

Petit dictionnaire des faux amis

Beaucoup de visions actuelles des norrois ont été transmises par l'art, la télévision ou le cinéma contemporains. Mais ces médias transmettent beaucoup d'idées erronées. Les Sagas de Scandia n'a pas vocation à être un GN historique. Cependant, nous souhaitons développer des concepts se rapprochant plus de l'histoire que des stéréotypes. Ce document est là pour corriger des idées erronées, en complément de la page « Univers et ambiance ». Ici sont donc proposés des versions plus proches de l'Histoire, mais surtout de ce GN.

Allégeance : Les concepts d'allégeance et de vassalité n'existent pas en Scandia. On peut reconnaître un chef, jarl ou roi au-dessus de soi. Mais cela tient à sa gloire, sa compétence ou sa puissance militaire. Une telle soumission ne tient qu'à la capacité du régnant à garder son ascendant.

Bien et mal : Le bien et le mal sont des conceptions judéo-chrétiennes. Les dieux norrois montrent un exemple d'ordre et de société fonctionnelle, mais pas de bien ou de mal. Il y a des choses importantes à suivre, et d'autres à ne pas faire, tout simplement. Un norrois ne peut pas pécher : il peut aller contre la loi (détaillée dans "Lois et traditions"), mécontenter les dieux ou encore être assez abject pour gagner un aller simple au Heleimr.

Clergé : Il n'y a pas de clergé en Scandia. N'importe quel norrois peut en appeler aux dieux et réaliser des sacrifices. Cette tâche est traditionnellement confiée au chef de la communauté. Les völva et thulr sont un soutien et un conseil apprécié, de par leur relation plus directe avec les dieux. Mais ils n'ont pas l'autorité que pourrait avoir un clerc chrétien.

Croyance : Les dieux existent. C'est tout. Il n'est pas concevable qu'un norrois remette en cause leur existence. Il peut douter de leurs intentions, de leur bonté ou de leur attention, mais pas de leur existence. Pour un norrois, tout est tellement lié à la volonté des dieux qu'il voit des signes partout, qu'ils soient effectivement envoyés par les dieux ou non.

Drakkar : Aucun bateau norrois ne s'est jamais appelé « drakkar ». Ils ont des noms propres à leurs caractéristiques, listés dans « Univers et ambiance ».

Hérédité des charges : Lorsqu'un chef meurt, le suivant est élu. En aucun cas celui qui le tue ne gagne cette place d'office. Ses enfants sont souvent privilégiés lors du vote, car ils sont généralement éduqués aux responsabilités d'une telle charge et héritent des propriétés de leurs parents.

Honneur : L'honneur est un mot inconnu des norrois. Certes, un norrois doit être courageux, fier et respecter sa parole. Mais ce sont des concepts subjectifs, et il n'y a pas de notion d'honneur générale. La seule chose qui prévaut dans la société est la loi.

Valhalla : La halle d'Odin porte beaucoup de noms, en fonction des pays et des époques. Pour ce GN, c'est Valhöll qui a été choisi, car Valhalla est beaucoup plus lié à l'univers littéraire et cinématographique contemporain. Il n'est pas nécessaire de « mourir l'épée à la

main » pour y entrer. Cependant, Freyja et Odin choisissent les morts sur le champ de bataille. Ils prennent en compte l'intégralité des actions et de la gloire d'une personne pour faire ce choix. Une belle mort peut tout de même fortement influencer les dieux.