

Le Cycle des Quatres

Qu'est-ce que le Cycle des Quatres ?

Le Cycle des Quatres consiste en la vénération des quatre grands esprits, qui eux représentent les fondements de la nature : l'Ingénue, la Marâtre, l'Éphèbe ainsi que l'Hermitte. C'est la religion la plus ancienne d'Élode, datant des débuts plus tribaux des peuples humains et orcs. Communément nommée la religion du Cycle ou des Quatres, celle-ci établit, prône et suit les préceptes de l'Équilibre des forces du monde, du passage du temps à travers la vie et la mort, ainsi qu'à travers les saisons.

Où et par qui est pratiqué le Cycle des Quatres ?

La religion du Cycle des Quatres fut autrefois pratiquée partout en Élode, mais aujourd'hui, celle-ci se concentre en quelques pays seulement : le Vigmark, les Marais de Noc'Tol et la Marche Exilée. Les pratiquants de cette religion sont connus sous le nom de « cyclaires » et ce nom change selon le courant de pensée auquel ils adhèrent : cyclaire Ancestral, des Saisons ou du Renouveau.

- Au **Vigmark**, les courants pratiqués sont les Voies Ancestrales et la Voie des Saisons. Ce pays est considéré comme le berceau du Cycle des Quatres et les bastions de ces deux voies se retrouvent respectivement en Nigde et à Caelenbrin.
- En la **Marche Exilée**, les courants pratiqués sont la Voie des Saisons et la Voie du Renouveau. La Voie du Renouveau y a été fondée et elle présente une nouvelle façon de pensée beaucoup plus humaniste dans son approche pour ses pratiquants.
- Dans **Les Marais de Noc'Tol**, les orcs Donungies pratiquent les Voies Ancestrales, mais une version plus shamanique ancrée dans le cycle de la Vie et de la Mort. *(Puisque les Orcs Donungies sont à accès restreint, et par soucis de concision, leur vision du Cycle ne sera pas élaborée dans ce document. Pour toute question, s'il vous plait contacter votre coordonnateur/trice.)*

Quels sont les principaux lieux de culte ?

Les pratiquants du Cycle des Quatres ont érigé nombreux temples, autels, sanctuaires et autres bâtiments de culte un peu partout en Élude. Certains sont dorénavant abandonnés ou même détruits, suite à de nombreux conflits au cours de l'histoire du continent. Par exemple, de nombreuses ruines se cachent sur le territoire de Mévose, datant des premiers villages ancestraux du Cycle des Quatres. De nos jours, la majorité des lieux de cultes se retrouvent au Vigmark et deux cités du pays abritent les temples principaux de cette religion : Caelenbrin et Nigde.

- En Caelenbrin, la Cité des Signes, il y a plusieurs temples consacrés à la Voie des Saisons. Cette grande ville est considérée comme le bastion des forces des Saisons et la forteresse de la famille du Vieux-Sang Eorl. La cité possède d'impressionnants sanctuaires dédiés à chacune des Saisons. Ce sont d'ailleurs au sein de ses temples que résident les Grands Hiérophants, désignés autorités suprêmes religieuses de cette voie.
- En Nigde, forteresse de la famille du Vieux-Sang Dunbòld, il y a plusieurs temples mineurs et autels dédiés aux esprits des Quatres à travers les quartiers. Il y existe un temple principal, dédié au sylphe régional du printemps : Nimotr, le Prospère. Nigde est considérée comme le bastion des forces Ancestrales au Vigmark dû à sa forte concentration de pratiquants ancestraux en ses murs.

Hors de ces deux grandes villes, nombreux sont les villages et communautés qui érigent petits autels, sanctuaires et temples pour honorer les esprits du Cycle. Certains clans au mode de vie majoritairement nomade ont même produit des prototypes d'autels temporaires qui se transportent facilement et s'assemblent rapidement sur la route. C'est une façon pour eux d'assurer la pérennité des bénédictions des Quatres, peu importe où leurs voyages les mèneront. Il n'est d'ailleurs pas rare de croiser quelques sculptures, à même les roches, la terre ou les arbres, portant les traits de gardiens ou de sylphes à travers le Vigmark : l'art étant étroitement liée aux lieux de cultes, permanents ou temporaires.

L'Origine du Culte des Quatres

Lors des premiers balbutiements de l'univers, bien avant que les terres ayant surgies pour supporter les mortels ne portent le nom d'Élude, un grand arbre apparût aux frontières nordiques du continent. De ses racines, la terre l'entourant fut façonnée et fragmentée, puis de ses fruits, la faune et la flore se transforma progressivement pour devenir celles que nous connaissons aujourd'hui.

Cet arbre, en croissance perpétuelle, fit porter un murmure parmi ses feuilles bercées par le vent : La Manifestation des Quatres. Ces Grands Esprits, tous représentant une saison particulière, s'étaient manifestés pour semer l'arbre et ceux-ci le désignèrent comme l'Arbre Primordial. Il agirait alors comme berceau, mais aussi comme premier symbole du Cycle en ce monde, permettant la naissance des premiers humains et orcs en Élude. L'Arbre Primordial fut par la suite légué à ces races mortelles, comme un cadeau des Quatres, pour assurer leur pérennité et leur prospérité ainsi que celle du Cycle des Quatres.

Les Quatres, bien conscients que ces peuples ne pourraient apprendre tous leurs enseignements seuls, firent par la suite apparaître de nombreux gardiens. Ces entités se virent attribuées des régions respectives, devant maintenir la vie, la nature ainsi que les préceptes des Quatres en celles-ci. Ces créatures eurent divers noms au fil des âges : Sylphes, Fées ou Faeyes, tous synonymes de Guide des Quatres auprès des humains et des orcs cyclaires.

L'Arbre Primordial, protégé par les peuples cyclaires et les esprits régionaux, assura une grande prospérité pendant de nombreux siècles. Toutefois, celui-ci vit sa fin aux mains des races alfariques, à leur arrivée en ces terres. Celles-ci, n'étant point béni du Cycle, s'arrachèrent la terre et ses ressources, pour finalement s'attaquer au Grand Arbre et mener à sa destruction.

Son annihilation entraîna l'isolation du territoire du Nord, sous un grand voile de glace et le joug du jugement de l'Hermitte, esprit des Quatres de l'Hiver. À la frontière de cette étendue glacée, des géants colossaux de roc et de cristaux furent les gardiens des ancêtres du peuple du Vigmark. Au terme de plusieurs siècles d'isolation, cette prison de glace fut par la suite libérée par les flammes de la Marâtre, esprit des Quatres de l'Été. Cette libération fut sous la promesse d'une opportunité de renaissance ainsi que de propagation des croyances du cycle à la grandeur d'Élude.

De l'autre hémisphère du continent, les orcs veillèrent à la protection d'un deuxième arbre, né des cendres de l'Arbre Primordial. Il put croître en les terres fertiles des Marais de Noc'Tol grâce au pèlerinage des orcs vers ces terres ainsi qu'à leurs bons soins, voulant ressusciter le plus grand lègue des Quatres.

Baptisé comme le Grand Hêtre par ses enfants Donungies, il veilla à leur prospérité et leur développement en les traîtres marais et dangereuses jungles de Noc'Tol.

Les Trois Voies du Cycle des Quatres

Les Voies Ancestrales :

Histoire : Les Voies Ancestrales sont les premières voies du Cycle des Quatres, descendantes des enseignements des sylphes gardiens de l'Arbre Primordial. Elles sont nées de la transmission des savoirs des premiers humains et orcs à leurs descendances, officialisant le lègue des Quatres à leurs enfants. Se transformant progressivement selon les régions ainsi que les clans à qui ces enseignements furent donnés, les Voies Ancestrales se propagèrent rapidement à la grandeur du Vigmark. Selon les esprits régionaux aux côtés des familles ancestrales, certains préceptes prirent plus d'ampleurs et devinrent les rites traditionnels que connaissent les croyants cyclaires d'aujourd'hui.

Toutefois, à la suite de la Guerre de l'Héritage, plusieurs centaines d'années avant notre ère, ces voies furent majoritairement abandonnées par les clans du Vigmark désireux de se reconstruire sous l'oeil inquisiteur des forces bradoriennes. Malgré cette quasi-extinction, les voies ancestrales ont gardé un pied d'assise auprès des clans et familles importantes au Vigmark, dissimulées par la domination religieuse de la Voie des Saisons. De plus, de nombreux villages ancestraux, plutôt isolés ou cachés à travers les multiples vents de Brume imprévisibles du Vigmark, ont persévéré dans leur pratique même à la suite de la Guerre de l'Héritage : n'ayant peu ou pas de contact avec les plus grandes cités. Durant la dernière décennie, à la suite de la Plainte du Néant, une résurgence des Voies Ancestrales est apparue dans le Nord-Est du Vigmark : au sein de la grande cité de Nigde ainsi qu'à travers les multiples hameaux du Midhlodian. Les Voies Ancestrales sont exclusivement pratiquées au **Vigmark**, par des Vigmarks.

Fondements : Les pratiques des Voies Ancestrales sont très hétéroclites entre les différentes communautés, régions ainsi que l'accessibilité à la protection d'un sylphe régional. Puisque ces voies sont très axées sur la vénération ainsi que la protection d'un sylphe précis, les coutumes et rites rattachés à celui-ci peuvent varier. Selon la saison qu'il représente ainsi que les valeurs qu'il prône, les demandes de l'esprit du Cycle ainsi que ses bénédictions peuvent grandement varier. Du point de vue des nations externes, ce dévouement envers un esprit peut parfois avoir l'air plus primitif, voir violent ou brutal, selon ce qu'il est demandé de la communauté ancestrale visée.

Traditionnellement, la communauté ancestrale, ou le clan ancestral, est composé strictement d'enfants d'une seule saison. Puisque leur pratique est centrée sur la protection ainsi que la vénération d'un des esprits du Cycle, ils renforcent la puissance de leur foi en n'ayant que des membres de la saison du Sylphe qu'ils protègent. De plus, de par la forte concentration de croyants du même aspect du Cycle que lui, le Sylphe se retrouve imbu de cette manifestation pure d'énergie et ainsi, sa puissance est décuplée. Dans les grands centres, tels que les régions de Nigde ainsi que l'agglomération des clans du Sydlünd, la transition récente de la pratique de la Voie des Saisons aux Voies Ancestrales a fait en sorte que la communauté a dû adopter une vision plus progressiste. Ils séparèrent progressivement leurs quartiers par saisons, concentrant les croyants des quatres descendances en des résidences précises avec plusieurs autels dédiés aux quatres saisons.



Les Voies Ancestrales (Suite) :

Pour les Voies Ancestrales, il n'y a pas d'autorité religieuse centralisée au Vigmark. Les seules figures ayant une autorité plus ancrée sont les familles de Vieux-Sang, portant la marque de Sang Pur, qui ont transitionné vers les Voies Ancestrales soit : la Famille Dunböld à Nigde ainsi que le Clan des Vùnds au Sydlùnd. Ces deux familles, à la tête d'immenses regroupements de vigmars cyclaires, ont instauré une hiérarchie précise en leurs cités. Leurs décisions sont alors prises en compagnie d'un conseil de hiérophants et chefs de guerre qui sont majoritairement issus d'une vocation familiale. Les Vieux-Sang agissent comme figure de proue pour les réformes ainsi que prises de position politique au Vigmark, mais n'ont pas d'incidence directe sur les hiérarchies propres des clans ou villages ancestraux qui leur sont vassaux ou environnants. Les villages ancestraux sont la plupart du temps guidés par des Oracles, agissant comme chefs de clan ainsi que chefs spirituels.

Les Voies Ancestrales sont d'ailleurs moins structurées en général que les croyants de la Voie des Saisons. Les cyclaires ancestraux s'en remettent souvent aux visions des esprits du Cycle ainsi que de la nature pour guider et conseiller leur communauté. Tel que mentionné plus haut, les communautés ancestrales vénèrent principalement un des quatre Aspects/Saisons du Cycle. Bien qu'ils soient conscients que l'Équilibre est atteint avec le maintien des Quatre Aspects, ils sont de l'opinion qu'une communauté ou famille se doit de rester de la même saison en son sein pour maintenir la pureté de l'aspect qu'ils vénèrent. Ainsi, les enfants nés d'une saison autre que celle du clan seront alors sacrifiés au Cycle afin de préserver les bonnes faveurs du Sylphe, gardien dudit clan. De plus, les cyclaires ancestraux ne divisent pas leurs castes sociales selon leur saison : ils ne croient pas aussi fermement en la prédisposition sociale que peut avoir la saison de naissance d'un enfant du cycle. Au contraire, ils croient que le renforcement régional du cycle se doit d'être fait plutôt par la séparation des communautés en soit. Ainsi, chaque communauté ancestrale, bien que d'une seule saison, sera très autonome dans sa survie ainsi que dans sa production, par la variété de ses métiers à l'interne. Très souvent, cette communauté présentera tout même une spécialité propre à sa foi. Par exemple, les vigmars de l'Anse-de-la-Rive, communauté ancestrale du Printemps, sont davantage versés dans l'art de la médecine et de la guérison, domaines de prédilection de l'Ingénue.

Une autre particularité des Voies Ancestrales est la haute fréquence des sacrifices de Sang et de l'Essence. Bien que les sacrifices personnels soient présents, ils prennent une importance plus secondaire par rapport au don de sang, chair et essence humaine. L'importance de la Magie Écarlate dans les rites ancestraux fait en sorte que cette école de magie prend aussi un fort symbolisme religieux. Il est très mal vu des Voies Ancestrales de pratiquer l'Art de l'Écarlate sans vénérer le Cycle des Quatres. Compte tenu le schisme entre la vision des dogmes alfariques et dokkalfariques puis la vision du Cycle des Quatres, l'usage de l'Écarlate est sacrée pour les cyclaires ancestraux : son usage par ces autres races est considéré comme un affront direct à leurs croyances. La rétribution face à de tels affronts peut aller jusque dans les extrêmes pour les communautés ancestrales. Il n'est pas exclu de procéder au sacrifice des êtres ayant abusé des ressources précieuses du Cycle pour leurs pratiques mystiques égoïstes : ce sacrifice sera considéré comme un retour du balancier face à l'affront de l'existence des races alfariques envers l'Équilibre.



Les Voies Ancestrales (Suite) :

Dans les clans ancestraux, les rites sont souvent plus hermétiques que les pratiquants de la Voie des Saisons. Ces rituels peuvent rapidement devenir plus violents, rudes ou brutaux, pour assouvir les demandes spécifiques de leur Sylphe. Dans l'exécution de leurs sentences face aux crimes commis, par des cyclaires ou d'autres peuples d'Élode, les jugements sont généralement réservés au Sylphe. Celui-ci agira très souvent à titre de juge, mais aussi de bourreau : faisant parvenir visions à ses croyants pour l'accompagner dans l'exécution de la tâche. Par le fait même, les tribunaux à proprement parler sont plutôt rares contrairement à la Voie des Saisons.

Finalement, à notre époque, les clans ancestraux de chaque saison aiment bien alimenter une rivalité saine entre eux. Il y a plus d'un millénaire, les factions de chaque saison au Vigmark ont souvent croisé le fer, pour diverses raisons. Depuis leur unification, il est devenu tradition d'entretenir une rivalité pour maintenir les clans au meilleur de leurs capacités. Participant à des défis typiques des Saisons ainsi qu'à certains rites mêlant toutes compétences confondues des vigmars ancestraux, ceux-ci s'assurent de garder leurs alliés forts et versatiles. En temps de paix, ces exercices de rivalités font croître la camaraderie entre les clans et en temps de guerre, ces rites ont permis à tous les cyclaires d'être un front unis, couvrant leurs faiblesses par leurs forces partagées.



La Voie des Saisons :

Histoire : À la conclusion du conflit de la Guerre de l'Héritage, le Vigmark parvint à conserver sa liberté ainsi qu'une grande partie de son territoire face à l'ambition grandissante des armées de l'empire de Brador. Toutefois, cette liberté ne fut pas sans lourd prix à payer : des milliers de vigmars y perdirent la vie et les familles de Vieux-Sang furent presque complètement éradiquées. Ce fut alors à ce moment que les autorités des quatre derniers clans de Vieux-Sang migrèrent vers la pratique de la Voie des Saisons. Voulant permettre à son peuple de survivre et de renaître de ses cendres, cette transformation de leur foi se voulait moins brutale et hermétique que celle des Voies Ancestrales, témoignant d'une ouverture sur le monde moderne ainsi que de ses sciences, ses arts et ses enjeux politiques. Elle permit alors au Vigmark d'ouvrir son commerce en Élode tout en tempérant la rudesse du culte par rapport aux Voies Ancestrales. Pratiquée pendant près de 800 ans par la quasi-entièreté du Vigmark et des quatre familles de Vieux-Sang survivantes, la Voie des Saisons est désormais concentrée dans l'ouest du Vigmark ainsi qu'au sein de la lignée de Vieux-Sang d'Eorl et chez la lignée de Vieux-Sang d'Alfertz. D'ailleurs, une forme de ce courant, moins rigide et décentralisée, a également repris dans les duchés du Nord de la Marche Exilée, quelques générations à la suite de la chute de l'Empire Mévosien. Cette branche de la Voie des Saisons partage dorénavant le territoire de la Marche avec la Voie du Renouveau. La Voie des Saisons est donc pratiquée au **Vigmark** et à la **Marche Exilée**.

La Voie des Saisons (Suite) :

Fondements : La Voie des Saisons pratique toujours des sacrifices envers le Cycle, mais ils sont généralement moins brutaux que les Voies Ancestrales, bien que le sacrifice du Sang demeure présent dans le culte. Les offrandes au Cycle sont plutôt matérielles, composées d'objets du quotidiens, créations artisanales ou récoltes saisonnières. Les sacrifices d'individus demeurent importants, mais sont effectués lors de situations graves ou bien lorsque des jugements communautaires sont rendus à l'égard de criminels. De plus, les offrandes aux esprits du Cycle sont moins dirigés vers les esprits régionaux, bien que toujours en très grande estime, mais plutôt vers les Grands Esprits du Cycle. Les pratiquants de la Voie des Saisons savent très bien que les sylphes peuvent s'avérer capricieux ou faire des demandes lourdes de conséquences : c'est pour cela que les cyclaires des Saisons les respectent toujours, mais sans nécessairement se plier à toutes leurs demandes. Cette nouvelle perception est aussi expliquée par le désir initial de s'éloigner des anciennes voies et de la dépendance totale des Sylphes lors de la création de la Voie des Saisons. Cette motion a davantage encouragé les pratiques plus modernes de la connaissance mystique comme méthode de protection. Un exemple bien connu est la création des renforts runiques de la Cité des Signes, Caelenbrin : protégée par d'immenses sceaux runiques, mis en place par la lignée d'Eorl, aux quatre axes de son territoire.

La hiérarchie au sein de la Voie des Saisons est très structurée depuis son implantation solide dans la culture de l'ouest du Vigmark . Au Vigmark, l'autorité religieuse se concentre en la cité de Caelenbrin et celle-ci est composée des quatre Grands Hiérophants qui siègent à même la ville. Chacun possède un grand temple dédié à sa saison et plusieurs petits sanctuaires sont construits aux environs de la ville à leur honneur. Les Grands Hiérophants actuels sont les suivants :

- Grande Hiérophante du Printemps Alsan
- Grande Hiérophante de l'Été Adélia
- Grand Hiérophant de l'Automne Galevent
- Grand Hiérophant de l'Hiver Sobretant

De plus, une composante importante du culte et de la structure sociale de la Voie des Saisons est l'emphase que ses croyants portent sur la saison de naissance de leurs enfants. Pour les parents de cette voie, la saison d'origine d'un individu aura un grand impact sur sa personnalité et sa vocation future. Sans toutefois être absolu, il s'avère que l'impact est très souvent véridique et influence positivement le cyclaire, l'aidant dans son cheminement.

Pour les Vigmars et les Marcheurs de la Voie des Saisons, ceci offre un certain encadrement dans leur parcours de vie et ceux-ci verront par la suite leur vocation comme une manière supplémentaire de s'offrir aux Quatres à travers leur quotidien. Selon les croyants de la Voie des Saisons, voici les principales distinctions au niveau du caractère, de la personnalité, mais aussi des professions qu'auront les enfants des différentes saisons : les enfants du Printemps seront des individus plus versés dans la créativité, de l'empathie et un esprit de communauté. De nature plus sociale, ils seront souvent artisans, commerçants ou des pratiquants de la médecine. Les enfants de l'Été, de leur côté, seront



La Voie des Saisons (Suite) :

plus débrouillards, impulsifs, mais aussi courageux. D'une grande compétence manuelle, ils se retrouveront très souvent dans des métiers qui impliquent leur physique : guerrier, forgeron, menuisiers, mineurs pour n'en nommer que quelques-uns. Les enfants de l'Automne seront souvent d'habiles philosophes, ayant une facilité pour les sciences sociales et les dynamiques politiques. Ils se retrouveront souvent dans des positions de conseillers ou d'autorité juridique au sein de leur village. Finalement, les enfants de l'Hiver seront des individus plutôt introvertis et adeptes de l'érudition. Plus calculateurs, logiques ou rationnels que leurs confrères des autres saisons, ils se retrouveront plutôt dans des vocations académiques telles que l'étude mystique, scribe ou alchimistes.

Distinctions propres à la Marche Exilée : Au sein de la Marche Exilée, la pratique de la Voie des Saisons est plutôt décentralisée et est supervisée par des prêtres de communes. En effet, la fonction de prêtre est affiliée aux familles, donc chaque grande famille, qu'elle soit noble ou de la roture, accueille dans son logis un prêtre qui est responsable d'entretenir la vie religieuse de l'ensemble de celle-ci. Ce croyant est généralement lié par le sang à la famille, mais ce n'est pas toujours le cas : il bénéficie malgré tout du même statut que celui de la famille qui l'héberge. Pour les individus ou les plus petites familles dépourvues de guide spirituel, plusieurs petits sanctuaires publics existent et ceux-ci sont dirigés par les prêtres des grandes familles. Ces sanctuaires sont érigés avec l'approbation des seigneurs en place et ils font acte de geste mécénique hautement respecté des nobles de confession cyclaire. Ainsi, chez les Marcheurs, les prêtres sont encouragés à tisser des liens avec les membres des familles vassales afin de leur offrir une forme d'encadrement dans leurs pratiques religieuses. Le terme de Hiérophant est d'ailleurs délaissé au sein de la Marche Exilée et les Grands Hiérophants du Vigmark n'ont pas d'autorité religieuse en la Marche.



La pratique de la foi Cyclaire de la Marche Exilée est généralement plus modérée que celle des Vigmars. Bien que le sacrifice animalier demeure toléré pour leur symbolique de protection puissante face à la Brume, les sacrifices de sang sont beaucoup plus rares. De plus, les sacrifices humains sont perçus comme une forme d'extrémisme par la majorité des communautés. Plutôt, chaque habitation possède son autel, où sont faits offrandes quotidiennes de petits objets sculptés, fleurs ou denrées. Ainsi, le sacrifice des biens et créations est le moyen de prédilection des Marcheurs pour honorer leurs croyances : considéré plus significatif pour eux que de verser le sang d'autrui ou d'animaux. Les cyclaires de la Marche accordent beaucoup d'importance aux Quatres Grands Esprits des Saisons, qui les assistent au jour le jour. Par exemple, ils vénèrent la Marâtre pour obtenir de la force et de la puissance dans leurs tâches, l'Éphèbe pour une chasse glorieuse, l'Hermite pour sa protection ou sa sagesse au quotidien, puis finalement l'Ingénue pour les naissances ou la bienveillance de leur seigneur.

La Voie du Renouveau :

Histoire : Lors de la Plainte du Néant, de l'an 120 à 122, la Marche Exilée se retrouva entre l'arbre et l'écorce religieux pour tenter de s'épargner le pire. Les Marcheurs à la foi Bradorienne, plus près de leur héritage Langedardois, devaient se mêler aux Marcheurs à la foi Cyclaire pour parvenir à tenir leur pays à bout de bras durant les sièges de la Brume qu'infligeaient la Plainte. Alors que le culte des Enfants des Saisons ne parvenait pas à éloigner totalement l'insidieuse Brume du territoire, la sainte Lumière de Brador ne semblait plus réchauffer les coeurs de la roture : la recherche d'une nouvelle force, d'un nouvel espoir, se tourna alors vers l'introspection. Certaines traditions de ces deux fois, habituellement à l'extrême l'une de l'autre, se virent entre-mêlées au fil du temps et cette cohabitation quelque peu forcée fit voir le jour, en le duché de Ravière, la Voie du Renouveau. C'est une voie qui est uniquement pratiquée à la **Marche Exilée**, par les Marcheurs.

Liant les Saints de Brador aux pratiques les plus modernes du Cycle, le Renouveau mets de l'avant les Héros du Peuple, qu'ils soient encore vivants ou morts. De la foi Bradorienne, les croyants du Renouveau prirent légendes, récits et contes de figures héroïques, de martyrs, mais aussi de parias comme exemples ou leçons. De la foi Cyclaire, ceux-ci reprirent les plus anciennes pratiques de la transmission orale du savoir à travers les aînés ainsi que l'idée du sacrifice humain, mais aussi sous d'autres facettes. Le sacrifice humain est toutefois effectué seulement lors de moments précis de l'année : la moisson de l'automne, offrande pour un hiver plus clément, aide à la fertilité de la semaille du printemps et pour se préserver des canicules l'été, par exemple. La moisson prend particulièrement beaucoup de place dans les enseignements du Renouveau : non seulement est-ce un instant de célébration de récoltes nombreuses, mais aussi un instant de jugement ultime pour les plus odieux criminels, qui y sont exécutés par des Prêtres du Renouveau.

D'autres sacrifices sont aussi faits par les membres de la Congrégation du Renouveau, tels que le don d'objets d'art divers, de meubles ou d'objets utilitaires du quotidien. Toutefois, le sacrifice le plus important des Marcheurs priant le Renouveau est celui de Soi. Celui-ci peut se révéler sous plusieurs formes : tant par le don de sa vie pour protéger les plus faibles que par le don de soi pour venir en aide aux plus infortunés. Ceux aspirants au cheminement des Héros du Renouveau et qui invoquent leur sacrifice sont traités avec le plus grand des égards, leur parole entendue et respectée de tous.

Une autre pratique de la Voie des Saisons prit une nouvelle importance pour les Marcheurs convertis à la Voie du Renouveau : celle de la vénération des Sylphes, désignés **Fées** par les Marcheurs qui n'acceptent pas l'appellation venant du Vigmark. De nombreux sacrifices sont ainsi faits à ces esprits du Cycle, que les croyants de la Congrégation du Renouveau ont encore quelques difficultés à comprendre. Elles n'ont toutefois pas la même importance auprès des cyclaires de la Marche. Le Renouveau adopte une vision beaucoup plus humaniste du Cycle, mettant l'humain au centre de sa pratique sous toutes ces facettes. Selon eux, les mortels disposent d'une courte vie pour effectuer de grandes choses, de manière à permettre à la roue du Cycle de continuer de tourner. Contrairement à l'approche plus



La Voie du Renouveau (Suite) :

fataliste des autres voies du Cycle, les croyants du Renouveau considèrent que l'avancement perpétuel des âges du Cycle est une opportunité de profiter du temps imparti pour accomplir de grandes choses. C'est principalement à cause de cela que les Fées ne sont pas aussi centrales à leur pratique : elles demeurent respectées dans leur apport et leur protection, mais elles ne sont plus perçues comme des guides qu'il faut suivre aveuglément. Chaque Fée de la Marche Exilée s'est vu attribuée un ordre de Templiers afin de s'assurer que ses préceptes soient respectés et que la Fée puisse bien faire son travail auprès de l'Équilibre. Par exemple, les Templiers de Ceartas amènent la justice de l'Effigie Brûlante, la Fée de l'Été lors de la moisson. Ils sont d'ailleurs devenus des bourreaux de choix dans la Marche.

Symbole : Le symbole associé au courant du Renouveau s'avère la croix tressée de roseaux ou de paille. C'est une croix qui fait partie du folklore cyclaire de Ravière, enseignée aux enfants de paysans pour servir d'offrande lors de la moisson. Cette tradition, transmise de génération en génération, enseigne très tôt le don de la création, celui d'offrir son savoir-faire au Cycle, qui est considéré comme primordial pour les Marcheuses. De plus, la Congrégation du Renouveau pousse encore plus loin l'interprétation de cette croix asymétrique aux pointes de longueurs égales, proche des valeurs clés de cette foi :

- Les pointes égales symbolisent l'égalité de tous les Marcheuses et le fait qu'ils ont tous la même valeur face au Cycle inexorable, peu importe leur naissance ou leur profession. Les Héros de la Marche, figures centrales des prières du Renouveau, sont également tous égaux peu importe leur origine ou leurs accomplissements.
- L'asymétrie témoigne de la liberté de tous d'entâmer leur propre voie dans leur vie, de vivre leur dévotion au Cycle à leur manière.
- Les quatre pointes représentent les quatre saisons, desquelles découlent leurs croyances. Les quatre cercles entrecroisés sont délaissés par les membres de la Congrégation, contrairement aux autres cyclaires.



La stratégie de la Congrégation d'intégrer une croix comme symbole cyclaire va au-delà de la dévotion, notamment pour offrir une alternative saine aux Marcheuses Bradoriens en déroute. Elle leur offre une effigie similaire à ce qu'ils connaissent et ce avec quoi ils ont mûri.

C'est d'ailleurs un des objectifs clés de la Congrégation : ramener sous sa foi l'ensemble des cyclaires de la Marche Exilée. Ayant une vision très humaniste et propre à la Marche, l'unification de la foi en la provenance est très importante pour eux.

Les Esprits du Cycle

Les Quatres : Ce sont les quatres grands esprits de la Religion, qui animent la nature et régularisent les flux d'énergie circulant dans l'univers. Ce sont des êtres métaphysiques qui prennent de multiples formes et visages, possédant une psychée si vaste qu'il est impossible de les restreindre à même un corps physique. Ils contrôlent le passage des saisons, ainsi que les transferts d'énergie, puis régularisent l'équilibre entre les matières, l'espace, l'organique et l'inorganique, etc. Ils n'agissent toutefois jamais directement auprès des mortels ou des ambitions de ceux-ci, souhaitant leur laisser un libre-arbitre propre à eux. Selon les domaines que chacun des Grands Esprits représentent, leurs symboles peuvent varier d'un croyant à un autre, mais certains archétypes leur sont associés :

- *L'Ingénue du Printemps* : Représente les concepts de la Naissance, de la Création ainsi que la Transformation. Souvent représentée à travers la mouvance de l'Eau ou bien par l'aspect organique de la Terre.
- *La Marâtre de l'Été* : Représente les concepts de la Vitalité, de la Conviction ainsi que de la Guerre. Se retrouve symbolisée à travers la force destructrice du Feu, mais aussi à travers la stabilité de la Terre.
- *L'Éphèbe de l'Automne* : Représente les concepts de la Mort, du Jugement ainsi que la Récolte. Retrouvé à travers les changements qu'amènent les Vents et tempêtes, mais aussi par la chaleur réconfortante du Feu.
- *L'Hermite de l'Hiver* : Représente les concepts du Néant, du Silence ainsi que de la Réflexion. Habituellement symbolisé par l'impitoyabilité des grandes étendues d'Eau, mais aussi par la force du Vent.

Les Sylphes / Fées / Faeyes : Ce sont les représentants des Quatres qui protègent diverses régions du monde. Tapis dans la Brume et influencés par les mortels qui le vénèrent et les nourrissent, ces créatures agissent à titre de sentinelles, des vigies veillant au maintien de l'Équilibre. Chaque sylphe est associé à une saison et il peut interagir directement avec les peuples mortels d'un territoire, même si ces mortels ne sont pas de confession cyclaire. Ils ont des personnalités uniques à chacun et exercent un certain contrôle sur des aspects de la nature, de la vie et de l'énergie. Les Sylphes les plus connus résident au Vigmark, en Mévose ainsi qu'en la Marche Exilée, mais il y en a aussi au sein des Marais de Noc'Tol.

Important : *Les joueurs ne peuvent pas créer de Sylphes ou jouer un Sylphe. Si vous désirez obtenir de l'information spécifique en lien avec les esprits du Vigmark, Mévose, Noc'Tol ou de la Marche Exilée, prière de contacter votre coordonnateur(trice). Nous vous transmettrons de la documentation selon votre provenance.*



Valeurs et Idéologies

Le culte du Cycle des Quatres, comme toute religion en Élude, est basé sur plusieurs principes fondamentaux. Ces principes font parties de la vie des cyclaires et guident leurs choix comme leurs modes de vie. De plus, ceux-ci font en sorte que certaines valeurs sont considérées comme supérieures par les croyants du Cycle et ces valeurs agiront comme piliers pour les communautés. Mais quels sont ces concepts clés et que veulent-ils dire ?

Le Maintien de l'Équilibre :

Les croyants du cycle se voient comme un simple élément dans une danse bien plus grande qu'eux-mêmes. Cette danse est celle du maintien de la balance entre toutes les forces et énergies du monde qui les entoure. Qu'il s'agisse de l'essence, du sang, de la vitalité, des éléments naturels ou même de la Brume : toutes ces énergies ont un rôle précis dans la valse de l'Équilibre. Autant certaines de ces ressources, comme la Brume, peuvent être dangereuses si utilisées à mauvaise escient, autant elles sont requises pour maintenir l'univers en ordre tel qu'il l'est. Il est donc impératif pour les cyclaires de protéger, préserver et utiliser avec discernement les ressources qui les entourent et ce à tout prix. Ceux qui tentent d'altérer, ou pire, détruire cet Équilibre mettent Élude entier en danger, et doivent être éliminés.



Le Sacrifice :

Similaire à leur vision de n'être qu'un seul élément dans un plus grand engrenage, les cyclaires voient le Sacrifice autant de soi au sens figuré que littéral comme non pas une suggestion, mais bien un devoir. Il est pour eux aussi d'important d'offrir leur sang, leur vitalité pour leur communauté que pour protéger le si délicat Équilibre envers lequel ils sont dévoués. L'offrande de leurs talents, de leurs créations ainsi que de leurs biens est tout aussi importante : ce que créé le cyclaire est non seulement pour lui, mais aussi pour le Cycle ainsi que les générations futures. De plus, pour les croyants du Cycle, le sacrifice d'un non-croyant est une chose pure, bonne et nécessaire : une bonté qu'ils offrent à leurs ennemis qui, malheureusement pour eux, ne comprennent pas l'univers dans lequel ils se trouvent. Les ramener au Cycle est à la foi considéré comme une bénédiction et un acte de gentillesse que les cyclaires offrent aux non-croyants.

Valeurs et Idéologies (Suite)

La Pérennité du Cycle à Travers la Mortalité :

« Un Cyclaire ne meurt jamais. » est un dicton qui sera fréquemment brandi comme cri de ralliement ou bien comme chant de guerre lors d'instants décisifs pour les croyants du Cycle. Toutefois, celui-ci cache une perspective bien plus profonde et complexe que la simple immortalité tant recherchée des Dogmes Alfariques. En effet, pour un cyclaire, son trépas n'est qu'un navire qui l'amène à son prochain cycle : sa renaissance ayant lieu à même la nature ainsi qu'auprès des éternels gardiens que sont les Quatres. Lorsqu'un croyant du cycle trépassé, son corps physique est offert à la terre : sa chair s'y décomposera et nourrira les insectes, les vers, les champignons et divers organismes s'y cachant. Son esprit, son essence, rejoindra ses ancêtres auprès des Quatres, s'ajoutant à l'immense toile qui veille sur les cyclaires toujours vivants. Le cyclaire défunt est alors devenu un fragment intégral du Cycle, sa mémoire maintenant gardée par ses survivants à travers les contes, légendes et souvenirs qui porteront son nom. La fatalité de la mort est considérée comme réconfortante pour les croyants du Cycle : c'est seulement la prochaine étape qu'ils devront traverser et ce devoir solennel, de redonner à la terre tout ce qu'ils ont reçu à l'aide de ce don de soi, prends alors tout son sens.

Les 4 Aspects et Saisons du Cycle

- **Le Printemps, Aspect de Création :** Saison du commencement, s'imprégnant des enseignements et Réflexions de l'Hiver, le Printemps amène la Naissance et la Guérison des maux du passé. Du printemps vient ainsi l'espoir de la Vie et la Création des Arts. Cet aspect est souvent associé à l'archétype de l'Artiste et au Guérisseur.
- **L'Été, Aspect de Conviction :** La vie engendrée par le Printemps se voit par la suite animée par la Force de l'Été. Durant cette saison, se confronte les idées et valeurs des mortels vénérants le Cycle. Guerre et confrontations y sont coutumes, mais cela est toujours afin de laisser place aux convictions les plus fortes animant les Cyclaires. Cet aspect est souvent associé à l'archétype du Guerrier et de la Mère.
- **L'Automne, Aspect de Jugement :** La vitalité de l'Été mène toujours à la saison de Récolte. L'Aspect durant lequel les suivants du Cycle reçoivent les fruits de ce qu'ils ont semés durant le passage des saisons. Sentences et Jugements s'y voient conférer. Cet aspect est souvent associé à l'archétype du Juge et du Monarque.
- **L'Hiver, Aspect de Réflexion :** Avec la venue de l'Hiver, suivant la sentence apportée par la finalité de l'Automne, vient la réflexion et l'acte de méditation devant les échecs et les réussites des temps passés, vers un prochain Cycle, une nouvelle Naissance. Cet aspect est souvent associé à l'archétype du Magicien et de l'Érudit.



Les Rites et Fêtes Principales du Cycle des Quatres

Malgré les distinctions entre les trois voies du Cycle, les croyants partagent un ensemble de fêtes qui ont des objectifs similaires. Celles-ci sont célébrées par tous les cyclaires à certains moments clés de l'année et font appel aux esprits des Quatres qu'ils vénèrent. Ces fêtes agissent aussi comme repère à travers le temps, guidant les populations au cours du Cycle de la Vie et les accompagnant à travers les multiples épreuves de l'existence. Voici les principaux rites et fêtes pratiqués par les cyclaires : à noter que celles-ci peuvent varier en décoration ainsi qu'emplacement, selon la provenance ainsi que les coutumes de la communauté cyclaire qui les réalisent.

L'Équinoxe du Printemps - Fête de l'Ingénue : Cette fête est célébrée pendant 2 jours complet et ce dès les premières lueurs de l'aube du matin de l'équinoxe. Les festivités célèbrent la venue du printemps et bénissent la saison à venir afin que le climat soit doux, pour une renaissance de la nature sans encombre. Annonçant la première fonte des glaces et de la neige, le printemps est symbole de nouveau départ, de création ainsi que d'effervescence. Plusieurs petits braséros sont allumés au sein des villages, réchauffant et illuminant les rues, tel les premiers rayons chaud du soleil se délivrant des tempêtes de l'hiver. Certaines communautés, plus nombreuses, privilégient même la mise en place de grands feux de joies qu'elles garderont allumés durant la totalité des festivités. Les premières fleurs qui parviennent à percer la neige sont cueillies et transformées, à l'aide de l'alchimie, en de précieux pigments qui seront utilisés pour la réalisation de tatouages bénis sur les corps des cyclaires. Il est aussi coutume de briser les couches de glaces emprisonnant les cours d'eaux environnants du village, pour s'y immerger de la tête aux pieds, malgré le froid poignant de l'eau. Le cyclaire devra y rester aussi longtemps que son souffle le lui permettra, défiant ses limites.



Ce rite est reconnu comme annonciateur de l'année à venir : si le cyclaire se retrouve épris de grands maux et tremblements incontrôlables, l'avenir sera trouble, hasardeux, voir difficile pour le croyant. Si toutefois il en ressort assagit, serein et revigoré : l'avenir sera à son avantage et les Quatres l'accompagneront dans ses épreuves. Étant aussi un instant de renaissance, plusieurs procès ont lieu durant l'équinoxe du Printemps, mettant de l'avant la possibilité du nouveau départ suite au jugement.

Le Solstice d'Été - Fête de la Marâtre : Cette fête est célébrée lors de la journée la plus longuement baignée des lueurs du soleil, annonçant la transition officielle de l'effervescence du printemps vers la conviction flamboyante de l'été. Cette journée est très occupée pour les cyclaires, par leur participation à de nombreux tournois mettant au défi leurs prouesses martiales, mais aussi d'érudition. Duels entre combattants à pied, joute de lance à dos de chevaux, compétitions de création combinant l'Art de la Forge ou de l'Art du Mysticisme : toute opportunité est bonne pour faire démonstration de sa force, sa fougue ou de son perfectionnement à travers la flamme brûlante de la Marâtre. Les victorieux de ces épreuves versent alors leur sang, une fois au crépuscule, dans un crâne de buffle et offrent celui-ci en cadeau aux Quatres. Cette offrande est considérée une promesse de l'usage de leurs talents pour la prospérité du Cycle, mais aussi celle des leurs, de leur communauté. Il n'est d'ailleurs pas rare d'entendre, à travers la journée, le récit de l'origine du Cycle ainsi que de la libération des peuples du Vigmark grâce à la Marâtre : exemple initial de la force incroyable d'une conviction et d'une ferveur enflammée. Une fois la nuit complètement tombée, un des nombreux feux de joies sera alimenté au point de se transformer en brasier. Enfants de l'Été rassemblés devront tous, l'un après l'autre, tenter l'Épreuve du Feu : arborant habits cérémoniaux, ils s'élanceront vers le brasier et tenteront de traverser de l'autre côté. Celui ou celle qui verra ses apparts prendre feu sans se désagréger sera élu(e) comme béni(e) de la Marâtre au sein de sa famille, protégé de la flamme sacrée pour la saison à venir.



L'Équinoxe d'Automne - Fête de l'Éphèbe : Cette célébration est connue de tous les cyclaires sous le nom plus commun de la Moisson. C'est à ce moment qu'est célébrée la grande récolte de l'année, où tous se rassemblent pour remercier les Quatres de leur clémence, mais aussi de leur générosité quant à la richesse des champs et des chasses. Nombreux banquets sont organisés à travers les villages et cités : on y sacrifie animaux de bétail, utilisant leur viande et viscères pour les repas, tandis que les os et la peau seront réutilisés à l'élaboration d'effigies pour les honorer. Par le fait même, la transition vers les temps plus froids et l'éventuelle dormance de la terre est célébrée. La saison plus froide étant associée aux rites funèbres du cycle, le Trépas est aussi honoré : cyclaires de tous les environs arboreront alors des masques d'animaux divers ou créatures mystérieuses, qu'ils associent à l'Éphèbe et ses esprits gardiens. Le hibou ainsi que la chouette sont des représentations populaires de ce Grand Esprit, symbolisant sa présence silencieuse mais toujours en éternelle vigie lorsque le soir, ou la mort, enfin venu. Pour clore les festivités, une longue marche

sera entâmée par les croyants vers les forêts avoisinantes. On privilégiera les forêts de conifères ou celles de feuillus à grande densité : habitats sacrés liés à l'Éphèbe. La marche sera présidée par un(e) aîné(e), enfant de l'automne, qui a été préalablement choisie au sein de sa famille ou de son clan. Une fois à l'aurée de la forêt, on lui apposera une grande cape de plumes, écorces et mousses verdoyantes sur les épaules en plus d'une couronne de ronces et de racines délicatement peintes en tons d'or, rouge et orangés. L'aîné(e) sera ensuite offert à l'Éphèbe, se sacrifiant à l'aide de son arme de prédilection : la faux des moissons, pendant qu'une prière sera récitée et accompagnée d'un tambour solennel.



Le Solstice d'Hiver - Fête de l'Hermitte : En plein hiver, lors de la journée la plus courte de l'année, les cyclaires célèbrent la fête de l'Hermitte. Les Vigmars effectuent alors un pèlerinage vers les vestiges de temples voués à l'Hiver et ses esprits, selon leur proximité. Par exemple, certains iront vers le sanctuaire de l'Hermitte au nord de Caelenbrin, d'autres vers les autels de Cap-des-Âmes au nord ou bien l'ancien temple de Velsk au sud du Vigmark. Ils planteront et garderont allumées de nombreuses torches le long du chemin, servant de guide autant pour ceux qui arriveront que ceux sur le chemin du retour. Une fois en ces lieux sacrés, les cyclaires pratiquant l'art du runisme se verront décorés d'inscriptions argentées à même leur peau et leurs vêtements. Ils procéderont au récit des évènements de la dernière année, décrivant les défis, mais aussi les accomplissements et les défaites qu'auront vécu les vigmars. L'Hermitte est un esprit de réflexion, mais aussi d'introspection et d'apprentissage : il est donc conseillé de profiter de sa fête pour régler les conflits et de partager les leçons apprises, pour ne pas en subir les conséquences à travers la froideur de l'hiver. C'est la rare célébration du Cycle des Quatres qui prône le silence ainsi que les murmures au lieu des grandes festivités bruyantes. Peu de sacrifices humains ont lieu au solstice d'hiver et si les cyclaires en effectuent un, il s'agira très souvent d'un maître runiste ou des songes ayant eu de nombreux apprentis : il sera vu comme un mentor prêt à laisser ses élèves prendre le relais pour lui et qui veillera sur eux auprès de l'Hermitte, patron des érudits.

Rites et Festivités Secondaires du Cycle des Quatres

Ces quelques rites sont célébrés un peu partout au Vigmark ou en la Marche Exilée, auprès des diverses communautés cyclaires, sans nécessairement être des célébrations majeures. Elles ont un thème principal qui lui est souvent adapté à la réalité des clans et familles les célébrant : créant des versions tout aussi variées les unes que les autres. Certaines célébrations sont mêmes limitées à des provenances ou voies particulières : il est toutefois important de les connaître pour bien saisir l'ampleur de la richesse culturelle du Cycle.

Rite du Passage des Âges : Une très vieille légende du Cycle raconte que les ans sont un cercle continu majoritairement protégés chacun par un esprit différent du cycle. À chaque quatre ans, un cycle est complété et il recommence à son début. Ainsi, l'année de l'hiver est une année de préparation, autant de ressources que de nourriture pour les moments qui seraient plus fastes, au point même où les plus fervents priants iraient jusqu'à s'imposer des jeûnes volontaires. Celle du printemps est souvent consacrée à l'élaboration de projets, l'été à concrétiser ces projets, comme construire sa maison ou alors entreprendre de grands voyages. Les années touchées par l'automne sont, quant à elles, des années de réflexion, repos et de retour sur les projets accomplis lors des années d'été et de printemps. Bien qu'il n'est pas de mauvaise augure d'aller à l'encontre de la saison qui veille, la légende raconte que les actes alignés avec la saison de l'année seront couronnés de succès. De cette légende découle aussi la pierre blanche marquant le passage à l'âge adulte. Lorsque quatres cycles de ces saisons se sont écoulés, donc à l'âge de 16 ans, l'enfant, lors de la saison de sa naissance, est invité à aller nager dans une rivière. Ces-dernières sont une des meilleures manifestations du Cycle, changeant de volume, d'apparence et de rythme au travers des saisons. Lors de sa nage, l'enfant devra plonger sous les flots, et trouver une pierre parfaitement lisse et la ramener à la surface. Afin de passer à l'âge adulte, l'enfant devra ensuite verser de son sang sur la pierre, avant de l'apposer à l'autel de sa famille ou de son clan. L'an 125 est année d'Hiver, 126 est celle du Printemps, et ainsi de suite.

Célébration de l'Effigie Brûlante : Unique à la Voie du Renouveau, cette célébration est réalisée à la moisson. Les festivités sont initiées par la construction d'énormes hommes de pailles et de bois, érigés un peu partout en Ravière. Ces constructions font plusieurs mètres de hauteur et ont une fonction bien particulière. À l'image de l'Homme, bien importante dans les coeurs Marcheurs, celle-ci sera brûlée pour invoquer la flamme inquisitrice et d'absolution de l'Effigie Brûlante, le sylphe Ceartas. Lorsque le brasier aura atteint son paroxysme, des criminels jugés par la Marche y seront sacrifiés : servant l'ultime sentence du sylphe de l'été. En parallèle, nombreuses oeuvres d'art ou objets précieux y seront aussi brûlés, symbolisant un don de la richesse des cyclaires à Ceartas, à la Marâtre, en échange de leurs bénédictions. Ceartas est un des sylphes les plus connus de la Marche et celui-ci représente la justice, la guerre, mais aussi la puissance d'absolution des flammes. Étant vénéré à travers cette célébration, qui touche à tous les préceptes qu'il représente, il possède une présence importante en Ravière, mais aussi à travers la Marche Exilée.



Rites et Festivités Secondaires du Cycle des Quatres (Suite)

Le Sacrifice de Guerre de Ghùrin: Lorsque l'heure est à la Guerre, les cyclaires sont de féroces combattants, usant autant de leur ruse, agilité en cavalerie ainsi que la force brute de leur infanterie. Non seulement les cyclaires se combattent-ils pour leur patrie, ils le font aussi pour leur salut et celui de leurs ennemis. Comme ceux qui franchissent les portes de la mort, les guerriers cyclaires précèdent leur combat d'un rituel particulier enfin de promettre leur âme au Cycle et s'assurer que, peu importe qui les vaincra ou quel rite funèbre sera effectué, qu'ils gagneront effectivement leur Cycle Funèbre et ne seront pas interrompus dans leur retour au Cycle. Ce rituel fait appel aux esprits de l'été du Midlodhian: Les Chevaucheurs du Ghùrin, pour invoquer leurs bénédictions au cours de leur combat, mais aussi pour leur passage vers la mort. Tout d'abord, le militaire qui agit à titre de Commandant, ou figure à la tête de l'assaut, choisit un animal de son choix qu'il offrira en sacrifice. Il s'agit souvent d'un buffle, bélier ou d'un cheval : tous symboles d'une résilience, force et constitution impressionnantes. Avant d'abattre l'animal, celui-ci sera peint de diverses runes portant sur des sorts d'évocation et des prières portant sur le lègue des ancêtres de l'armée du Commandant. Au moment de son sacrifice, chaque guerrier couvrira son arme du sang de la bête, le dernier à procéder étant le chef du bataillon. Ensuite, celui-ci procèdera au traçage d'un cercle transpercé de quatres lignes, symbolisant l'appel des Quatres à la protection de ses soldats, avec le sang de l'animal sur le front des guerriers. Il reproduira le même symbole sur sa cuirasse ainsi que son bouclier, s'il en possède un. L'offrande animale sera par la suite consommée lors du dernier repas par les cyclaires : honorant ainsi son sacrifice et incorporant ses qualités en leurs corps.

La Bénédiction du Félin Dô' Pallas : Coutume unique au Vigmark, celle-ci est rattachée à la présence d'un petit félin possédant les toundras nordiques de ce pays comme territoire de chasse: le Dô'Pallas. Son épaisse fourrure aux tons de bruns et de gris est très prisée par les cyclaires, étant à la fois très chaude mais aussi d'apparence luxueuse. Le Dô'Pallas est un habile prédateur capable de traquer nombreux rongeurs, oiseaux et petits gibiers : rôder en sa présence est un grand honneur pour les habitants du Vigmark, car il est souvent signe d'une chasse fructueuse. Sans nécessairement être domestiqué, celui-ci est relativement approchable par le peuple du Nord et s'attarde parfois dans leurs campements. Il est donc coutume chez les cyclaires Vigmars, lors d'une visite auprès d'un village étranger ou d'un clan en recherche d'alliance, d'y amener un Dô'Pallas en offrande. La dextérité dont il aura fallu faire preuve pour l'attraper, ainsi que la patience pour le traquer et la générosité de l'offrir sont des indicateurs de valeurs très importantes prônées par les invités en recherche d'alliés. Il est alors augure de possibilités de bonne entente entre les deux partis, sans toutefois ne lier les mains de personne : étant toujours un animal libre, il représente l'hôte qui demeure autonome dans ses décisions.

