwierzęcia, jednocześnie mistrz ceremonii, a człowiek w hełmie - młodzieńcem przyjmowanym do grona wtajemniczonych. Należy zaznaczyć, że rekonstrukcja domniemanych rytuałów inicjacyjnych berserków opiera się wyłącznie na analizie przedstawień ze sztanc, ponieważ żadne ze źródeł pisanych tego nie potwierdza, i w ten sposób zamyka się błędne koło interpretacyjne.

Właśnie w kontekście *hamr*, a więc przemiany w zwierzę, słowo *berserk* pojawia się w różnych współczesnych pracach szczególnie często. Jako przykład ludzi zmieniających postać oraz jako wyjaśnienie terminu *hamr* podaje berserków i ulfhednarów (traktowanych osobno) Grönbech (1991: 274). Podobne ujęcie tematu prezentuje Vries, dodając porównanie *hamr* berserków z *rytami inicjacji u ludów prymitywnych* (Vries 1935: 142). Również w *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* pod hasłem *ham(n)skifte* można znaleźć odwołanie do berserków, a sam *hamr* (*hamask*) porównany jest do berserkgangi. Oprócz niedźwiedzi, wiązano berserków także z wilkami (patrz np. przypis 11 do polskiego tłumaczenia *Egla: Na czym polegały właściwości berserkerów tj. wilkołaka mówi sama Saga o Egilu*) przy czym zwykle mamy do czynienia z zupełnie niezrozumiałym rozdzielaniem berserków od ulfhednarów - pierwsi to ci, którzy mieliby zmieniać się w niedźwiedzie, drudzy - w wilki. Ulfhednarów traktuje się więc jako pewien rodzaj ludzi, posądzanych o wilkołactwo, podczas gdy w rzeczywistości była to nazwa własna drużyny berserków króla Haralda *harfagra* i nigdzie termin ten nie występuje w innym kontekście. Powodem zaś, dla którego nazywano ich ulfhednarami, był fakt noszenia przez nich płaszczy z wilczych skór (*Vatnsdæla saga* 9: *...ci berserkowie, znani jako ulfhednarzy - używali oni płaszczy z wilczych skór...*), a nie umiejętności przemieniania się w wilkołaki, o czym nie wspomina żadna z sag.

Zdolność do *hamr*, a więc zmiany kształtów, tradycyjnie przypisuje się berserkom, choć potrafiło tego dokonywać wielu bohaterów sag

nie będących berserkami - jak Böðvar *bjarki* (którego inną postacią był niedźwiedź), Örvar-Odd (niedźwiedź polarny), Víga-Hrapp (foka o ludzkich oczach), bezimienny czarownik z *Egli*, przeszkadzający Egilowi tworzyć poezję (ptak), czy dwaj wieśniacy z *Landnamabók* (niedźwiedź i byk). Choć wszystkie te zwierzęta są jak najbardziej fizyczne i walcząc lub mszcząc się dokonują straszliwych spustoszeń w krajobrazie, są one jedynie *fylgiami* ludzi, tj. ich duchami opiekuńczymi, ukazującymi się i działającymi podczas snu, gdy ciało bohatera leży w uśpieniu (lub jest martwe, jak w przypadku Víga-Hrappa). Tym samym bohater nie przemienia się w zwierzę, lecz wyłania je z siebie, podobnie jak to czynił Odyn, który *potrafił zmieniać swą postać: jego ciało leżało wówczas jak martwe lub uśpione, a on sam przybierał kształt ryby lub węża, lub ptaka, lub bestii, i w mgnieniu oka przenosił się do odległych krain w swoich lub cudzych sprawach* (Ynglinga saga 7). Böðvar *bjarki*, gwardzista króla Hrólfa *kraki* z jego drużyny *kappich* (bohaterów), zwykł zasypiać podczas bitew, generując z siebie siejącego postrach niedźwiedzia, który zniknął, gdy Böðvara budzono. Jednocześnie sam Böðvar, walcząc w swej ludzkiej postaci i w stanie czuwania, był o wiele mniej groźny niż jego zwierzęca *fylgia*. Wilkołak Kveld-Úlf, jak poświadcza *Egils saga Skalla-Grímssonar*, chodził spać wcześniej (*var hann kveldsvæfr*), ponieważ nocą, w czasie snu, zmieniał postać (*hamrammr*). Natomiast Örvar-Odd, chcąc wymóc na swych braciach ustępstwa, ukazywał się im we śnie jako niedźwiedź polarny, niszczący ich łodzie. Można spekulować, czy był to sen transowy, czy relacje te nie podają w sposób zniekształcony „uśpionego”, hipnotycznego stanu zaburzonej świadomości przemienieńców (*hamrammrmaðr*), i czy noszenie skór drapieźników nie miało imitować tego stanu w sposób zewnętrzny, widoczny dla otoczenia. Tak czy inaczej, choć wiara w zdolność przemiany była w świecie skandynawskim rozpowszechniona i wielu bohaterów sag posiada tę zdolność, spośród wymienionych w spisie berserków tylko jeden może się nią poszczycić: jest to Tófi, który na dodatek nie przemienia się w niedźwiedzia ani wilka, jak można by się spodziewać, lecz w smoka (*dreka*). Ponadto Halli z *Eyrbyggji* miał skłonności do popadania w złe, „wilcze” nastroje (*úlfúðr*), co nie znaczy jeszcze, iż przemieniał się w wilka, aczkolwiek tym samym epitetem *úlfúðr* król Harald określił Skalla-Gríma, wykazującego pewne cechy wilkołacze. (Stało się to w chwili, gdy Grím przybył na jego dwór w otoczeniu jedenastu pacholków i sąsiadów, z których wielu było ham-

rammr, a wszyscy przypominali bardziej bursów niż ludzi; *Egils saga Skalla-Grímssonar* 25). „Wilczycami” (*vargynior*) nazwane zostały berserkerki w *Harbardsljód*, inni zaś berserkowie bywali czasem porównywani do: psów (Þórir þömb i Ögmund illi, Hauk i Hauk, Halli i Leiknir), wilków (Svartur i Jökul, Ljót inn bleikki), turów (ogólnie w *Ynglingasaga*) i trolli (berserkowie Eireka, Svartur i Jökul, Garðar i Tófi) - głównie ze względu na ich nadludzką siłę, nieludzkie zachowanie i zwierzęce wycie, nie ma to jednak wiele wspólnego z tym, co rozumieli pod pojęciem *hamrammr* wikingowie: w żadnym miejscu nie ma mowy o tym, by jakiś berserk zapadał przed walką w sen, ani by jego zwierzęca *fylgia* działała w jego imieniu, podczas gdy on sam śpi, a tak właśnie - choć może wydawać się to zabawne - postępują prawdziwi przemieniańcy. Jak się więc wydaje, uznawanie berserków za osoby noszące niedźwiedzie skóry i zdolne do przemiany w niedźwiedzie jest absolutnie nieuzasadnione; równie dobrze można by twierdzić, że miano lisowczyków wzięło się od noszonych przez tych żołnierzy lisich czapek lub zdolności do przemiany w lisy, a nie od nazwiska pułkownika Lisowskiego: choć wielu z nich z pewnością miało lisiury i choć słyneły z podstępów wojennych i przebiegłych „forteli”, a w źródłach często bywają określane skrótem „lisy” („lisowie”), nie jest to chyba mocny dowód na ich „lisoactwo”.

Skąd zatem wzięło się całe zamieszanie? Przyczyną do utożsamienia berserków z wilkołakami stało się jedno nie najszcześliwsze zdanie z *Egla*, brzmiące: *þeim mönnum væri farið, er hamrammir eru, eða þeim, er berserksgangr var á...*, czyli: „Ci ludzie, którzy się przemieniają, albo ci, którzy są w berserkgangu...”, sugerujące odczytywać *hamrammr* i *berserkgang* jako jedno i to samo zjawisko. Tymczasem spójnik rozłączny *eða* („albo”) wskazuje, że są to dwa różne zjawiska, aczkolwiek łączy je ten sam wynik (tak po zmianie kształtów, jak i po berserkgangu wojownicy opadają z sił i łatwo ich wówczas zabić). Taki sam efekt przypisuje Snorri czarom odynicznym, pisząc, że są rzadko praktykowane przez mężczyzn, ponieważ ogromnie wyczerpują organizm i wywołują w czarowniku „słabość i niepokój” (*Ynglingasaga* 7), co wskazuje, że tak *berserkgang*, jak i *hamr* mogły mieć - i miały - coś wspólnego z czarami.

Elita wojowników czy aspołeczni zabijacy?

Powróćmy zatem do religijno-magicznych interpretacji berserkgangu. Wspomniano już, że berserków uważano za „ludzi Odyna”, boga - wyznalaczy magii, którego sztukę czarnoksiężską szeroko opisuje Snorri w 7 rozdziale *Ynglingasaga*. O „pokrewieństwie duchowym” berserków z Odynem świadczą poniekąd magiczne zdolności (*ffölkynni*, dosł. „wszechwiedza”), jakie im przypisywano. Najczęściej pojawiającym się w sagach dookreśleniem ich postaci jest stwierdzenie, że „nie obawiali się ognia ni żelaza” (*þeir óttuþust hvorki eld ne járn*), tzn. że nie dało się im wyrzucić krzywdy ani pożarem, ani bronią. Co prawda stwierdzenie o nietykalności berserków przez żelazo stoi w sprzeczności z opisami ich okaleczenia (czy wręcz szatkowania na kawałki) przez bohaterów sag - którzy ucinali im ręce, nogi i głowy - lecz jest to wówczas tłumaczone posługiwaniem się magiczną bronią, odporną na czary berserków (Þororm pokonany cudownym mieczem króla Æþelreda, Svartur i Jökul zabici Falunautem, Björn *hinn blakki* - Grasidem, Þorstein z Laxárdal - Skefil-snautem, Surt *járnhaus* - Błađinem, *blámann* Framora - Vefreyanautem, Hárek - Risonautem itp.; *naut* oznacza „dar”, gdyż miecz zazwyczaj był podarunkiem od jakiejś zabarwionej magicznie postaci - władcy, olbrzyma lub wieszczki). Co ciekawe, berserkowie zwykle jeszcze przed starciem orientują się, że z bronią przeciwnika jest coś nie tak, bo natychmiast wpadają w popłoch lub, jak w *Sturlaugs saga starfsama*, mówią: *Nigdy nie stawałbym do walki wiedząc, że masz Vefreyanaut*. Z braku cudownej broni stosowano inne wybiegi, np. Ottryg został pobity krucyfiksem, a dwaj Haukowie zatłuczeni na śmierć drewnianymi pałkami. Ale najciekawszą metodę opracował Grettir *inn sterki*, który czekał, aż berserk zacznie gryźć brzeg tarczy, po czym podbiegał do niego i kopał od dołu w tarczę tak silnie, że wybijał mu zęby, a czasem nawet wyrывał szczękę z zawiasów i rozszczał podniebienie (jak w walce ze Snákolem). Jeśli zaś chodzi o ogień, berserkowie zwykle wychodzą z niego bez szwanku (jak Ottryg w pierwszej próbie ze zwykłym ogniskiem, gwardziści Hrólfa kraki przeskakujący ponad płomieniami lub dwaj Haukowie, którzy spacerują boso po rozżarzonych węglach), chyba że jest to ogień święcony, tj. pobłogosławiony przez misjonarza (jak w przypadku Ottryga i Hauków). Umiejętność unikania poparzeń i tłumienia płomieni była o tyle ważna, że w Skandynawii wyrównywanie porachunków przez spalenie rywala wraz z rodziną w ich własnym domu było tak powszednie, iż

ukuto specjalny termin prawny na określenie tego rodzaju przestępstwa - *morðbrenna* („morderstwo przez spalenie”).

Sztuczka z cudownym mieczem lub poświęconym ogniem mogła zadziałać dlatego, że nietykalność żelazno-ogniowa berserków nie wynikała z ich fizycznej odporności na te dwa czynniki, lecz była rezultatem czarów rzuconych przez nich na broń przeciwnika lub podłożony ogień - zaklęć tępiących miecze i uśmierzających płomienie. Stąd berserkowie nie są odporni na rany zadawane własną bronią, na którą nie rzucili uroku - jak „król morski” Hake, który upadł na swój miecz, gdy poślizgnął się na lodzie, lub Moldi zabity mieczem swego brata Ljóta, przywłaszczonym przez Þorsteina (po tym, jak Ljót w odruchu desperacji rzucił w niego mieczem). Autorstwo tego typu zaklęć ochronnych przypisywane było tradycyjnie Odynowi, który zdobył je dzięki ofierze złożonej z samego siebie na kosmicznym drzewie, zwanym odtąd Jesionem Yggdrasila - Odyna (*Yggdrasil askr* – Jesion Strasznego Wędrowca). V część *Hávamál* podaje, że podczas samoofiarowania Odyn uzyskał dziewięć magicznych pieśni (*Hávamál* 139), natomiast następna część, VI, wymienia ich już osiemnaście (*Hávamál* 146-165) - może dlatego, że jak deklaruje bohater i narrator pieśni, „słowa mi z słów słowa stwarzały” (*Hávamál* 140). Wśród zwykłych zaklęć przydatnych w codziennym życiu, jak pieśni pomagające uzdrawiać chorych (147), chronić dzieci (158) czy uwodzić kobiety (161-162), są też zaklęcia ściśle militarne: tępienie broni nieprzyjaciela (148), zrzucanie więzów (149), zatrzymywanie lecących oszczepów wzrokiem (150), przenoszenie własnych ran na tego, kto je zadał (151), gaszenie płomieni (152). W *Ynglinga saga* Snorri wymienia jeszcze: ogłuszanie, oślepienie i porażenie przeciwnika strachem. Jednak najciekawsza spośród pieśni wydaje się ta wspomniana w 156 strofie *Hávamál*, głosząca:

*Jedenastą (pieśń) znam: gdy mam na bój
Druhów wieść,
Śpiewam w tarczę, a oni siłą naprzód pędzą,
Zdrowi do boju
I zdrowi z boju,
Żadna ich szkoda nie spotka.
(Hávamál 156, tłum. A. Załuska-Strömberg)*

Być może tłumaczy to berserków z ich tak ulubionego zwyczaju wgrzyzania się w brzeg tarczy przed przystąpieniem do walki. Wbijanie zębów w tarczę (*bita* i *skjaldarrendr*), objaw chyba najbardziej symptomatyczny dla berserków (postępują tak m.in. synowie Arngrima, Ljót *inn bleikki*, Moldi, Snækol, dwaj Haukowie, Sóti i Snækol) i wyobrażony dosłownie na XII-wiecznej figurce szachowej z Hebrzyd, nie musiał koniecznie być oznaką ich zwierzęcej dzikości - choć często występował w parze z wyciem i ryczeniem - czyli zabiegiem stosowanym po to, aby w napadzie wściekłości nie pokąsać samego siebie albo swych kolegów, a wręcz przeciwnie, sygnalizował przeciwnikowi, że ma do czynienia z człowiekiem dysponującym szeroką wiedzą magiczną i nie wahającym się jej użyć. Jest to wniosek tym prawdopodobniejszy, że o praktyce śpiewania - czy też recytowania zaklęć - w tarczę przed bitwą pisał już Tacyt w *Germanii*, choć nadawał jej inny sens niż autor *Hávamál* - miało to być nie tyle zaklęcie ochronne, co wróżba dotycząca losów bitwy: *budzą bowiem trwogę lub popadają w nią wedle tego, jak zabrzmi pieśń w szyku*. Nie musi być to do końca błędna interpretacja, gdyż w sagach berserkom także zdarzało się „popadać w trwogę” w chwili, gdy uświadomili sobie, że ich zaklęcia ochronne nie odnoszą skutku, a broń przeciwnika lub płomień pozostają odporne na czary. Podobieństwo tacytowego *barditus* (być może od germ. *bardi* - „tarcza”) do gryzienia tarcz przez berserków podkreśla też inny szczegół. Tacyt - który z pewnością nie słyszał nigdy tych śpiewów osobiście, a powtarzał jedynie cudzą relację - opisywał je jako *szorstkość dźwięku i przerywany pomruk*, podobnie jak sagamaðrzy uznawali ewentualne śpiewy magiczne berserków za zwierzęce ryki i wycia, przy czym towarzyszyły one zwykle wgrzyzaniu się w tarczę, co Tacyt tłumaczy racjonalnie względami akustycznymi: *przybliżają tarcze do ust, aby głos, odbity od nich, narastał, stając się pełniejszy i cięższy* (*Germania* 3; tłum. T. Plóciennik). Posługiwanie się tak swobodnymi analogiami z odległą o tysiąclecie *Germanią* można wytłumaczyć tym, że nie należała ona do najpoczytniejszych i najbardziej znanych dzieł Tacyta już w starożytności, a w średniowieczu była cytowana tylko raz, można więc uznać, że w świadomości ludzi średniowiecza w zasadzie nie istniała. Skoro więc informacja z sag nie była zniekształconym echem relacji Tacyta, mógłby to być dowód na ciągłość tradycji śpiewania w tarczę, choć w czasach Tacyta przypisywano ten zwyczaj wszystkim wojownikom germańskim, a wykonywana chóralnie przed bitwą pieśń (czy też deklamacja) zdawała się *nie głosem, lecz*

współbrzmieniem męstwa, natomiast w czasach sag była to już tajemna umiejętność dostępna nielicznym, bo tylko wyborowym wojownikom - berserkom, lub, jak w *Hávamál*, dowódcom, rzucającym czar ochrony na cały swój oddział. Być może dlatego właśnie przywódcą watahy złoczyńców, niekonieczne berserków, był zazwyczaj berserk lub dwaj bracia-berserkowie, a nawet niektórym królom (historycznym i mitycznym) przypisywano zdolności bersercze (król Agdiru Þórir *haklang*, król morski Hake Haðaberserk, król Sognu Skati Eiríksson, królewicz Húna-landu Hildibrand Húnakappi, król duński Hrólfr *kraki*, odporny na ogień i żelazo na równi ze swymi drużynnikami) lub przynajmniej posiadanie berserków w swym rodzie (Harald *harfager*, mający przodków-berserków zarówno w linii ojca, jak i matki; królowna Garðaríke Eyfura, matka synów Arngrima; Grim z Jötunnheimu, zięć króla Alfheimu i teść króla Halogalandu; król Tattaríki Roðian, mający dwóch braci berserków, Hróreka i Siggeira). Dla podwładnych magiczne umiejętności dowódcy, zdolne chronić ich podczas walki, miałyby duże znaczenie psychologiczne i tym łatwiej by w nie wierzone, im więcej zwycięstw odnosiłby wódz. W tym wypadku tracą jednak na znaczeniu wszelkie koncepcje szamańsko-psychotyczne dotyczące berserkgangu. Jeśli stan ten polegać miał na niezbitą wiarę w swą nietykalność, szczęście wojenne i opiekę sił nadprzyrodzonych, niepotrzebne były wszelkie zabiegi dodawania sobie odwagi przez zmianę świadomości za pomocą alkoholu, grzybów halucynogennych lub tańców transowych - wystarczyło wyrecytowanie rytualnych modlitw z prośbą o opiekę i przychylność bóstw albo zaklęć w rodzaju tych wymienionych w *Hávamál*, podobnie jak w późniejszych wiekach trwał zwyczaj odprawiania nabożeństw przed bitwą (z generalnym rozgrzeszeniem wszystkich walczących po właściwej stronie) - niekiedy 40-godzinnych, jak pod Kircholmem, a niekiedy z procesją z Najświętszym Sakramentem, jak w Zbarażu - lub odśpiewywania przez wojsko religijnych pieśni na placu boju (*Bogurodzicy, Te Deum, Christ ist erstanden...*). Nie warunkowałyby tego również zaburzenia psychiczne i nerwowe, chyba, żeby za rodzaj patologii uznać irracjonalną wiarę w swą (lub swego wodza) szczęśliwą gwiazdę.

Dla wojowników o światopoglądzie germańskim, silnie fatalistycznym, wiara w szczęście na polu bitwy mogła mieć znaczenie zasadnicze. Nawet w czasach znacznie późniejszych *żołnierze dostrzegali i cenili coś tak mało uchwytnego, jak szczęście wojenne. Odmawiali służenia pod rozkazami Aleksandra Gosiewskiego, kiedy uznali, że opuściło*

go szczęście (Czekaj 2002: 85-101). W identyczny sposób motywował Kveld-Úlf swą odmowę walki przeciw Haraldowi *harfager* (wtedy jeszcze Haraldowi *lúfa*): *ponieważ, jak sądzę, ma on wielki zasób szczęścia* (hamingju), *gdy nasz król nie ma nawet garstki* (*Egils saga Skalla-Grímssonar* 3). Niewykluczone, że dlatego właśnie jedynymi prowincjami, które odważyły się przeciwstawić zjednoczeniowym dążeniom Haralda *harfagra*, były te zgrupowane wokół króla Þórirra *haklanga*, słynnego berserka. Jako berserk - a więc osoba, o której wierzono, że jest niezwykczona - miał on największe szanse powstrzymać zapędy Haralda; i dlatego też główne uderzenie ulfhednarów skierowane zostało właśnie na jego okręt, a jego upadek przypieczętował losy bitwy. Wszystko to stawia w innym świetle postać króla Haralda, który miał z berserkami aż nadto wiele wspólnego – nie tylko przypisywano mu przodków-berserków, i to w obu liniach rodowych, nie tylko posiadał słynną gwardię ulfhednarską, którą podczas bitew trzymał w pobliżu siebie, lecz także stworzono mu legendę ślubowania o bardzo silnych konotacjach inicjacyjnych, której pamięć przetrwała w nadanym mu przydomku. Jeśli więc berserk był niczym innym, jak umiejętnością zapewnienia swemu wojsku zwycięstw i nietykalności, nic dziwnego, że zwycięskich wodzów posądzano o szczególną przychyłność Odyna i nazywano ich „jego ludźmi” (por. Herwig 1996: 23-25), nie dziwi też przypisywanie takim dowódcom zdolności magicznych - wystarczy przywołać plotki, jakie w początkach XIX w. krążyły w Rosji na temat Napoleona, a w początkach XVII w. na temat pułkownika Lisowskiego (obydwaj wedle wieści gminnej potrafili zmieniać się w zwierzęta, jak czarownicy z ludowych baśni). Być może w ten sposób tłumaczono sobie bezprecedensowy i niepojęty podbój całej Norwegii przez prowincjonalnego króla, co dla wielu musiało mieć znamiona czarnoksiężskie i nadnaturalne, a przypisywanie przechylenia szali zwycięstwa w decydującej bitwie pod Hafrsfjordem berserkom Haralda miałoby tutaj wymiar symboliczny. Tworzący sagi Islandczycy z pewnością nie pałali do Haralda sympatią i być może niezbyt chętnie przyznaliby temu królowi przychyłność bogów, wygodniej było zrzucić ją na jego berserków, zwłaszcza że pierwsza wersja dziejów bitwy pod Hafrsfjordem, zanotowana przez królewskiego skalda w *Haraldskvædi*, tylko wymienia siejących postrach ulfhednarów u boku Haralda, ale nie przypisuje im decydującego wpływu na losy bitwy. Porażka Þórirra *haklanga* jasno wskazywała, po czyjej stronie są teraz bogowie, z czym wielu osobom trudno się było pogodzić. W starciu dwóch berserków lepszy okazał się Harald.

Wydaje się zatem, że zagadnienie berserków ma w sobie mniej tajemniczości i niezwykłości, niż zakładano, a przeciwnie - jest jak najbardziej naturalna i ludzka. Dla żołnierzy wszystkich epok aż do czasów najnowszych wiara w szczęście wojenne dowódcy, obejmujące zarazem całe jego wojsko, była zjawiskiem częstym i psychologicznie uzasadnionym, a przekonanie o szczególnej opiece sił nadprzyrodzonych odzwierciedlało się nie tylko w świętych wizerunkach na sztandarach i pobożnych napisach na klamrach pasów wojskowych. Jak wiadomo, *bez odwiecznego przekonania »Bóg z nami« wojsko niewiele zdziała - chyba że wyzuci z sumienia lisowczycy* (Besala 1988: 212) (choć to nie do końca prawda, bo nawet lisowczycy oficjalnie tytułowali się „Rycerzami Chrystusowymi” - *Milites Christi*). Być może pierwotnie „berserkiem” mógł być wódz, który umiał w czasie bitwy zapewnić swym żołnierzom ochronę przed zranieniem i śmiercią, a także doprowadzić do zwycięstwa, co uwidacznia powtarzający się często schemat berserk-król lub berserk-herszt; miano to zresztą mogło obejmować też cały zwycięski i niepokonany oddział. Widać to również w fakcie, że dla bohaterów sag pokonanie berserka jest niemal sportowym wyczynem i potwierdzeniem swych zdolności niczym zabicie smoka, przypominając nieco pokoleniową zmianę warty - obalenie poprzedniego zwyciężonego mistrza i przejęcie jego szczęścia w boju przez nowego herosa. A przecież, jak pisał Herwig w *Germanach*, *szczęście... nie jest uważane za przypadek; jest to zasługa, waleń człowieka, pretendującego do królewskiej godności. Im ktoś jest lepszy, tym ma więcej szczęścia, co się uwidaczniało w »porównywaniu szczęścia«* (Herwig 1996: 41). Owo „porównywanie szczęścia”, dokonywane podczas bitew i pojedynków, miało

w świecie germańskim niebagatelne znaczenie, o czym świadczą przekazane w sagach historie o wyzywających lub wyzwanych do walki berserkach, „dotychczasowych mistrzach”, detronizowanych przez młodego bohatera; nie bez znaczenia jest pojawiający się czasem przy imieniu berserka dopisek, że był to *inn mesti kappi* („wielki mistrz”), nie zawsze też powody zabicia berserka są szlachetne (w obronie czyjogoś życia, majątku lub czei) - czasem jest to zwykła brawura i chęć sprawdzenia się. Pokonanie Þorira pod Hafrsfjordem przez króla Haralda mogło być tym samym, czym walka Örvar-Odda z synami Arngrima czy Grettira *sterki* z Þorirem i Ögmundem - obaleniem starego mistrza i przejęciem jego szczęścia: znamienne, że właśnie od tego momentu Harald przestaje być „Kołtunem”, a staje się „Pięknowłosym”, i że od tej właśnie daty zaczyna się historia zjednoczonego królestwa Norwegii (jak również, choć z innych powodów,

Islandii). Hipotezę tą można poprzeć i tym, że berserkowie byli „ludźmi Odyna”, a kult Odyna dominował głównie wśród władców. Tym samym zwycięstwo boga Thora nad berserkerkami, tak chętnie przez niego wspomniane, mogło być dumą z pokonania „ludzi Odyna” (nawet jeśli były to kobiety), a więc rywała w sprawowaniu rządu dusz.

Zapewne są to wnioski bardzo mało atrakcyjne, bo pozbawione fantazji, ale daleko lepiej umotywowane niż osnuta wokół postaci berserków mitologia wilkołaczo-szamanistyczno-totemistyczna; choć nie da się wykluczyć, że pewne rysy *männerbündowskie* miałyby tu swoje uzasadnienie, nie w większym jednak stopniu niż w jakimkolwiek innym oddziale wojskowym znanym z czasów nowożytnych: wystarczy przywołać kozacki obrzęd zawierania braterstwa broni (posiadający elementy religijne, bo dokonywany w obecności duchownego), lub też silnie zrytualizowane „opijanie awansu” przez żołnierzy Specnazu. Wówczas należałoby może odczytywać słowo „berserk” inaczej, niż według dotychczasowej prostej etymologii, wywodzącej je od słów *ber* i *serk*. Etymologię „niedźwiedziej koszul” zaproponowano dopiero w XIX w., zaś hipotezę „bez koszul” stworzył w XIII w. Snorri Sturluson - autor innych popularnych etymologii, takich jak Wanowie - Tanais (*Vana-kvisl*) i Arowie - Azów (miasto nad Morzem Czarnym). Żadna z tych interpretacji nie ma potwierdzenia w źródłach, bo żaden z opisywanych berserków ani nie nosi niedźwiedziej skóry, ani nie rusza do walki nago niczym celtycki heros *CúChulainn*, może więc, zamiast zapędzać się w wilkołacze czy celtyckie analogie, bezpieczniej byłoby upatrywać początków terminu berserk w „śpiewach w tarczę”, *barditus*? Forma *barditus* przetrwała dzięki pośrednictwu łacińskiemu, nie wiadomo, jak termin ten brzmiał w germańskim oryginale i niewykluczone, że z niego właśnie wyłoniło się późniejsze *berserk*. (Znamienne, że forma *berserk* pierwszy raz pojawia się dopiero w tekście z IX w. i stąd rozprzestrzenia się na inne utwory, powstające w wiekach XIII-XIV - jako że wszystkie późniejsze opisy bitwy pod Hafsrfjordem opierają się na *Haraldskvæði*). Są to oczywiście czcze dywagacje, niepoparte badaniami językoznawczymi, opierające się jedynie na intuicji; nieco światła na ten problem rzuciłyby zapewne analizy inskrypcji z kamieni runicznych - być może tam zachowały się jakieś wczesne formy słowa *berserk*? Wydaje się, że badania w tym kierunku przyniosłyby o wiele więcej konkretów i rzetelnej wiedzy na temat berserków, aniżeli fenomenologiczne odniesienia do szamanizmu (z jego technikami ekstazy), totemizmu, bractw inicjacyjnych, zwierzołactwa czy psychiatrii i neurologii.

Zakończenie

Zagadka berserków fascynuje badaczy i rozmaitych entuzjastów od co najmniej kilkuset lat. Pierwszymi byli Snorri Sturluson oraz Saxo Grammatyk, którzy przyglądali się temu zagadnieniu może z bliższej perspektywy niż my dzisiaj, ale wciąż z odległej - obaj pisali o berserkach w czasie przeszłym, dla ich obu był to już śpiew historii i obaj mogli tylko spekulować na temat tego zjawiska, wysnuwać własne przypuszczenia i interpretacje: Saxo bardziej ostrożnie i wyważenie, Snorri z większą pewnością siebie, bardziej kategorycznie; stąd Snorrego zwykło uważać się za pierwszego teoretyka berserków, a jego tezy przytaczać dosłownie, jako pewniki, zapominając, że są to również tylko interpretacje.

Przez te kilka wieków, a zwłaszcza w wiekach XIX i XX, narosło wokół sprawy berserków wiele mitów, fantastycznych hipotez i błędnych przekonań, które bardziej zaszkodziły wiedzy na ich temat niż wniosły coś dobrego. Niesprawdzona informacja powtarzana dostateczną ilość razy zmienia się w końcu w obowiązującą wersję wydarzeń, zwłaszcza jeżeli powtarzają ją uznane autorytety. Trudno dyskutować z kimś, kto powołuje się na Foote i Wilsona czy też Dumézila: niełatwo jest przekonać rozmówcę, że badacze tego formatu i bądź co bądź specjaliści mogliby podawać błędne informacje, niepotwierdzone, naciągane lub z gruntu fałszywe. Najbardziej logiczne, najsilniejsze argumenty nie są w stanie zbić takiego przekonania, ponieważ umysł broni się przed nimi jak przed burzycielami ustalonego porządku. Osoby wierzące, że berserkowie ruszali do walki pod wpływem odurzających grzybów lub alkoholu, będą bronić tej tezy pomimo braku w źródłach choćby jednej wzmianki na ten temat, a nawet pomimo wiadomych skutków działania tych środków, raczej utrudniających walkę niż pomagających w niej. Osoby przekonane o synonimiczności berserku i hamru nigdy nie uwierzą, że mogły to być różne pojęcia, bo żaden znany z sag wilkołak nie był berserkiem, a żaden berserk wilkołakiem: będą raczej doszukiwać się cech berserczych u Kveld-Úlfa i Skalla-Gríma, a cech wilkołaczycych u ulfhednarów. Jest to postawa niepojęta i czasem irytująca, niemniej psychologicznie uzasadniona.

Na koniec jeszcze jedna uwaga natury ogólnej. W literaturze przedmiotu zwraca się uwagę na stopniową degradację pojęcia *berserk* od cenionego „wyborowego” wojownika z najstarszych sag (XIII i XIV-wiecznych), po „jeszcze jedno fantastyczne monstrum pośród reszty egzotyki” w tak zwanych późnych sagach (XV-XVI-wiecznych; Höfler 1976: 299, 302-303; Pulsiano 1993: 37-38). Jeśli nawet tak było, proces ten zaczął się o wiele

wcześniej niż w XV czy XIV wieku, ponieważ już najwcześniejsze XIII-wieczne sagi przedstawiają berserków głównie jako groźnych kryminalistów (*Landnámabók*, *Egils saga Skalla-Grímssonar*, *Brennu-Njáls saga*, *Vatnsdæla saga*), a znają też słowo berserk w formie obelgi (*Laxdæla saga*). Co więcej, jako przestępczynię opisuje berserkerki już *Harbardsljód*, jedna z pieśni eddaicznych, prawdopodobnie starszych od wszystkich sag. Skoro o elitarności berserków i ich pozytywnej roli we wczesnych sagach miały świadczyć głównie ród Egila i Völsungowie, możemy śmiało ten wątek odrzucić. Wskazuje się też na to, że późne sagi zmyślane (*foraldarsögur*) uznają berserków za rodzaj bajkowych antropomorficznych bestii podobnych trollom, þursom i blámennom, utrzymując przy tym, że podejście takie nie występuje w sagach wcześniejszych. Jednak już Snorri Sturluson w *Prologu* do swej *Eddy* stawia berserków w jednym szeregu z olbrzymami, smokami i dzikimi bestiami - czy może być bardziej anty-bersercze wystąpienie niż to? A jeśli berserkowie byli w pojęciu Skandynawów czymś równie rzeczywistym, co smoki, olbrzymy i trolle, czy nie powinniśmy traktować ich tak samo - jako jeden z wytworów wikińskiej wyobraźni? Opinie takie zdarzają się również, głównie w dyskusjach. Czy warto zajmować się zjawiskiem należącym bardziej do sfery baśni, niż historii? To tak, jakby brać na poważnie wzmianki o węzach morskich i elfach; bez wątpienia przedstawienia ikonograficzne smoków znacznie przewyższają ilościowo wizerunki berserków, co nie świadczy jeszcze o ich rozpowszechnieniu w przyrodzie Skandynawii. Ale można przytoczyć tu inny argument - wikingowie równie mocno wierzyli w upiory, zwierzołaki i czarowników, a więc w zdolność niektórych ludzi do działania po śmierci, przemiany w zwierzę lub uprawiania magii, co wydaje się jeszcze bardziej nieprawdopodobne niż *berserkgang*, a jednak wiara ta odcisnęła trwałe ślad na realnym życiu - ze średniowiecznej Skandynawii znane są zarówno pochówki antywampiryczne, jak i procesy o czary, a występki berserkgangu znalazł nawet miejsce w islandzkim kodeksie karnym. Być może uprawiano też jakieś praktyki wilkołackie, jak jest to przedstawione na sztancach z Torslundy, niczego jednak nie da się stwierdzić z całą pewnością. Wiadomo, że przynajmniej do XII w. (zbiór praw *Grágás*) wierzono w istnienie berserków; że już w XIII w. (Saxo Grammaticus, Snorri Sturluson) nie do końca rozumiano ideę tego zjawiska; i że w I w. n.e. odnotowano germański zwyczaj śpiewania w tarczę, analogiczny do późniejszego *wycia i gryzienia tarczy*, uznanego za cechę charakterystyczną berserków. Tyle fakty. Reszta to czysta spekulacja.

Bibliografia

Oryginalne teksty sag islandzkich on-line: www.snerpa.is

Ásmundar saga kappabana

Brennu-Njáls saga (Njála)

Egils saga einhenda ok Ásmundar berserkjabana

Egils saga Skalla-Grímssonar (Egla)

Eyrbyggja saga

Flóamanna saga

Frá Fornjóti ok hans ættmönnum

Gísla saga Súrssonar

Göngu-Hrólf's saga

Grettis saga sterka (Grettla)

Grims saga loðinkinna

Gull-Þóris saga

Gunnars saga Keldúgnupsfífls

Gunnlaugs saga ormstungu (Gunnlauga)

Hálfðanar saga Brönufostra

Hálfðanar saga Eystenssonar

Hálfs saga ok Hálfsrekka

Heiðarvíga saga

Heimskringla: Ynglingasaga, Hálfðans saga svarta, Haralds saga harfagra

Hervarar saga ok Heiðreks

Hjálmtes saga ok Ölvis

Hrana saga hrings

Hrólf saga kraka ok kappa hans

Hrólf's saga Gautrekssonar

Hrómundar saga Grípssonar

Landnamabók

Laxdæla saga

Örvar-Odds saga

Reykðæla saga og Víga-Skútu

Sörla saga sterka

Sturlaugs saga starfsama

Svarfdæla saga

Pátr af Ragnars sonum

Þorsteins saga Víkingssonar

Þórdar saga hreðu

Vatnsdæla saga

Víga-Glúms saga

Inne teksty dostępne w sieci:

Gesta Danorum, Saxo Grammaticus: www.kb.dk/elib/lit/dan/saxo/lat/or.dsr/index.htm

Snorra Edda, Snorri Sturluson (Gylfaginning, Prolog, Skaldskaparmál): www.gersey.org/lore/snorra_edda/index.htm

Przekłady:

Edda Poetycka, tłum. A. Załuska-Strömberg, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1986, w tym: *Harbardsljóð, Hyndluljóð, Hávamál*

Germania, tłum. T. Plóciennik, wstęp i komentarz J. Kolendo, *Fontes Historiae Antiquae*, Poznań 2008

Saga o Egilu, tłum. A. Załuska-Strömberg, Poznań 1974

Saga o Gunnlaugu Wężowym Języku, tłum. A. Załuska-Strömberg, Wrocław 1968

Snorre Sturluson's Prose Edda, tłum. R. Anderson, wyd. Hrappr Normansson, 2001

The Sagas of Icelanders. A Selection wyd. Ornólfur Thorsson, Penguin Books, Nowy Jork 2001

Opracowania:

(-) 1920, *Ordsbog over Det danske sprog* t.2, København

(-), 1962, *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* t.1, København

(-) 1989, *Longman Dictionary of Contemporary English*, Warszawa

Bartoszek S.J., 2002, *Mały słownik islandzko-polski, polsko-islandzki*, Poznań

Biernacki W., 2006, *Biała Góra 1620*, Gdańsk

Besala J., 1988, *Stanisław Żółkiewski*, Warszawa

Bjornvald H., Lindemann F.O., 2000, *Våre arveord. Etymologisk ordsbok*, Oslo

Bober I.M., 1966, *Motif-Index of Early Icelandic literature*

Branston B., 1955, *Gods of the North*, London-New York

Britannica, 1932, *The encyclopaedia britannica fourteenth edition. A new survey of universal knowledge* t.3, Londyn-Newy Jork

Britannica, 1991, *The New Encyclopaedia Britannica* t.2, wyd. 15, Micropaedia

Byock, J.L., 1988, *Medieval Iceland: Society, Sagas and Power*, Berkeley-Los Angeles-Londyn

Ciesielski Z., 1991, *Słownik pisarzy skandynawskich*, Warszawa

Czekaj A., 2002, *Obywatele czy kondotierzy? Postawy obywatelskie i moralne żołnierzy narodowego autoramentu wojsk Rzeczypospolitej w pierwszej połowie XVII w.* [w:] *Staropolska sztuka wojenna XVI-XVII wieku*, Warszawa, s. 85-101

- Döbler H., 1975, *Germanen – Legende und Wirklichkeit von A-Z. Ein Lexikon zur europäischen Frühgeschichte*, Gütersloh-Berlin-Monachium-Wiedeń
- Dumézil G., 1969, *The Destiny of the Warrior*, Chicago
- Fabing H.D., 1956, *On Going Berserk: A Neurochemical Inquiry* [w:] Scientific Monthly. November 83: 232
- Falk H.S., Torp A., 1910, *Norwegisch-dänisches etymologisches Wörterbuch*, t.1, Heidelberg
- Foote P.G., Wilson D.M., 1975, *Wikingowie*, Warszawa
- Grönbech W., 1991, *Kultur und Religion der Germanen* t.1, Darmstadt
- Herwig W., 1996, *Germanie*, Kraków
- Höfler O., 1975, *Berserker* [w:] H. Beck [red.], Reallexicon der germanischen Altertumskunde t.II, Berlin-Nowy Jork
- Jones G., 1984, *A History of the Vikings*, Oksford-Nowy Jork
- Kempiński A.M., 1993, *Słownik mitologii ludów indoeuropejskich*, Poznań
- Kolendo J., 2008, *Komentarz do Germanii Tacyty* [w:] P. Cornelius Tacitus Germania, P. Korneliusz Tacyt Germania, tłum. T. Płóciennik, wstęp i komentarz J. Kolendo, „Fontes Historiae Antiquae”, Poznań
- Labuda G., 1974, *Posłowie do Sagi o Egilu, synu Grima Łysego* [w:] Saga o Egilu, tłum. A. Załuska-Strömberg, Poznań, s. 214-238
- Lindow J., 1982, *Berserkers* [w:] M. Eliade [red.], The Encyclopedia of Religion t.2, Nowy Jork, s. 115-116
- Much R., 1937, *Die Germania des Tacitus*, Heidelberg
- Poole R. G., 1991, *Egill's Duel with Ljótr* [w:] Viking Poems on War and Peace. A Study in Skaldic Narrative, Toronto, s. 173-181
- Pulsiano P., 1991, *Berserkr* [w:] Medieval Scandinavia: an encyclopedia, Nowy Jork-Londyn, s. 37- 38
- Schmitt J.-C., 2002, *Duchy, Żywi i umarli w społeczeństwie średniowiecznym*, Gdańsk-Warszawa
- Schneider H., 1938, *Germanische Altertumskunde*, Monachium
- Słupecki L. P., 1994, *Wojownicy i wilkołaki*, Warszawa
- Vries J.de, 1935, *Altergermanische Religionsgeschichte*, t. 1, 2, Berlin-Lipsk
- Wernick R., 1979, *The Vikings*, Aleksandria
- Załuska-Strömberg A., Pisewiczowa J., 1986, *Indeks imion, nazw i rzeczy* [w:] Edda Poetycka, tłum. A. Załuska-Strömberg, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź, s. 375-411