

Plantes médicinales chez les Vikings – Analyse critique

Achillée millefeuille

Niveau de preuve : Élevé

Source : Archéologie + usage européen cohérent

Usage probable : Cicatrisation, arrêt du saignement

Plantain

Niveau de preuve : Moyen

Source : Comparaison ethnobotanique

Usage probable : Inflammations, plaies

Genévrier

Niveau de preuve : Moyen

Source : Archéologie + textes

Usage probable : Antiseptique, douleurs

Angélique

Niveau de preuve : Moyen

Source : Archéobotanique

Usage probable : Respiration, digestion

Reine-des-prés

Niveau de preuve : Moyen

Source : Comparaison médiévale

Usage probable : Fièvre, douleur (salicylates)

Jusquame (henbane)

Niveau de preuve : Élevé

Source : Preuve archéologique directe (Fyrkat)

Usage probable : Sédatif, hallucinogène

Ortie

Niveau de preuve : Faible à moyen

Source : Usage traditionnel large

Usage probable : Tonique, inflammations

Armoise

Niveau de preuve : Moyen

Source : Textes médiévaux + environnement

Usage probable : Digestion, rituels

Plante hallucinogène

La plus probable : le champignon amanite tue-mouches (*Amanita muscaria*)

- Champignon rouge à points blancs 🍄
- Connu pour ses **effets hallucinogènes et dissociatifs**
- Utilisé dans certaines cultures nordiques/sibériennes
- Peut provoquer :
 - visions
 - sensation de puissance
 - perte de contrôle
 -

👉 Certains chercheurs pensent que les **berserkers** (guerriers en transe) pouvaient en consommer avant le combat.

- Effets très imprévisibles
- Peut rendre malade (vomissements, confusion)
- Pas de preuve directe chez les Vikings eux-mêmes

Autre hypothèse : jusquiame noire (*Hyoscyamus niger*)

- Plante toxique et hallucinogène
- Trouvée dans des sites archéologiques vikings
- Peut provoquer :
 - hallucinations
 - agitation
 - délire

👉 Celle-ci est **plus crédible archéologiquement** que l'amanite.

Alcool et rituels

- Hydromel, bière forte
- États modifiés de conscience via rituels (chants, danse, fatigue)