

# Le Vigmark

Maître des toundras au nord de l'Ancien Empire Mévosien, le Vigmark se tient comme dernier rempart au Nord d'Élude face aux inconnus de la grande Mer Blanche. Mis à l'épreuve par la rudesse du climat, des tempêtes multiples de la région, le peuple Vigmars s'est démarqué par sa débrouillardise, sa résilience ainsi que par sa foi inébranlable. Encadré et dirigé par quatre puissants clans dits héritiers, le peuple vigmars se partage le territoire depuis de nombreux siècles. Au-delà de la gouvernance des grands clans, nombreux sont les villages isolés tous dotés d'une certaine indépendance, mais dont la loyauté et la foi sont inégalées. Tous répondent à l'appel du Cycle lorsqu'il s'avère nécessaire.

## Renseignements HORS-JEU

ORIGINE DES NOMS : Europe de l'Est et Asie ; mongol, russe, turque. Par exemple : Torgan, Eldemir, Semiha, Vasilyev

Œuvre de fiction d'inspiration : *Lord of the Rings*, *Marco Polo*, *The Vikings*, *The Last Airbender (Water Tribe)* (TV).

Dahran (Livre).

### Ce que sont les Vigmars :

- Un peuple de voyageurs, de commerçants et de cavaliers.
- Un peuple d'habiles artisans et éleveurs vivant selon les saisons, ayant réussi à maîtriser les terres rudes du nord.
- Un peuple possédant une culture riche et profonde remplie de légendes, de rites ancestraux, de musique et de poésie, profondément ancré dans la pratique de la religion du Cycle des Quatres.
- Un peuple résilient, marqué par le passage du temps, mais droit et fier dans sa foi.

### Ce que les Vigmars ne sont pas :

- Le peuple vigmars n'est pas purement nomade, chasseur ou navigateur. Son esthétisme rejoint celle des Vikings, sans adopter leurs traditions historiques. Le Vigmark est d'ailleurs inspiré des Vikings, mais aussi du peuple Rohirrim du Seigneur des Anneaux ainsi que du peuple Mongol de l'époque de Gengis Khan.
- Les Vigmars ne sont pas des sauvages barbares : Si ceux-ci font des offrandes humaines aux esprits du Cycle, c'est par conviction et respect des mœurs et non pas par barbarie sanguinaire.

### Les intérêts du Vigmark à Rivesonge et Mévose

- Avant l'établissement de l'Empire Mévosien, il y a plus de 1000 ans, il résidait sur ce territoire plusieurs communautés de cycloaires ancestraux vénérant les Sylphes de Mévose. Désormais, les vestiges de ces communautés ont été perdus avec le temps et les esprits du cycle sommeillent, pour la plupart, sur ces terres. Le peuple du Vigmark considère ainsi qu'il est le juste héritier de ce patrimoine et qu'il est de son devoir de reprendre cette terre et ainsi protéger les esprits servant les Quatres. Certaines communautés du Vigmark appellent également le village de Rivesonge : L'Antresonge, nom qui, selon les légendes, avait été donné à la forêt lorsque certains de leurs ancêtres y habitaient.
- La présence de sylphes régionaux encourage la volonté de les préserver et de les protéger, non seulement des diverses immondices de la Brume, mais aussi de leurs propres ennemis politiques. En effet, peu de peuples comprennent la réelle importance et signification des sylphes et donc s'attaquent à ces esprits. Il est du devoir des Vigmars de protéger ces esprits des erreurs de l'ignorance des autres peuples d'Élude.

# Vêtements et apparats

## Généralités

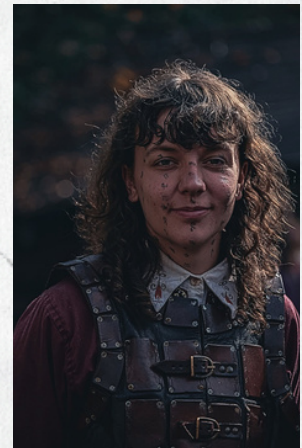
Les habitants du Vigmark se distinguent par leurs vêtements amples, agrémentés d'épaisses fourrures; chauds et versatiles, ils sont caractéristiques de leur mode de vie soumis aux caprices du climat. Des coiffes aux chapeaux en passant par les gants, capes et cols de fourrure, les pelleteries font partie intégrante des habits durant la saison froide. Ils arborent fièrement les symboles distinctifs de leur famille ou de leur communauté respectives, que ce soit sur leurs vêtements, armes, armures et même pour décorer leurs campements. C'est de cette façon qu'ils différencient leurs membres lorsqu'ils se croisent, partagent un espace d'habitation ou encore guerroient côte-à-côte.



## Distinctions

Les Vigmars du Sud, aussi connus comme les Cavaliers du Midlodhian, favorisent des apparats se portant aussi bien à cheval qu'à pieds. Armures de cuir légères, casques décorés de crins et cottes de mailles sont très prisés de ces habiles guerriers.

Les Vigmars du Nord, aussi nommés comme Caravaniers de l'Estuaire, sont plutôt dotés d'habits et couvre-chefs ornés de fourrure. Étant réputés pour leur commerce, leurs habits seront composés de tissus amples variés, au couleurs plus vives et décorés de multiples bijoux.



## Accessoires

Les Vigmars, croyants du Cycle des Quatres, incorporent leur foi dans leur quotidien et ce, jusqu'à leur apparats. Adeptes de l'artisanat, beaucoup porteront de nombreux agencements de billes, lanières de cuir, plumages et parcelles de fourrure. Ceux-ci, morceaux divers de l'environnement qui les entourent, font rappel au Cycle et à ce qui le compose. L'importance de l'Équilibre, de l'échange équivalent, habite ce peuple et l'encourage à éviter tout gaspillage de ce qui leur est offert par le Cycle. Certains iront même jusqu'à graver ou peindre certaines runes protectrices sur leur armures, boucliers ou vêtements. Plusieurs messes ainsi que rituels sont ainsi présentés et utilisés, autant comme ornements spirituels que décoration religieuse.

De plus, les hommes et femmes du Vigmark arborent tout aussi fièrement les symboles distinctifs de leur famille ou de leur communauté respectives, que ce soit sur leurs vêtements, armes, armures ou habitations.

# Mœurs et coutumes

## Avant-Propos

À notre époque, une distinction est à faire à l'intérieur du territoire du Vigmark entre les suivants des Voies Ancestrales et les Enfants des Saisons. En effet, de part la nature de leur pratique du culte des Quatre, les deux se retrouvent avec des mœurs et coutumes très différentes. Depuis environ 700 ans, les pratiques des Voies Ancestrales étaient isolées à une dizaine de village mineurs préservant ses pratiques sur l'entièreté du territoire. En l'an 121, une partie importante du peuple nomade de l'Est, les clans des Cavaliers du Midlodhian ainsi que la grande cité de Nigde, entres autres, ont transitionnés vers les Voies Ancestrales suite à la Plainte du Néant.



## L'Éducation

L'éducation générale du peuple dans cette société se fait à l'intérieur même des familles et des clans. Outre le respect des traditions et des rites, les aînés enseignent aussi aux plus jeunes les différents arts reliés au travail: l'agriculture, la pêche, l'artisanat, la guerre, la médecine et l'herboristerie. Leur savoir est très souvent transmis de bouche à oreille, surtout au sein des villages plus isolés. Toutefois, la transcription de rites, messes et certaines coutumes locales sont des pratiques de plus en plus courantes.

D'ailleurs, plusieurs recueils d'âges perdus sont entreposés à l'intérieur des bibliothèques publiques de Caelenbrin pour les connaissances nécessitant une certaine érudition. Ainsi, les sages de Caelenbrin sont réputés comme étant d'habiles médecins, herboristes, et runistes. Bien que leur science diffère nettement des autres nations humaines car elle est plus proche des phénomènes naturels plutôt que dans leur modifications, ils possèdent un savoir indéniable dans l'anatomie et la médecine. Les archives ne sont toutefois pas toutes disponibles au public, donc certaines autres grandes villes, telles que Nigde, possèdent leurs propres institutions pour compenser le tout. Quoique moins prestigieuses et populeuses, mais riches en savoir et culture locale, ces établissements sont nécessaires à la préservation des coutumes locales de ces cités.

## Le Trépas

Chez les Vigmars, la mort est considérée comme une des ultimes étapes de la vie d'un croyant du Cycle des Quatres. En effet, cette finalité est très souvent accompagnée de célébrations ainsi que de festivités : autant pour initier le cycle funèbre qu'à sa conclusion lors de la mort du Vigmar. Il n'est pas rare que les aînés et que les victimes de maladies graves, sentant leur temps venir à sa fin, choisissent eux-mêmes le moment de leur trépas : offrant leur vie lors d'un rite funèbre purifiant leur essence tout en lui permettant de rejoindre le Cycle. Étant ainsi libéré des fardeaux du monde matériel, le défunt Vigmar pourra continuer son ultime quête, la protection et la préservation de l'Équilibre du Cycle, auprès des Quatres. Ce sacrifice permet aussi au défunt de protéger son peuple et sa famille, car il sert d'offrande organique au Cycle, retournant à la Terre et demandant la bénédiction des Quatres Esprits.



Pour les combattants du Vigmark, l'ultime sacrifice de leur vie se vivra sur le champ de bataille. Il n'en est pas moins louangé de revenir d'un affrontement en vie, au contraire, chaque victoire assurant la sécurité de son peuple. Toutefois, mourir l'arme à la main sera admiré et salué de piété plutôt que pleuré, car pour tout Vigmar, mieux vaut quitter ce monde en luttant pour ses convictions jusqu'au bout.



## Fêtes et Arts

Pour les Vigmars, les changements de saison ainsi que le passage du temps sont des concepts clés puisqu'ils sont aux racines même du culte du Cycle des Quatres. Ainsi, les solstices et les équinoxes sont liés étroitement aux Quatres puisque chacun des grands esprits représente lui-même une des saisons. Ces fêtes, lorsque dans des plus grandes villes ou villages, sont présidées par un ou plusieurs hiérophants et au cœur de ces célébrations se retrouvent danses, musiques, chants, rituels et offrandes aux milles couleurs, symboles et formes pour représenter le changement de saison ainsi que l'esprit des Quatres qui y est associé. Il y aura parfois le sacrifice d'un cyclaire, déterminé auparavant par les hiérophants, qui aura lieu devant tous selon des rites établis en concordance avec la saison célébrée. Cette offrande de chair et de sang permettra d'assurer la

prospérité du peuple en assurant une saison clémente ou riche en récolte.

Dans les plus petits regroupements ou clans, celles-ci seront souvent présidées par les aînés ou conseils du dit clan. Les offrandes, dans ce cas-ci, seront principalement des sacrifices d'animaux lors de festins, de grandes semailles en communauté, ou bien encore des bijoux, fleurs et autres objets souvent confectionnés à la main, en l'honneur des Quatres. Plus rares seront les sacrifices humains, mais tout de même présents, car ils symbolisent la plus grande offrande qui peut être faite aux Quatres et peuvent assurer certaines bénédictions importantes en période plus difficile.



## La Religion du Cycle des Quatres au Vigmark

### Les Voies Ancestrales

Les Voies Ancestrales du Cycle des Quatres sont les plus anciennes voies du Cycle encore pratiquées en Élude. Les cyclaires ancestraux possèdent une pratique se rapprochant à une forme d'occultisme et d'hermétisme, se dévouant à la vénération directe des esprits régionaux et saisonniers du Cycle, soit les sylphes. Les Voies Ancestrales ont précédemment été abandonnées suite à la guerre de l'Héritage, mais ont été ravivées lors de la Plainte du Néant en 121. Depuis, celles-ci ont pris en puissance et popularité majoritairement dans l'Est du Vigmark, plus particulièrement dans l'Estuaire de Nigde, la colonie du Sydlünd ainsi que chez quelques villages ancestraux.

Visant à optimiser et renforcer leur pratique religieuse, les communautés sont séparées par familles et clans issus de la même saison. Ainsi, chaque communauté et chaque clan de saison différente devient autonome dans sa pratique, en plus de renforcer le culte vénérant le sylphe régional ou de la saison appropriée. Toujours en prenant en compte les archétypes fondamentaux associés aux saisons, les clans divisent principalement les rôles de leurs membres selon leur spécialités et leurs talents, s'assurant qu'aucune faiblesse ne soit exploitable. C'est la principale distinction structurelle de la Voie des Saisons. De plus, contrairement à celle-ci, les pratiquants des Voies Ancestrales ne se cachent pas d'alimenter une rivalité saine entre les communautés issues de saisons distinctes. Ceci encourage le perfectionnement ainsi que l'entraide entre les clans, voulant à la foi des adversaires remarquables dans leur rivalité mais aussi des alliés forts en temps de conflit.

Dans leur pratique, les pratiquants des Voies Ancestrales sont plus stricts et conservateurs des fondements ou des enseignements du Cycle. Leur vision de l'Ordre et de l'Équilibre est alors plus souvent rigide, en plus d'être plutôt brutale ou impitoyable dans leur jugement. Ils perçoivent une majeure partie des diverses nations d'Élude comme des ennemis menaçant l'équilibre et n'hésitent pas à sévir lorsqu'il y a abus ou négligence. Les sacrifices offerts au Cycle des Quatres ainsi qu'aux sylphes sont fréquents et très sensationnels soit par le nombre, le rite ou par l'effet de celui-ci. Les sacrifices sont l'ultime sentence comme l'ultime salut pour un cyclaire des Voies Ancestrales puisqu'ils retournent au Cycle ce qui lui était dû.



### La Voie des Saisons

La Voie des Saisons est née d'un besoin d'évolution ainsi que de compromis pour les Vigmarks, à la suite de la guerre de l'Héritage face à Brador il y a plus d'un millénaire. Cette guerre a eu pour effet de décimer une grande partie des forces cyclaires et il fut nécessaire, pour leur survie ainsi que leur prospérité, de tenter de s'ouvrir au monde moderne dans leur pratique. C'était non seulement une manière de désamorcer les tensions désastreuses avec Langegard et leur clergé Bradorien, mais aussi de tenter de renouer la science du monde aux enseignements des Quatres. Affichant une nouvelle ouverture d'esprit ainsi qu'une modération de leurs pratiques initialement jugées comme brutales, les diverses nations d'Élude se virent plus facilement influencées par les cyclaires des Saisons concernant le maintien de l'Équilibre.

Ce ne fut toutefois pas une éradication complète des pratiques ancestrales, seulement une certaine transformation. Une des premières différences fut la réintégration des multiples saisons au sein d'une même communauté ou d'un clan pour ensuite les structurer. Il y eut une distinction marquée entre les enfants des diverses saisons, définissant leurs castes sociales ainsi que leur métier : miroitant un peu plus la structure moderne des autres peuples d'Élude. La hiérarchie au sein d'un même clan, d'une même famille ou d'une communauté tout entière fut un pilier fondamental pour les cyclaires de la Voie des Saisons. Tout devait avoir un rôle à jouer au sein de l'Équilibre et ce fut de cette manière qu'ils modernisèrent cet enseignement des Quatres.

De plus, les sacrifices étaient réalisés de manière modérée, mais plus fréquemment. Il y avait plus ample place aux célébrations diverses, aux fêtes, pour effectuer des offrandes de sang et de chair, sans se limiter aux intentions et besoins des sylphes régionaux. Verser son sang, pour un cyclaire de la Voie des Saisons, devint alors une offrande pour multiples occasions et ne nécessitait pas nécessairement une demande précise.

## Titres et Castes Religieuses du Vigmark

Certains titres et rôles religieux sont plus prestigieux au Vigmark dû à l'importance d'une foi inébranlable envers le Cycle des Quatres pour la préservation de l'Équilibre. D'autres dénominations sont propres seulement à certaines régions ou communautés.

Tout d'abord, lorsqu'un cyclaire est dénommé comme **Hiérophant** c'est qu'il est considéré comme un prêtre, un maître de cérémonie ou bien comme un dévot particulièrement près de sa foi au Vigmark. Par exemple, un cyclaire s'étant démarqué par ses actes de foi prodigieux ainsi que d'une connexion surprenante au Cycle des Quatres sera souvent nommé comme Hiérophant au sein de sa communauté. Il existe même de **Grands Hiérophants** qui eux sont les dirigeants religieux de la Voie des Saisons, siégeant à Caelembryn. Ils représentent chacun une saison et agissent en tant qu'autorité supérieure en ce qui concerne cette voie.

Ensuite, on retrouve les **Oracles** : il s'agit d'un titre donné aux cyclaires pourvus de visions prophétiques ainsi que de talents en médecine et alchimie, à l'intérieur des villages ancestraux. Ils sont reconnus comme ayant un contact plus approfondi auprès des Quatres et agissent donc comme dirigeant politique et spirituel au sein de ces communautés.



Sarangerel Odval, Hiérophante du Printemps de Nigde et Grande Prêtresse du Temple de Nimotr



Alsan Borgov, Grande Hiérophante du Printemps du Clan Eorl et Antiquaire du Cycle des Quatre

De manière plus générale, un pratiquant des voies du cycle sera appelé **prêtre** ou **prêtresse** au sein de sa communauté. Certaines grandes villes ont même érigé des temples et ont leur propre ordre voué au Cycle des Quatres : les dirigeants de ces temples seront, dans la plupart des cas, appelés **Grand Prêtre** ou **Grande Prêtresse**. Ils demeurent soumis aux autorités supérieures religieuses, mais peuvent se dévouer à la vénération de sylphes régionaux ou à un aspect des Quatres.

Il y a aussi l'ordre occulte des **Porte-Braises** au Vigmark. C'est un ordre disparate d'hommes et de femmes de différentes professions ainsi que de régions. Un Porte-Braise peut être à la fois un hiérophant, mais aussi un médecin ou encore un mystique écarlate souhaitant apporter conseil pour la préservation des notions de l'Équilibre du Cycle au sein de la politique Vigmars. Il est très difficile de devenir officiellement Porte-Braise, seulement quelques maîtres ayant réellement prouvé leur valeur sur la scène politique parviennent à se faire reconnaître comme tel et à prendre des apprentis sous leur aile. Ils sont rares et parfois mal vus par certaines autorités puisqu'ils mêlent énormément la foi à la politique, que cela soit avantageux ou non. Ils servent aussi à l'intégration de toutes les facettes des sciences au travers du Cycle et de l'Équilibre, ce qui en fait d'habiles professeurs pour les générations encore jeunes.

## Le Mysticisme au Vigmark

Le mysticisme au Vigmark est perçu comme un art qui mérite d'être étudié, mais surtout encadré selon les fondements du Cycle des Quatres. Plus souvent qu'autrement, la curiosité et l'avidité de pouvoir ont mené à perte bon nombre d'adeptes de la magie ainsi que leurs communautés. Pour en permettre un usage équilibré qui ne menace pas l'Ordre de ce monde ainsi que les forces naturelles du Cycle, il est jugé important par les Vigmars de bien encadrer l'enseignement de la magie, mais aussi sensibiliser les autres nations de ses impacts sur l'environnement qui les entoure. De plus, les inscriptions runiques et son alphabet sont considérés par les Vigmars comme un cadeau des Quatres.

Puisqu'il est nécessaire de bien maîtriser l'art du mysticisme pour ne pas commettre d'erreur ou de succomber aux abus, il est considéré important de faire l'apprentissage de chacune des écoles au sein des communautés du Vigmark. Selon les ressources disponibles ainsi que les possibles échanges d'études, certaines écoles sont favorisées par certains villages, mais tous possèdent une base bien établie.

Par exemple, la **Magie du Runisme** fait partie intégrante de la vie des Vigmark puisque les runes inscrites dans ces sorts sont utilisées dans certains rites de protections et messes cyclaires. Sans nécessairement toujours former d'incantation, celles-ci portent un poids et un symbolisme spirituel pour le peuple du Vigmark. Certains Vigmars vont aller jusqu'à graver certaines runes sur leurs armures ou les tatouer sur leur peau, désirant afficher leur lien et leur foi en le pouvoir que portent ces runes.

Un autre exemple serait l'usage de la **Magie des Songes** par les Oracles, Hiérophants ou simplement aînés considérés comme les sages de plusieurs communautés. Celle-ci permet d'obtenir certaines prophéties, messages cryptiques ou divinations à leurs utilisateurs, les rapprochant d'un contact avec les Quatres. Sans nécessairement toujours être précises, les réponses (ou les questions) qu'apportent la Magie des Songes sont très importantes pour les pratiquants du Cycle des Quatres. C'est une méthode de communication comme une autre, qui se doit d'être bien maîtrisée pour répondre aux demandes des Quatres.



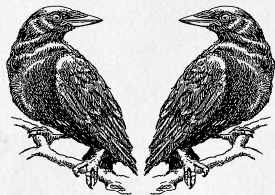
Finalement, même si toutes les écoles de magie sont bien vues au Vigmark, l'une d'entre elles est particulièrement affectionnée de par son omniprésence dans les rites cyclaires: il s'agit de la **Magie Écarlate**. Étant une école de magie qui nécessite le sang comme ressource principale, elle est beaucoup plus accessible à un peuple qui se voit souvent en mouvement ou en déplacement loin de points de ravitaillement stables en ressource plus précieuse. Elle permet une pratique plus fréquente, mais qui doit être maîtrisée et rigoureusement encadrée, sinon elle devient rapidement dangereuse pour l'utilisateur. Le sang et son usage font déjà partie du mode de vie des Vigmars: son intégration à la magie était plus que naturelle pour eux.

D'autant plus que beaucoup des rites primordiaux qui ont été retrouvés durant les dernières années utilisent la magie Écarlate comme principal instrument de réalisation et ceux-ci sont d'une importance capitale pour l'Équilibre des Quatres. La Magie Écarlate est considérée comme sacrée pour les Vigmars de par son usage dans les messes, rituels et célébrations du Cycle. Conséquemment, de par l'importance des héritages ainsi que de la pureté de l'essence des cyclaires, les mages écarlates sont très souvent liés à la tenue des arbres généalogiques, des sentences de mort ainsi que des cérémonies d'union.

Connus comme **Grands Maîtres de l'Écarlate** au sein des autres nations d'Élude, les prodiges de cette magie sont nommés **Mage de la Lignée** au Vigmark. Ils sont réputés comme les mages de la Volonté des Quatres et veillent donc à la préservation des enseignements mystiques sacrés au sein des communautés, de cet héritage qui leur revient.

## Les Quatres Lignées de Sang-Pur

Le territoire du Vigmark est dirigé par les familles héritières descendantes directes des Marcheurs de Nigde et des Chevaucheurs de Thul. Le territoire du Vigmark est donc divisé entre chacune de ces quatre familles et leurs clans affiliés ou vassaux. Ce sont les patriarches et matriarches de chacune des familles qui maintiennent l'ordre à travers la région. Chacun des dirigeants de ses familles possédant la marque du Vieux-Sang, aussi nommés comme étant Sang-Pur, ils représentent à la fois le pouvoir absolu politique et religieux de leur territoire. Il est d'ailleurs impératif de porter la marque du Vieux-Sang pour prétendre à la dirigeance des familles héritières.



### La Lignée d'Eorl (Voie des Saisons)

Dirigeant la Cité de Caelenbrin, les sages d'Eorl sont l'un des piliers de la connaissance en Vigmark. Maîtrisant et transmettant ce savoir au sein des Runistes et des Songeurs, les dirigeants de cette famille héritière sont respectés dans toutes les régions du Vigmark pour leur sagesse, leurs mystérieuses prophéties et leur grande connaissance de l'arcane. Le Patriarche et grand maître Runiste actuel du peuple de Caelenbrin est Theolin d'Eorl, le Corbeau Blanc. Son héritière directe actuelle est Astrid Dennisov d'Eorl. L'emblème familiale de ce clan sont deux corbeaux blancs sur fond noir se faisant face.



### Le Clan des Vünds (Voies Ancestrales)

Habitant désormais le Sydlünd et le sud du Midlodhian, les Vünds sont de valeureux cavaliers voyageant au gré du vent à travers les plaines. Étant spécialisés dans l'élevage de bétail et de chevaux, leurs montures sont réputées sur les champs de bataille. Ils représentant une grande partie des forces militaires du Vigmark et il est facile de les reconnaître lors d'affrontements grâce à leur cavalerie montée impressionnante. Le patriarche Ellin Vünd s'étant sacrifié en l'an 121, son fils Horlin Vünd était alors devenu le dirigeant de la famille héritière. Toutefois, il abolit son rôle en l'an 122 et instaura l'Assemblée des Cavaliers des Vünds, amenant une certaine modernité à sa dirigeance. L'emblème du clan est un cheval cambré doré sur fond rouge. Ils furent les principaux à coloniser les anciennes steppes de Velsk au Sud afin d'y établir le Sydlünd en 124.



### La Famille Dùnbold (Voies Ancestrales)

Habitant la Ville de Nigde sur l'Estuaire débouchant sur la Baie de Tigel, les Dùnbolds sont réputés comme étant rusés et calculateurs. De plus, ils sont considérés comme étant la plus riche famille héritière du Vigmark. Les eaux claires et les espèces maritimes diversifiées de Nigde ont permis à ce clan de développer un commerce de pêche inégalé. Beohild Dùnbolds est la présente Matriarche de cette lignée. Il s'agit d'une rude femme d'affaires qui est fort appréciée de son peuple. L'héritier actuel de Beohild est son neveu, Rorhm Dùnbolds. L'emblème familiale du clan est un cheval marin d'azur sur fond brun clair.



### Les Alfertz (Voie des Saisons)

La famille héritière Alfertz est la tête d'affiche diplomatique externe du Vigmark. Occupant une partie des hameaux du Midlodhian l'hiver, on ne les voit que très peu sur ces terres durant l'été. C'est par cette famille et leur nombreuses caravanes que transige la majorité des ressources et artisanats des autres clans du Vigmark pendant la saison chaude. Ainsi, ce sont eux qui font la plupart du temps les liens avec les nations externes, pour le meilleur et pour le pire. Freawyn Alfertz est la présente Matriarche de ce clan. Elle était secondée par son fils Balthus Alfertz qui, en dépit son impulsivité, demeurait un fantastique diplomate. Celui-ci trouva la mort aux mains de représentants Stahliens en Rivesonge en l'an 117. Leur emblème familiale est une hirondelle noire sur fond vert foncé.

## Les Factions Majeures du Vigmark

Le Vigmark est dirigé par 4 grandes factions : celles-ci sont toutes issues du lègue d'une des familles de Sang-Purs, au pouvoir depuis des siècles. Ces factions sont toutes indépendantes dans leur administration, mais elles se coalisent en temps de conflit et maintiennent un équilibre politique au sein du Vigmark. Depuis la dernière décennie, l'administration de certaines régions se sépare des Sang-Purs. Un exemple marquant est la création de l'Assemblée des Cavaliers du Sydlünd. Ces régions demeurent toutefois toujours sous l'influence des Sang-Purs, qui agissent surtout comme référence religieuse et politique.

### L'Assemblée des Cavaliers du Sydlunds

Autrefois habitant les hameaux du Midlodhian et suivant le clan des Vunds, les chefs des différentes familles nomades de cavaliers ont établi l'Assemblée en 122, suite au lègue du patriarche des Vunds, Horlin. Désormais, les familles et clans des chevaucheurs nomades occupent le sud du territoire du Vigmark, le Sydlünd. En 124, ces terres furent reconquises de la Brume qui engouffrait le territoire depuis plus de deux siècles. Certaines familles s'étendent encore dans les hameaux du coeur du Vigmark, le Midlodhian, demeurant un peu plus sédentaires.

### Les Caravaniers de l'Estuaire

Dirigée par la riche famille Alfertz, cette faction est possiblement la plus ouverte sur le continent d'Élude. La majorité des familles vassales aux caravaniers sont nomades et établissent des campements à travers le Vigmark. Cependant, le coeur des opérations Alfertz réside au sud de l'Estuaire de Nigde et cette faction commerce grandement avec la grande cité malgré leurs différends religieux. Les Caravaniers occupent également une partie du Midlodhian et leur réseau de caravanes traverse la Marche Exilée, pour parcourir Varn et même franchir les frontières de Stahl.

### L'Usrält et la Cité de Nigde

Située au Nord-Est du Vigmark, Nigde est l'une des cités les plus anciennes de la nation. Elle fut établie il y a plus d'un millénaire, grâce à l'alliance des quatre clans majeurs du Nord: le clan du Trépas, les familles Hiémal et Odval ainsi que les Nomades du Durulf, sous la bannière régente de la famille Dünbold. La cité fut longtemps la forteresse des Voies Ancestrales jusqu'à la guerre de l'Héritage face à Brador, pour finalement le redevenir à la suite de la Plainte du Néant. De nos jours, Nigde est dirigée par les descendants des clans fondateurs et la Lignée de Dünbold, sous la forme d'un conseil nommé l'Usrält. La Cité entretient des relations privilégiées avec les villages ancestraux avoisinants l'Estuaire ainsi que les clans varnois de l'Est. Malgré son apparente isolation géographique, la Cité de Nigde est un bastion commercial et religieux du Vigmark, compte tenu de ses richesses naturelles et d'érudition.

### Le Conseil des Hiérophants et Caelenbrin

Le Conseil de Caelenbrin réunit les 4 Grands Hiérophants dirigeant la Cité des Signes et est présidé par Astrid d'Eorl, Grande Hiérophante de l'Hiver, dit l'Hermite. Bastion de la foi de la Voie des Saisons dans l'ouest du Vigmark, Caelenbrin et ses dirigeants cherchent à étendre l'influence de cette voie au sein des autres nations, tout en y agençant le savoir arcanique et alchimique moderne. Les archives de Caelenbrin sont dans les plus anciennes d'Élude et renferment des secrets, autrefois oubliés, de la création du continent.

### Une Faction d'Exception : Le Kalagan de la Ligue de Stridaï

Le Kalagan est une modeste colonie d'orcs de Noc'Tol s'étant installée au sud du Vigmark à la fin de l'an 124 au sein de la colonie du Sydlünd, aux côtés des Cavaliers. Ceux-ci sont issus de la Ligue du Stridaï, un clan des voies ancestrales vénérant la Vie et l'Été en Noc'Tol. Leur ancien, Aldre Clö, siège à l'Assemblée du Sydlünd. Cette communauté, bien que petite, a su mériter le respect des chevaucheurs des landes de part leur participation active dans tous les conflits cyclaires et leurs prouesses militaires. Il s'agit de la seule communauté d'orc Dönungies à résider à l'extérieur des frontières des marais de Noc'Tol.





## Le Vigmark et la Brume

La Brume et ses manifestations en Élude suscite énormément de réactions ainsi que de curiosité ou de méfiance auprès des peuples du continent. Au Vigmark, la Brume est perçue comme une entité propre, une force naturelle qui s'anime au travers de multiples manifestations diverses. Celles-ci se retrouvent alors avec des intentions qui leur sont propres, bienveillantes ou malveillantes.

Les esprits du Cycle des Quatres, communément appelés Sylphes ou Fées, en font parties et agissent comme gardiens et protecteurs de l'Équilibre. Les Vigmars sont donc encadrés dès leur jeune âge à comprendre ces manifestations, à les écouter et même leur obéir lorsque les dangers sont grands. Ce sont les manifestations physiques de la volonté du Cycle des Quatres et donc les symboles mêmes de la foi et de la conviction des cyclaires partageant leurs terres. Ils sont considérés miroirs de ceux qui les vénèrent. C'est avec donc grand respect que les Vigmars traitent avec ces esprits, souhaitant collaborer avec eux pour veiller à leur prospérité, mais aussi à celle du Cycle.

Malheureusement, d'autres manifestations de la Brume se voient animées d'intentions dangereuses, corruptrices ou pernicieuses. Celles-ci cherchent à acquérir en puissance et en influence, pour des desseins rarement connus des pauvres âmes qu'elles arrivent à manipuler. Ces mêmes entités malicieuses s'attaquent parfois directement aux Sylphes, cherchant à utiliser leur pouvoir ou simplement à les détruire. C'est pour cela qu'il est impérial pour les Vigmars de protéger leurs Sylphes et éviter que la protection qu'ils offrent pour l'Équilibre du Cycle s'effrite ou soit corrompue. Les Vigmars demeurent alors toujours très méfiants et vigilants en présence de manifestation de la Brume qui leur sont inconnues ou non identifiables.

## L'Absence de Brumelances au Vigmark

La disparition progressive du Vieux-Sang a une importance symbolique sur la religion et la culture des Vigmars, mais également de manière plus concrète sur la protection du territoire face aux vents de Brume. En effet, à leur fin de vie, les Sang-Purs sont amenés à s'offrir au Cycle via les immenses Sceaux Runiques avoisinant la Cité de Caelenbrin à l'ouest du territoire.

Ces sceaux confèrent, avec les sacrifices de Sang-Purs, une protection du Vigmark pendant plusieurs décennies face aux intempéries de la Brume. De nos jours, en l'absence de Brumelance sur le territoire, cette protection est cruciale pour les communautés du pays. Certains sacrifices de Sang-Purs ont aussi lieu au sein de quatre temples érigés en l'honneur de chacune des saisons du Cycle des Quatres. Il est important de noter que ces quatre temples ont été érigés bien avant l'époque de la guerre de l'Héritage et les connaissances liées à ceux-ci ont été perdues à travers l'histoire.

Avant que les clans du Vigmark ne s'en remettent aux sacrifices de Sang-Purs, la protection du territoire face à la Brume n'était assurée qu'avec la vénération des esprits régionaux, les Sylphes, à travers la pratique des Voies Ancestrales. En temps d'extrême vent de Brume ou de catastrophes (famines, infertilité, maladies ravageuses), certaines protections ou bénédictions de ces esprits demandaient un prix très élevé aux communautés déjà bien affaiblies. C'est en réponse à la souffrance de leur peuple que les héritiers du Vieux-Sang s'offrèrent alors en sacrifice aux Quatres.

Depuis la Plainte du Néant, le territoire du Vigmark est devenu plus dangereux en lien avec l'instabilité des Vents de Brume y étant présent. Pour cette raison, plusieurs clans se tournèrent vers les Voies Ancestrales et la vénération des esprits mineurs du Cycle, les Sylphes, afin de protéger leur communautés respectivement.



## Politique externe

Le Vigmark, malgré son isolation géographique au nord d'Élude, possède des **alliés** très estimés en **Les Marais de Noc'Tol**, au sein des colonies d'Orc Donungies. Étant eux-mêmes des pratiquants des Voies Ancestrales du Cycle des Quatres, les Orcs de Noc'Tol partagent des convictions religieuses communes ainsi que des objectifs communs en ce qui a trait à l'Équilibre des forces naturelles du monde. De plus, partageant un style de vie nomade, ces deux communautés s'harmonisent très bien dès qu'elles doivent partager un même territoire.

Une autre **alliée** du Vigmark s'avère être la population Varnoise. **Les Collines de Varn**, un peu plus à l'Est, possèdent des racines culturelles communes à celles du Vigmark. Certaines reliques, comme le Bras du Pèlerin, tirent leurs origines de lieux sacrés ou de cadeaux d'Esprits du Cycle. De plus, les Collines de Varn ainsi que le Vigmark furent alliés lors de la Guerre de l'Exil, ayant eu lieu 10 ans après la chute de l'Empire Mévosien. Cette alliance leur permit de mieux sécuriser quelques ressources et territoires clés lorsqu'il fut question de reconquérir les dernières zones habitables de cette nation déchue. Ils demeurèrent par la suite des alliés commerciaux et politiques, partageant des buts et besoins communs au fil du temps.

Pour le Vigmark, **La Marche Exilée** se retrouve malheureusement similaire à une lame à double tranchant. Ayant une partie de la population pratiquant encore la Voie des Saisons, les Vigmars sont plus ouverts à transiger avec certains duchés à la frontière Ouest de la Marche. Ils considèrent les Marcheurs, pour la plupart, comme des frères et sœurs distants du Cycle. De plus, les relations avec le clergé du Renouveau, malgré quelques différends persistants, se sont grandement améliorées depuis les actes de foi et de conviction cyclaire des Chevaliers du Renouveau en l'an 124 à l'égard des enjeux Vigmars en Rivesonge. Il demeure toutefois plusieurs tensions entre le Vigmark ainsi que les clergés Langegardois présents au sein de la Marche, puisqu'ils perpétuent une persécution depuis des siècles envers les cyclaires.

**Le Royaume de Stahl** se retrouve quant à lui comme une nation assez controversée aux yeux des Vigmars. Étant d'abord les principaux esclavagistes exploitant les Orcs de Noc'Tol, Stahl est perçu comme une nation exploitatrice, mais aussi comme un ennemi à la prospérité des clans Donungies. De plus, de par son alliance politique à Drasilhelm, Stahl se retrouve très souvent comme adversaire au Vigmark sur les champs de bataille opposant les Cyclaires au Vinerains. Quelques clans et villages Vigmars ne se cachent toutefois pas de partager quelques échanges commerciaux avec Stahl, dû à la proximité des frontières.

**Les Montagnes d'Argent**, autrefois perçues comme étant neutre ou moyennement pertinentes pour le Vigmark, ont soudainement pris un virage plus tendu politiquement. Leur intérêt envers l'Ether et son exploitation fit en sorte que les Vigmars devinrent plutôt vigilants dans leurs échanges de connaissances. L'Ether étant une ressource sacrée pour les cyclaires du Vigmark, une inquiétude grandissante s'immita dans les esprits de la population. Ils observent alors avec méfiance les activités politiques et scientifiques de cette nation depuis l'an 124, ne s'attendant toutefois pas à de miracle.

**Drasilhelm** est une des nations en **opposition perpétuelle** avec le Vigmark, de par l'incompatibilité de leurs idéologies. Le Vigmark, axé sur le maintien du Cycle et l'équilibre de la nature, se voit voué à s'opposer à la vision d'Ascension qui est fondamentale à la nation de Drasilhelm. La poursuite de l'immortalité nuit au bon fonctionnement du Cycle, créant un siphon de ressources qui n'y retournera jamais et donc, ne fera que l'affaiblir. Il est très difficile pour un habitant du Vigmark, un suivant des Quatres, de comprendre et d'accepter de prioriser le progrès d'un simple individu en dépit d'un peuple, d'une foi, d'un équilibre formant un tout.

Une deuxième nation **ennemie** du Vigmark s'avère être **Les Piliers de Langegard**. Ces héritiers de Mévose ont annéanti de nombreux clans, temples ou sites sacrés pour les Vigmars, lors de nombreuses croisades contre le Cycle des Quatres. Cherchant à émanciper l'humanité des pratiques fondamentales du Cycle, par la conversion à la foi Bradorienne : ils ont opprimé et oppriment encore tout humain pratiquant la foi cyclaire. Leurs nombreuses attaques ont mené à l'affaiblissement de quelques sylphes du Vigmark, voire parfois la mortalité de certains d'entre eux.

Finalement, **Les Cités de Cyriande** sont aussi considérées comme des **ennemies** à la nation du Vigmark. De par leur culture de l'innovation ainsi que leurs rites alfariques, les croyances et idéologies des Cyriands se retrouvent rapidement en conflit avec celles des Vigmars. La préservation de l'équilibre du Cycle et le partage équivalent de ses ressources sont incompatibles avec les ambitions Cyriandes. Ce schisme fut d'autant plus accentué lors des dernières années avec la course au développement dans l'ingénierie et la science de l'Ether présente en Élude.

## La Justice au Vigmark

Le système de justice au Vigmark se base sur le principe fondamental de l'Équilibre du Cycle des Quatres. Malgré sa réputation parfois brutale, le principe de l'échange équivalent s'applique lors des jugements dans les communautés Vigmars. Le dicton "Oeil pour Oeil, Dent pour Dent" est très répandu et bien connu chez tous les Vigmars, ayant fait face à un jugement ou non.

Ces sanctions sont déterminées et appliquées de diverses façons, selon la Voie du Cycle qui est pratiquée dans le clan devant émettre un jugement. Par exemple, pour les communautés des Voies Ancestrales, le jugement d'un acte ou d'un crime est très souvent laissé à la discrétion et à l'arbitrage du sylphe vénéré par la dite communauté. S'il n'est toutefois pas jugé nécessaire de solliciter le verdict du sylphe, ce sera un représentant religieux, tel qu'un Hiérophant ou un Oracle, qui émettra le jugement final. Ces sanctions s'avèrent très fréquemment sévères et dans les cas plus graves, voire mortelles.

Toutefois, les cyclaires de la Voie des Saisons, surtout en Caelebrin et chez les Caravaniers de l'Estuaire, font plutôt usage d'un tribunal plus officiel regroupant divers individus significatifs de leur région. Ils privilégient aussi plutôt des possibilités de reconditionnements ainsi que de redevances à la communauté cyclaire pour les fautes commises.



## Géographie

Le Vigmark se retrouve au Nord-Ouest du continent d'Élode. Il est le voisin des Collines de Varn, au Nord de Mévose. Le territoire du Vigmark possède une forte importance spirituelle : chaque région pouvant être associée à un esprit protecteur : un Sylphe. Le Vigmark est également fort particulier en Élode, étant une des seules nations à ne pas posséder de Brumelances. En effet, ce territoire ne possède aucun de ses spéciaux monolithes.

### L'Estuaire de Nigde et la Mer de Nim

Située au nord-est de la provenance, l'Estuaire de Nigde est le lieu où la cité portant le même nom fut établie, il y a déjà plus de milles ans. La proximité de la Mer de Nim au Nord offre des richesses naturelles uniques aux habitants de l'Estuaire. La Mer de Nim couvre l'entièreté de la frontière Nord du Vigmark et s'étend jusqu'à la baie de Tigel.

## Le Courant de Bervos

Rivière s'approvisionnant dans la Baie de Tigel au Sud-Ouest du territoire Vigmars. Le Courant de Bervos est un lieu sacré pour les habitants de la frontière séparant en partie le territoire l'ancienne Mévose, au sud du Vigmark. Ce courant est habité par un ancien esprit, Bervos le Sans-Forme, qui protège, selon les croyances, les communautés cyclaires des envahisseurs.

## Les Plaines du Sydlunds

Autrefois connues sous le nom de Velsk, les steppes inanimées du Sud, le Sydlunds fut reconquis par les Cavaliers des Vünds en 124 et libéré de la Brume qui y demeurait depuis la chute de l'Empire. Durant les saisons froides, les cavaliers nomades y habitent afin d'élever leur bétail et profiter du paturage.

## Le Midlodhian

Vallée centrale du Vigmark, le Midlodhian connecte l'ensemble de la provenance via des chemins centenaires construits par de multiples générations de Vigmars. Cette vallée est habitable et fertile pour l'élevage pendant une bonne partie de l'année sauf durant l'hiver, où les clans migrent généralement vers le sud pour assurer la survie du bétail.

## L'Aven d'Ona'Im

Gouffre impressionnant séparant la vallée du Midlodhian de l'Estuaire de Nigde. Le territoire est stérile, mais riche en minéraux rares. Certaines communautés ancestrales isolationnistes y habitent encore malgré la rudesse des lieux. Peu d'étrangers tentent de s'y aventurer sans y être préparés ou invités.

## La Cordillère de Lo'Metl

Chaînes de Montagnes au Sud-Est, séparant le Vigmark du duché de Mésièrre, de Varn et de l'Est de Mévose. Certains clans des Cavaliers protègent cette frontière des envahisseurs avec l'aide de la communauté ancestrale de l'Écart-des-Chaines, gardienne de l'esprit Lo'Metl depuis la nuit des temps.

## Les Sceaux Runiques de Caelenbrin

Entourant Caelenbrin se retrouvent des énormes structures runiques engravées dans la terre et le roc, fabriquées autrefois par Eorl et ses suivants. Chacun des sceaux runiques représente une saison et s'étend jusqu'à un diamètre de 5 mètres. Ces mécanismes servent de protection contre les vents de Brume à l'ouest du Vigmark et sont des piliers de culte dans la pratique de la Voie des Saisons.

