

Varn

« Mes frères et mes sœurs, soyons fiers et honorables. À la gloire de Werden le Stoïque, élevons nous parmi les vivants et démontrons notre courage inébranlable en ces temps difficiles. Devenons les piliers de l'avenir de notre nation et restons forts devant l'adversité. »

Feu Brynn Löthgrunt, dit le Géant de Vinn
Ancien Tiarna du Clan du Willdegrimm

Renseignements HORS-JEU

Origine des noms et prénoms : Celte, Gaélique, Scandinave

Œuvres de fiction d'inspiration :

Braveheart, Princesse Mononoke, Hellblade : Senua's sacrifice, Outlander (pour les lieux et les costumes)

Qu'est-ce que le peuple de Varn ?

- Un peuple de chasseurs et de guerriers, valeureux, indépendants et fiers.
- Un peuple très festif et coloré, fin producteur d'alcool en tout genre, appréciant les bonnes choses de la vie.
- Un peuple aux nombreuses traditions, dont plusieurs issues de leur religion, qui ponctuent leurs longues années de vie.
- Les Douaris de Varn ne tolèrent pas les Douaris de Stahl, qu'on nomme les Malandrins, et les Kotsbars des Montagnes d'Argent. Leur différentes visions du Stoïcisme de Werden et les nombreux affronts politiques qui ont eu lieu entre ces peuples les empêchent de se côtoyer, même à Rivesonge.

Ce qu'il n'est pas :

- Ce n'est pas un peuple de vikings, de barbares ou de nains. Ce ne sont pas non plus des mercenaires ou des gens prêts à vendre leur patrie pour un peu d'argent, ni des opportunistes qui n'agissent que dans les guerres des autres nations.
- Ce ne sont pas des taverniers, des buveurs invétérés ou des fainéants.
- Ce ne sont pas des zélotes pour qui la religion dicte chaque action.
- Malgré leurs différents, les varnois ne chassent pas les Malandrins de Stahl et les Kotsbars des Montagnes d'Argent à vue. Les discussions restent possibles, mais tendues.

Introduction à Varn

Le gigantesque territoire des collines de Varn s'étend sur des centaines de lieux. Principalement composé de collines, de plaines verdoyantes, de larges forêts et de ruisseaux serpentants sur la totalité du territoire, cette région renferme également des secrets et des décors spectaculaires.

Le peuple qui habite ce territoire sont uniquement des Douaris, aussi appelé des varnois. Leurs champs et leurs domaines de chasse éparpillés le long des plateaux ont longtemps été le grenier des Montagnes d'Argent. Il s'agit d'un peuple festif et fier qui sait toujours traduire les anecdotes en légendes impressionnantes.



Apparence et vêtements

La fierté d'un varnois se porte au quotidien : Des runes angulaires dans leur visage, leurs couleurs de clan ou de famille affichées sur les tissus de leur kilts, des peaux sur leurs épaules et des pièces d'armure de cuir et de métal qu'ils portent fièrement. Tous ces items sont des indices de la provenance, de la descendance et des compétences de celui ou celle qui les portent.

Style de vie

Socialement parlant, les Douaris des Collines de Varn sont divisés en trois grands clans entourant les Montagnes d'Argent. Chacun de ces clans majeurs ont plusieurs villages rustiques construits autour d'un Traë. Ces arbres, qui font trois fois la hauteur des arbres des forêts des Collines de Varn, se trouvent à quelques endroits sur le territoire. Leurs maisons, construites en un seul étage à même le sol, regroupent généralement toutes les générations appartenant à une même famille de Douaris.



Il s'agit d'un peuple conservateur ou plutôt traditionaliste dans ses idées. Composé de fins agriculteurs, d'éleveurs de bétail et de chasseurs, celui-ci est reconnu pour être aussi travaillant que festif. La majorité de leur savoir est transmis par la tradition orale, des ancêtres aux nouvelles générations.

Dans la culture Varnoise, le Stoïcisme de Werden est célébré au quotidien. Les dévots de la religion, les Elwyds, offrent conseils et main forte à chaque Douaris de leur village. Il n'est pas rare qu'une conversation contienne une référence religieuse au pèlerinage de Werden dont tous comprennent le sens.

Les titres importants dans la société varnoise

Le Tiarna : Il est le chef de clan, le seigneur, qui se trouve autant au sein des clans majeurs que des clans mineurs. Les Tiarnas ont le devoir de prendre les décisions politiques et de gérer leur clan. Ils sont également responsables de la justice sur leur territoire.

L'Elwyd : Il est le guide spirituel et un grand orateur, qui a comme devoir de s'assurer de la foi des Varnois et d'organiser fréquemment des messes publiques en l'honneur de l'héroïsme de Werden.

Le Général : Il est à la tête du secteur militaire du clan. Il prend les décisions pour le secteur militaire et est à la tête de la division armée de son clan. Chaque clan, majeur et mineur, a un général.

Le Gardien des rites : Il est le responsable des rites et des traditions, des fêtes et des événements. Il accompagne les jeunes Douaris à trouver leur esprit gardien lorsque le moment est venu. Il accompagne souvent l'Elwyd dans les cérémonies religieuses. Il est l'individu connaissant le plus d'histoires, de contes et de légendes dans une communauté.

Appellations pour ceux et celles qui occupent des rôles importants à l'extérieur de Varn :

- Le représentant du Tiarna est la *Voix*
- Le représentant de l'Elwyd est l'*Oeil*
- Le représentant du Général est le *Bras*
- Le représentant du Gardien des rites est la *Mémoire*

Histoire

Le peuple de Varn, également appelé Douaris des Collines, a servi les Kotsbars pendant près de 4000 ans, protégeant ces derniers contre les envahisseurs et les approvisionnant de diverses ressources. Malgré cela, les événements suivant la Grande Famine ont amené l'indépendance de Varn face aux Seigneurs d'Argent.

La Guerre des Trois Piliers

Il y a près d'un millénaire, le Peuple de Varn, encore vassal des Seigneurs d'Argents à cette époque, a participé à la grande guerre de conquête des Cordillères contre le jeune Royaume de Stahl et les Malandrins. À ce jour, cet événement fut l'une des seules grandes défaites militaires de cette nation. C'est en partie ce dénouement qui instaura une grande rivalité entre Stahl et le Pays de Varn qui perdure depuis plus de 900 ans.

La Grande Famine et l'Année Sombre

L'Année Sombre n'épargna aucune nation sur le continent, le Peuple de Varn et le royaume des Kotsbars ne firent pas exception. L'absence de lumière pendant cette période a grandement affecté les récoltes et l'élevage du bétail chez les peuplades de Douaris à la surface. Malgré les efforts colossaux que ces derniers fournirent pour tenter de répondre aux demandes excessives de vivres faites par les seigneurs dans les montagnes, les Douaris de la surface ne surent répondre aux besoins combinés de leurs deux peuples. Une famine s'empara alors rapidement de ces nations et le Peuple de Varn, dépendant totalement des richesses des Montagnes d'Argents pour commercer avec les autres nations, se vit rapidement adossé contre un mur. Ainsi, une révolte éclata à l'intérieur des différents clans à la surface. Scandant l'inégalité et l'avarice de leur suzerains cachés dans les souterrains, ils se rebellèrent contre ces derniers et s'entre-déchirèrent dans cet événement que l'on appela la *Grande Famine*. Après des conflits qui perdurèrent pendant plusieurs mois, les Kotsbars en vinrent à céder aux demandes du Peuple de Varn et partagèrent, à contrecœur, une partie de leurs ressources avec ces derniers afin de calmer les tensions présentes dans la nation des Douaris.

La fin de l'Année Sombre arriva, marquant ainsi le retour du soleil et des récoltes fructueuses. Les trois clans majeurs s'entendirent avec les Kotsbars pour briser leurs vœux de vassalité envers le Roi des Montagnes d'Argent dans le but de gagner davantage d'autonomie et d'éviter qu'un incident pareil ne se reproduise dans le futur. Ceci demanda beaucoup d'adaptation de la part des deux parties. Le Peuple de Varn dut développer de nouvelles façons de produire des revenus afin de commercer à travers l'Est du continent, ce qui poussa les Kotsbars à développer directement leurs relations commerciales avec Langegard et Cyriande. Cependant, il est à noter que malgré que le Peuple de Varn et les Kotsbars ne forment plus une seule et unique nation, les deux peuples restent de bons partenaires commerciaux et partagent parfois les mêmes intérêts.

La Guerre de l'Exil

Dix ans après la Chute de Mévose, la conquête du territoire toujours habitable de cette région prit une ampleur importante. Les survivants de cette catastrophe ayant pris les territoires à l'Est de l'ancien empire (Langegarde et le Vigmark), le Pays de Varn tenta également de tirer son épingle du jeu en s'alliant avec les forces Vigmars. Durant ces conflits, les intérêts majeurs des varnois étaient de prendre possession des quelques mines de fer et de cuivre présentes sur le territoire occupé par la nouvelle nation, la Marche Exilée. Cependant, le dénouement de cette guerre fit en sorte que le Pays de Varn perdit quelques parcelles de territoire au Sud qu'il délaissa à la Marche.

La Plainte du Néant et le Grand Silence

Depuis l'ouverture des expéditions vers Rivesong, les varnois se sont démarqués comme puissants alliés politiques et partenaires commerciaux. Grâce à leurs compétences, ils ont pu traverser les épreuves et même obtenir leur complète indépendance de la couronne des Montagnes d'Argent lors de la rupture du traité d'Argent.

Événements de vie

Passage à l'âge adulte

Le passage de l'enfance à l'âge adulte se fait par la découverte de son esprit gardien, qui se traduit par une chasse. Cet événement de vie est généralement célébré entre 15 et 20 ans. Lorsque cette étape est accomplie, le varnois peut alors voyager hors de sa région natale.

Lorsque le nouvel adulte revient avec son esprit gardien, le village se réunit pour le féliciter. Si après trois jours et trois nuits le varnois revient sans esprit gardien, on lui refusera les privilèges des adultes pendant encore un an. La honte portée par le Douaris ayant échoué sa chasse après ses 20 ans le force à s'exiler au Monastère des Sans Gardien.

Mariage

Un mariage varnois est un mariage d'amour, soit l'union de deux âmes suivant la voie de Ührm sous le regard de celle-ci et de Werden. L'échange des vœux est plutôt l'échange d'une promesse d'amour. Peu de mots sont prononcés. Les mains des deux personnes sont liées ensemble à l'aide de deux cordes aux couleurs des clans de chacun des époux. Les mains demeurent ainsi liées tout le long de la cérémonie.

À la fin de la cérémonie, l'un des deux époux, devient membre du clan de l'autre à part entière. La décision de qui change de clan appartient aux époux. Le varnois qui change de clan peut conserver un souvenir de son clan d'origine dans ses apparats.

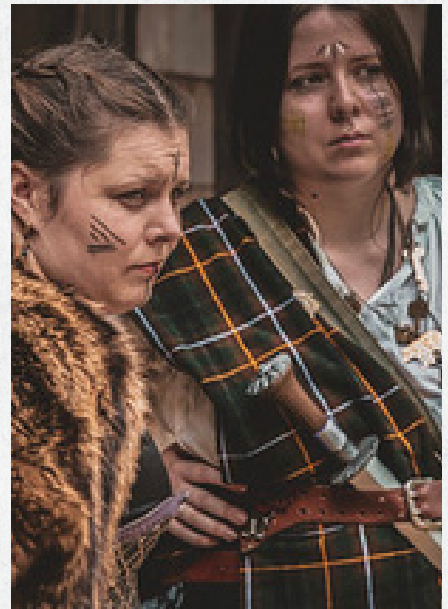
Finalement le divorce existe dans la société varnoise, puisque les mariages reposent entièrement sur l'amour et les liens de solidarité. Ainsi, si deux époux décident de mettre fin à leur union, le tout est officialisé devant le même officiant que pour le mariage et la corde les ayant uni est coupée et un morceau est remis à chacun d'eux. Le divorce n'a pas d'incidence sur la valeur de ces personnes au yeux de la société varnoise.

Cérémonie des Cendres

Après le passage à l'âge adulte vient le passage à l'âge vénérable. La Cérémonie des Cendres est un moment charnière qui permet à un varnois de pouvoir porter, lors des rituels, des robes et des vêtements noirs. Lorsqu'un varnois a accumulé suffisamment d'expérience et de légendes à son nom, les anciens de son clan lui permettent de porter les Cendres de son clan. Un titre honorifique lui sera alors attribué au cours de ce rituel traditionnel honoré depuis plusieurs générations. Cette célébration est un très grand signe d'honneur pour un varnois.

Les rites funéraires

Les rites funéraires chez les varnois sont aussi importants que les mariages. Il s'agit d'événements de la communauté. Traditionnellement, les funérailles se font sur plusieurs jours aux cours desquels la famille et le clan sont appelés à s'impliquer. Un grand bûcher est construit autour de la dépouille allongée du défunt, vêtu de sa meilleure armure et accompagné de ses armes. Avant de l'allumer, on invite les proches à célébrer la mémoire du défunt avec des libations en son nom et les meilleures histoires de son pèlerinage dans le monde des vivants. Lorsque le bûcher est allumé, la célébration dure jusqu'au lever du soleil. Une fois réduit en cendres, les prières de l'Elwyd pousse le varnois au Raçan. Les proches peuvent ensuite prendre une poignée de cendres en guise de souvenir.



La galette triste

Il ne s'agit pas d'une fête mais bien d'une tradition tellement vieille que personne ne sait d'où elle provient exactement. Cette coutume veut que recevoir de la nourriture de mauvaise qualité, ou qui aurait déjà été entamée (par exemple, une tarte à laquelle une pointe aurait été retirée) est une déclaration de conflit. La personne qui fait ce cadeau envoie un message à la personne qui le reçoit voulant dire « tu es allé trop loin, ne me considère plus comme un proche ». Loin d'être une déclaration de guerre, il s'agit davantage de querelles de voisins qui ont le potentiel de se régler facilement... si les deux parties sont prêtes à mettre un peu d'eau dans leur vin.

Évènements politiques

Le Couronnement (à la fin de la saison des moisson d'une année bisextile)

Le jour le plus important pour les clans de Varn est probablement le Couronnement du Tiarna. Une fois tous les quatre ans, les clans mineurs démontrent leur appui au Tiarna du clan majeur. Le Tiarna invite tous les dirigeants des clans mineurs pour une célébration de trois jours. Les activités du Couronnement sont des discussions, des banquets et des jeux sociaux pour que les invités puissent discuter de leurs idéologies face au Tiarna et leur appui actuel.

Au terme de ses festivités, chaque Tiarna d'un clan mineur qui appuie son Tiarna de clan majeur offre l'ambre de son clan pour l'Ualach. L'Ualach est une couronne qui est lourde à porter, au sens littéral et figuré. Son poids aide le Tiarna à se rappeler des devoirs et des responsabilités qu'il a envers son peuple.

En tout temps, un Tiarna d'un clan mineur ayant donné son ambre à un Tiarna de clan majeur peut aller retirer son appui en reprenant le fragment qu'il avait donné.

Cour d'été (Fin juin) / Les Triades

Les Triades sont une réunion politique ainsi qu'une compétition varnoise. Cette réunion des clans s'étend sur trois jours et trois nuits. Les invités participent dans diverses épreuves sportives, sociales ou intellectuelles pour se mesurer aux autres clans. C'est une opportunité aussi pour les clans de discuter de politique interne et parfois de régler ou de créer des conflits.

Cour d'hiver (Début Novembre) / Les Nuits de Cendre

Tout juste avant les premières neiges, les clans mineurs se réunissent une dernière fois sur le territoire du clan majeur de leur région avant la nouvelle année. Les Nuits de Cendres sont une période de méditation et de jeûne de trois jours et de trois nuits. Les Tiarnas des clans se réunissent pour discuter de stratégie et de politique externe une fois la nuit tombée. Les Elwyds échangent leur vision et leur prédiction pour l'année suivante, le tout guidé par l'Elwyd du clan majeur. Cet événement se veut une retraite et une détente. Malgré les différends qui peuvent animer les clans mineurs, on demande de rester calme pendant tout l'événement.





Politique interne

Les Collines de Varn sont divisées en trois provinces, l'Ambreois habité par le clan Vaedryn, la Forêt de Vindavell peuplé du clan Widlegrimm et l'Écu-de-Ronces occupé par le clan du Thordrim. Pour plus de détails sur chacun des clans, rendez vous à l'**Annexe I (page 15 et suivantes)**.

Clans majeurs

Sous chacun des clans majeurs se trouvent des clans mineurs. Il y a un total de douze clans mineurs dans l'ensemble des Collines de Varn. Les trois clans majeurs sont respectivement dirigés par leur Tiarna, qui n'est pas choisi pour son sang ou la noblesse de sa famille. Les varnois se sont plutôt tournés vers un système d'appuis ressemblant au serment de vassalité.

Clans mineurs

Dans les clans mineurs, les Tiarnas sont déterminés par les ancêtres du clan. Le Tiarna est responsable de l'ambre de son clan, qu'il pourra offrir au Tiarna du clan majeur de son choix.

Armée et secteur militaire

Le regroupement des forces armées des clans de Varn représente l'une des plus grandes puissances militaires des nations d'Élude, équivalant même les armées de Stahl. Ce sont d'habiles et féroces guerriers et peu de nations arrivent à les égaler en terme de force brute et de vitalité lors des combats.

Chaque clan, majeur comme mineur, possède une force armée, appelée une division, et celle-ci est dirigée par un général. La composition d'une division est grandement variable, autant dans son nombre que dans le type des forces. Certaines divisions sont principalement composées de fantassins, d'autres de cavaliers, d'autres d'éclaireurs, alors que les forces armées de certains clans est un mélange de plusieurs types de guerriers et de formations.

Justice et Criminalité

Dans les collines de Varn, le système de justice est presque inexistant. À Varn, les criminels se font rares puisque la communauté se défend d'elle-même contre les crimes. C'est pourquoi il n'y a pas de lois clairement définies à l'écrit. Les lois sont dictées par les Tiarnas, sous la guidance des Elwyds.

Le précepte Werdenite de l'honneur est un code respecté de tous les varnois. L'interprétation de ce précepte est toujours subjective au Tiarna qui l'applique. Par exemple, la recherche de la vérité dans un clan peut se traduire par une promesse devant Werden alors que dans un autre clan, on pourrait utiliser la torture pour connaître cette vérité. Ainsi, c'est le Tiarna qui agit comme juge et juré devant un individu accusé d'un crime et c'est également lui qui détermine le châtement.

Seul un Elwyd peut apposer un veto au jugement d'un Tiarna. Dans un tel cas, le varnois autrefois coupable sera exilé au Monastère des Sans Gardien pour être réformé par les moines de ce lieu mystérieux. Il s'agit là de la plus grande peine possible pour un varnois. Certains diront qu'elle est pire que la mort.

Politique externe

Le Peuple de Varn entretient des relations diplomatiques privilégiées avec ses voisins, soit le Vigmark et la Marche Exilée. Ils sont de puissants alliés, tant au niveau commercial que diplomatique.

Les relations avec les Montagnes d'Argent sont purement commerciales et souvent tendues. Les deux nations, fières de leur patrie et de leurs traditions, peinent encore à rebâtir un lien diplomatique stable et équitable.

Une rivalité malsaine existe également depuis plusieurs siècles entre le peuple de Varn et les Malandrins du Royaume de Stahl. La différence de perception des Malandrins du Stoïcisme de Werden et le dénouement de la Guerre des Trois Piliers n'ont fait qu'envenimer les relations entre ceux-ci. De ce fait, Varn n'entretient pas vraiment de bons rapports politiques ni commerciaux avec le Royaume de Stahl. Il arrive même qu'il y ait des épisodes de tensions entre le Vigmark et Varn en raison des liens entre les Vigmars et les Stahliens.

Géographie du territoire

Le territoire est divisé entre quatre principaux territoires que voici.

La Forêt de Vindavell

Séparant Langegard des Montagnes d'Argent, la Forêt du Vindavell occupe le milieu du pays de Varn. Ces terres renferment certaines des espèces d'arbres les plus imposantes du Nord du continent. Résidence du Clan du Wildegrimm, on y retrouve également plusieurs espèces animales très particulières, notamment les fameux Grands Sangliers de Vinn. Les fruits sauvages de cette région sont réputés pour faire d'excellents vins et autres spiritueux.

L'Ambrebois

Devant son nom à la richesse de son sol en ambre, cette région, située à l'Ouest du Pays, communique via les Plaines de Fasilmir avec le Vigmark. Elle est le lieu de résidence du Clan du Vaedryn qui regroupe des étendues fertiles en extension avec les Plaines de Fasilmir et des forêts composées majoritairement de bouleaux et de peupliers.

L'Écu-de-Ronces

Immense forêt de conifères à l'Est du pays, cette dernière abrite le Clan du Thordrim. C'est à cet endroit qu'on retrouve une partie de la Rivière des Roses et le clan des Ronces qui s'occupe de ce chemin parsemé d'épines et de ronces, un lieu sacré pour le peuple de Varn et leur foi. L'extrémité de ces boisés sont en partie inaccessibles en raison des vents de Brume frontaliers qui y soufflent.



Les Collines de Vernhart

Située au Nord-Est du continent, la région des Collines de Vernhart est le berceau de la race Douaris. Malgré le fait qu'elle soit peu accessible en raison de la Brume qui l'entoure, des rumeurs indiquent un lieu propice pour les pèlerinages du peuple de Varn. Selon les récits, cet endroit fut le lieu de naissance du légendaire Werden, le premier Roi d'Argent.

Tour de Eevst

Que cette tour soit une légende ou un réel emplacement demeure incertain. On raconte que cette construction aux murs de 5 mètres d'épaisseur et hauts de 16 mètres est encore empreinte de l'incarnation des vices qu'est le mystique Eevst. Autour de la tour se trouve une enceinte de pierres noircies où il y a perpétuellement une brume légère au sol. La température en ces lieux est significativement plus fraîche qu'ailleurs, d'un froid humide qualifié de surnaturel. La tour est encore en état et ne semble pas se désagréger malgré le passage du temps. Une seule lanterne allumée se trouve à l'une des meurtrières, illuminant le tout d'une glauque teinte verdâtre.

Madevelian

Il s'agit d'un boisé situé au début du Bois de Brumenord. En son sein se trouve un arbre courbé qui semble aux premiers abords, mort. Cet arbre développe cependant toujours de nouveaux bourgeons. Autour de l'arbre, le sol est parsemé de cendres et de fragments métalliques et aucune autre plante ou forme de vie n'est repérable dans un rayon de trois mètres autour de ce tronc. On dit que quiconque parvient à entailler l'arbre et à en recueillir la sève peut en distiller un élixir permettant de défier la mort. Un regard plus soutenu au sol permet toutefois de constater que les fragments métalliques sont des lames brisées et des armures désuètes.



Les légendes

Le territoire de Varn est extrêmement vaste et sa population est répartie sur la totalité de celui-ci, obligeant les varnois à de longs voyages dès qu'ils veulent faire du marchandage. Il existe dans cette contrée de vastes étendues sauvages des créatures plus grandes que nature, des vestiges du passé et des êtres directement sorties de légendes.

Voici quelques légendes, qui ne sont qu'une partie des celles qui sont racontées dans les Collines de Varn.

Animaux Géants, dits Sacrés

En plus des ours, des loups, des bisons et des cerfs vivant dans cette région, Varn est également la demeure de plusieurs créatures mythiques. Plusieurs d'entre eux sont des animaux géants pouvant faire de deux à trois fois leur taille habituelle. Ces derniers sont dits « sacrés ». Un exemple de ces animaux sacrés est raconté par les pêcheurs du Nord qui connaissent des aigles géants volant au-dessus de la mer Blanche. L'étendue de leurs ailes leur permet de demeurer dans le ciel jour et nuit. En effet, jamais ces colosses des cieus ne se posent au sol. Le seul moment où ils piquent vers le sol est pour chasser les phoques et les espadons qu'ils dévorent en plein vol.



Créatures fantastiques

En plus de ces animaux géants, les forêts de Varn renferment plusieurs créatures mystérieuses et énigmatiques. Alors que certains les dépeignent comme des engéances volant se moquer des mortels, d'autres les voient comme des manifestations de Werden ou de Varni. Parmi ces apparitions, voici les plus connues.

Le Korrigan

Discret et souvent invisible, le Korrigan est décrit comme une petite créature bipède aux oreilles longues et velues. Portant souvent un chapeau et des vêtements délabrés, le Korrigan a la peau verte ou grise.

La légende les concernant raconte qu'ils se manifestent d'abord en installant un cercle de pierres devant la porte d'une demeure afin de laisser savoir qu'un défi est lancé à une personne habitant à cette adresse. Ces esprits se manifestent uniquement lorsqu'un Werdennite n'a pas respecté sa parole ou a déshonoré une promesse. Le varnois qui reçoit le défi du Korrigan doit alors se rendre, une fois la nuit tombée, au tertre le plus près où un grand cercle de pierres se trouve au sol. Il s'agit là de la création du Korrigan. Demeurant invisible, le Korrigan lance un défi au Douaris afin qu'il rachète son erreur. Les défis sont variés : attraper des lucioles à mains nues, danser jusqu'au lever du soleil, compter toutes les feuilles d'un arbre et ainsi de suite. Si le défi est réussi, le varnois reçoit la bénédiction du Korrigan et peut retourner chez lui. Certains varnois affirment que cette bénédiction donne des pouvoirs mystiques, alors que d'autres affirment qu'elle n'a aucun bénéfice. Si le défi n'est pas réussi, le Korrigan lancera des cailloux au varnois qui ne pourra quitter le cercle pierres se trouvant au sol.

La Licorne

C'est dans l'Ouest du territoire du Vaedryn, près de la frontière avec le Vigmark, que les histoires de cette créature mythique sont présentes. Bête élégante, forte et fière, la licorne est aussi un symbole de pureté. La légende veut que seul un varnois digne et vrai envers lui-même et sa foi peut approcher cette créature et espérer la chevaucher. Un clan de varnois de cette région porte le nom de cette créature de légende et veut honorer ce que ce mythe représente.

Les Éphémères

Bien peu de choses sont connues des Éphémères. Évoquer ce nom vient avec son lot de rumeurs, d'histoires et de fabulations toutes plus sombres et étranges les unes que les autres. Un des faits établis est que, bien que leur nature profonde demeure entourée de mystère, ils existent. Il s'agit d'un rappel que tout n'est pas que joie et camaraderie dans les Collines de Varn. Tous s'accordent pour dire que ces varnois vivent en marge de la société, que les rites et célébrations leur sont refusés et qu'ils trouvent leur origine dans le Monastère des Sans Gardien. Ce lieu reculé est bien loin des villages peuplés et est proscrit pour presque tous les varnois. Dès leur plus jeune âge, les varnois apprennent à ne jamais s'aventurer trop loin vers l'Est, au risque de se retrouver au Monastère des Sans Gardien.





Mysticisme

Bien que l'usage de la Brume comme outil soit répandue en Élude, les varnois sont sceptiques face à l'inconnu du mysticisme. La tradition orale du peuple ne permet pas d'éduquer adéquatement les jeunes mystiques à l'usage des runes et des incantations. Si un Douaris des Collines de Varn ressent l'appel du mysticisme dans son essence, celui-ci devra rencontrer un mystique expérimenté qui pourra lui enseigner son art ou bien retracer les savoirs perdus d'anciens mystiques dans une cache isolée des communautés de Varn.

Dans les Collines de Varn, les mystiques utilisant les arts inconnus sont appelés des druides. Ceux-ci sont nomades, errant dans les Collines selon leur propre volonté ou en suivant un chemin dicté par un destin qu'ils sont les seuls à comprendre. Parfois aimés dans une communauté, puis détestés dans le village suivant, rien n'est certain pour ces individus qui sont associés à la pluie, au beau temps, aux naissances et à la maladie. Dans certaines communautés, les druides ne peuvent même pas pénétrer les chaumières et doivent demeurer à l'extérieur en tout temps. Cette peur provient de vieilles légendes voulant que les druides, pour obtenir leur pouvoir, doivent faire des pactes avec les engeances, ou encore qu'ils sont des hommes-bêtes qui se transforment en animaux les soirs de pleine lune.

Les druides sont souvent, en plus d'être des grands mystiques, des herboristes hors pair. Leur connaissance des herbes, des champignons et des propriétés des plantes font d'eux des spécialistes dans ce domaine. Ils sont reconnus pour consommer eux-mêmes certaines herbes censé ouvrir leur sens et leur permettre de mieux pratiquer leur mysticisme. Certains diront qu'ils aiment tout simplement consommer des champignons et des drogues hallucinogènes.

Selon une légende, certains grands druides peuvent, après avoir réalisé un rituel mystique, devenir des oracles. On dit que les oracles ont des pouvoirs leur permettant de voir les esprits gardiens des varnois en plus de pouvoir voir les âmes des morts au Raçan et de communiquer avec eux. Bien que plusieurs varnois croient en l'existence des oracles, peu craignent d'en rencontrer de leur vivant.



Religion

Le peuple de Varn suit exclusivement les enseignements du Stoïcisme de Werden. Les enseignements sacrés de Werden se font par l'entremise des Elwyds, les guides spirituels et grands orateurs du peuple de Varn. Dans chacun des villages des provinces de Varn, on peut compter au moins un de ces représentants religieux. Il est du devoir des Elwyds de s'assurer de la foi des varnois et d'organiser fréquemment des messes publiques en l'honneur de l'héroïsme de Werden.

Le titre d'Elwyd est remis à un individu ayant démontré sa ferveur et son courage à travers les enseignements de Werden. Il doit avoir accompli au minimum trois des actes de foi du recueil de cette religion, les Actes de Werden. Il existe sept actes de foi, que voici.

Les étapes du Pèlerinage

L'initiation

Cette épreuve en est une qui demande à l'apprenti Elwyd de s'impliquer dans sa communauté et de montrer à tous qu'il peut être utile à la vie de tous les jours, au-delà de ses talents d'orateur et de guide religieux. Pour réussir cet acte, une collection de cinq (ou plus) objets pratiques ou œuvres artistiques devra être imaginée et créée par l'individu. Après sa création, il devra réussir à vendre chaque objet à un prix de deux pièces d'argent ou plus.

La Montée

La montée des Montagnes d'Argent est un pèlerinage sacré. Tout au long du sentier se trouvent des coffres avec des objets laissés par les précédents pèlerins. Pour pouvoir y prendre un objet, il faut y laisser un objet qui pourra être utile à un futur marcheur. Lorsqu'un pèlerin décède dans son ascension, ce sont les membres du Rempart Gris, organisation religieuse des Montagnes d'Argent, qui s'occupent d'y faire une sépulture très sommaire et de disposer certains effets personnels dans les coffres se trouvant sur le chemin vers le sommet. La montée vers le sommet de la plus haute montagne prend en moyenne 25 jours. Il s'agit donc d'un long voyage qui demande de la préparation, de la concentration et une forte volonté pour y parvenir.



Le Passage

La Rivière des Roses est l'un des actes de foi de Werden les plus dangereux. Plusieurs varnois ont perdu la vie en tentant de relever ce défi. La Rivière des Roses est en fait le lit asséché d'une rivière traversant la province du Wildegrimm et du Throdrim. Le fond et les pourtour de la rivière, rocaillieux et sec, ne laissent pousser aucune végétation en dehors des rosiers. Des milliers et des milliers de rosiers rouges bordent la totalité de la rivière. Le décor pourrait être enchanteur, féérique même, si ce n'était des ossements des werdennites qui sont morts en tentant de réussir cet acte de foi.

La tradition veut qu'aucun Douaris mort lors du Passage ne soit déplacé. Les corps doivent rester là où ils sont tombés. La raison de ces morts, ce sont les épines des rosiers, mélangé à la soif qui tenaille les hommes et les femmes qui tentent leur chance dans le lit de la rivière.

Par un mystère inexplicable, il n'y a aucune goutte d'eau qui ne s'accumule dans cette rivière. Il faut donc que l'apprenti Elwyd apporte suffisamment d'eau pour la totalité de son voyage. S'il vient à manquer d'eau, sa seule autre manière de s'abreuver est de boire le liquide rouge qui suinte des roses bordant la rivière.

En effet, les rosiers ont une propriété étrange de « saigner », pour ainsi dire. Personne ne sait s'il s'agit de sang ou d'une eau teinté de rouge, mais en cas de soif extrême, elle devient l'unique option du pèlerin. On dit que le liquide hydrate, mais rend aussi les esprits confus. Le danger en s'abreuvant à-même les roses, est de se piquer sur l'une des épines.

Bien qu'une blessure faite par une épine soit pratiquement inoffensive, la plaie ne se refermera pas pendant tout le reste de l'épreuve. Il se peut donc qu'un werdennite se vide de son sang avant d'avoir complété l'épreuve. C'est le clan des Ronces qui s'occupe de l'entretien de la Rivière des Roses et qui guide les futurs Elwyd dans cette dangereuse quête. À la fin de la rivière, près du pied des hautes Montagnes d'Argent, un campement est habité par quelques membres du clan des Ronces et permet aux pèlerins de se reposer, de panser leur plaie et de boire toute l'eau nécessaire à s'hydrater.





L'Apparition

Pour cet acte de foi, pendant trois jours l'apprenti Elwyd est enfermé dans une grande grotte derrière une porte de fer. Cette épreuve est supervisée par un Elwyd d'expérience, qui restera derrière la porte pendant toute la durée de l'acte. À la demande de l'apprenti, l'Elwyd peut ouvrir la porte. Dans cette grotte, l'obscurité est omniprésente. Durant ces trois jours, l'apprenti n'est pas confronté aux horreurs de la brume et aux engeances, mais à ses propres démons intérieurs. Dans l'obscurité totale et dans le silence le plus complet, l'apprenti doit apprendre à contrôler ses émotions et à survivre seul avec lui-même. À la fin de l'épreuve, l'apprenti a une longue discussion avec l'Elwyd qui gère ce lieu et il doit laisser sur un parchemin une note qui résume ce qu'il a affronté dans la grotte. Le prochain apprenti qui viendra faire cette épreuve pourra lire cette réflexion avant d'entrer à son tour dans la grotte sombre.

La Traque

Quatre fois par an, il est coutume de contenir les échos et les voix dans un lieu étrange et hanté que l'on nomme le Cercle des Murmures. Sans ces interventions, les murmures se répandraient dans les vallées avoisinantes et inonderaient les Collines de Varn en totalité. Ce sont lors de ces nuits où les voix se matérialisent que les apprentis Elwyd se joignent aux guerriers pour prendre les armes afin de faire taire les voix des échos du passé. Ceux qui périssent dans cette épreuve y laissent leur voix, qui se répercutent sur la surface du lac. Bien que les âmes des werdennites qui meurent durant ce combat se rendront au Raçan, leur voix elles, resteront dans le Cercle des Murmures à jamais.

La Confrontation

Cette épreuve est une chute vers les peurs les plus intimes du Douaris. Au début de l'épreuve se déroulant au milieu de la nuit par au moins trois Elwyds d'expérience, le candidat se voit administrer une dose d'élixir d'argent. Cette concoction alchimique coupe toute les émotions à celui ou celle qui le consomme pendant une durée d'une heure. L'intense contrecoup survient lorsque les effets de l'élixir prennent fin. C'est à ce moment que l'ensemble des émotions non vécues pendant l'heure submerge le candidat en quelques minutes. Pendant l'heure, le candidat est assis sur une chaise au centre d'une pièce éclairée seulement par quelques bougies. Les Elwyds et druides présents utilisent de la magie pour que le candidat soit confronté à des illusions et des hallucinations, mais aussi à ses propres peurs intérieures. De la magie des songes est souvent utilisée lors de ce rituel et parfois même de la magie écarlate dans les clans les plus à l'aise avec ce genre de magie. Les Elwyds ont ensuite une discussion avec l'apprenti afin qu'il entame une réflexion sur la source de ses peurs et la définition de la peur.

L'Ascension

Cet acte de foi est un moment charnière dans la vie d'un Elwyd. C'est lors de cette épreuve que l'apprenti doit comprendre qu'Eagla, la source de toute peur, ne pourra jamais être vaincue, que la peur est un ennemi immortel. Le varnois doit s'occuper de l'entretien de la flamme se trouvant sur le haut d'une tour de guet. Il existe trois tours de guet, une dans chaque région des collines de Varn, se trouvant au pied des Montagnes d'Argent. L'apprenti doit vivre dans la tour et entretenir le feu, nuit et jour, jusqu'à ce qu'un autre apprenti Elwyd vienne prendre la place du précédent. Cette épreuve peut donc aussi bien durer quelques jours qu'une année entière. L'entretien du feu, lueur dans la nuit, symbolise que la flamme doit toujours demeurer, mais jamais elle n'empêchera la nuit d'être noire et dangereuse.

ANNEXE I

Le Clan du Vaedryn

C'est à l'Ouest du territoire du peuple de Varn, dans la région d'Ambrebois, que réside le clan le plus peuplé de ces terres. Dirigé par la matriarche Baena Dunnhilde, dite l'Égide d'Ambrebois, ce clan prospère grâce à sa proximité avec le Vigmark, ses foires marchandes ainsi que par son commerce lucratif d'ambre et de bois. Portant l'emblème du Bélien en lien avec les montures qu'ils favorisent, ils sont également d'habiles cavaliers. Ces derniers alimentent une rivalité amicale avec les chevaucheurs de sangliers du clan du Wildegriem.

Clans mineurs (originellement sous le Vaedryn)

Le Clan de l'Ambre

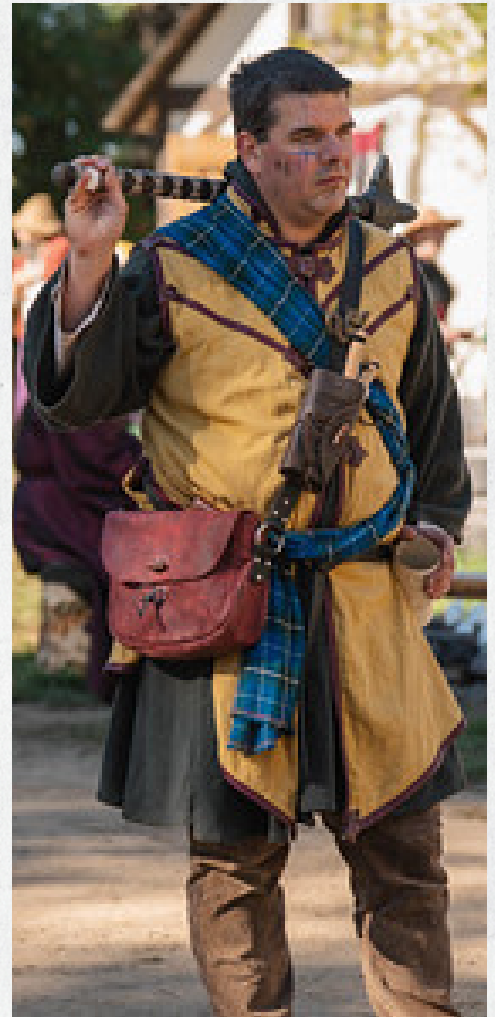
Un clan mineur sous le Vaedryn dont l'armoirie est une « pierre » de résine entourée de deux mains. Ils sont reconnus pour leur grande maîtrise de l'artisanat, particulièrement celui de la résine dont leur clan porte fièrement le nom. Ce sont de farouches marchands. Ils entretiennent de bonnes relations diplomatiques avec le Vigmark, notamment dans le but d'entretenir les routes commerciales. Une autre de leur mission est la conservation des mémoires. En effet, le clan de l'Ambre est chargé de fabriquer les bijoux funéraires qui contiennent tous un fragment de résine consacrée. Il est d'ailleurs attendu des membres du clan de demander pardon aux anciens pour les fautes commises sans quoi, cette rancœur serait immortalisée au creux de l'ambre funéraire.

Le Clan de la Flamme

Un clan mineur ayant la lourde et solennelle tâche de forger les couronnes des Tiarnas. Ces maîtres forgerons assemblent habilement les divers morceaux de ces couronnes. Ce clan a pour armoiries une enclume enflammée. Situé près de la Rivière de la Ruine, ce clan s'illustre aussi par son stoïcisme contrastant avec la passion des flammes de leurs forges. Afin d'obtenir le rang de forgerons au sein du clan il est attendu que les apprentis maîtrisent l'art de souffler le verre, une autre des spécialités du clan. Au bout de leur apprentissage, ils doivent produire un marteau de verre permettant de forger le métal.

Le Clan de l'Aigle

Un clan de chasseurs et de pêcheurs hors pair dont l'armoirie est un œil d'aigle stylisé sur une rose des vents. Ce que le clan marchande le plus ce sont leur qualité d'éclaireurs et de guides. Fins stratèges quant aux terrains accidentés, ce clan installé au Nord du territoire possède de multiples légendes sur leur animal éponyme. Il s'assure d'identifier leurs barques afin de ne pas être pêchés par inadvertance par les majestueux oiseaux de proie qui ne se posent jamais au sol.



Le Clan du Lynx

Ce clan composé de messagers et d'explorateurs se distingue par son intense curiosité. C'est, avec le clan du Coyote, un des clans qui tend le plus à pèleriner hors des Collines de Varn. Leur goût de l'aventure s'illustre dans leurs armoiries composée de quatre entailles représentant les griffes du Lynx ceintes de deux flèches croisées. Faisant parfois office de gardes forestiers (ranger), ses membres sont les plus à l'aise en forêt. Chaque membre du clan doit prendre part, une fois sa chasse complétée, à un pèlerinage au terme duquel il doit revenir avec quelque chose : matériel, mystique, folklorique, dont le reste du clan n'a jamais entendu parlé.

Le Clan de la Licorne

Ce sont des combattants hors pair qui allient l'art de la guerre et la beauté dans leur approche. Ils se distinguent entre autres par leur armures plus ornées que la normale ainsi que leurs formations pratiques et élégantes. Ils ont pour moto que la puissance ne doit pas être acquise au sacrifice de la pureté et leurs armoiries est leur emblématique créature mythique, en position de commandement. Selon le folklore de la Licorne, un des membres fondateurs du clan ayant été reconnu pour avoir été honorable tout au long de sa vie et s'être toujours présenté sous son meilleur jour, est devenu un véritable emblème de fierté pour eux. La broche qu'il portait est désormais l'artefact le plus précieux du clan, véritable représentation physique des valeurs de la Licorne. La légende dit même que quiconque porte cette broche ne verra aucune saleté ni aucune effluve de sang entacher ses vêtements ou son armure.

Le Clan du Wildegriimm

C'est au Sud des Montagnes d'Argent, dans la forêt de Vindavell que réside le clan de Wildegriimm, qui porte le symbole du Sanglier. Autrefois dirigé par Brynn Löthgrunt, le Géant de Vinn, ce dernier a été succédé par son fils, Romain Löthgrunt. Ce sont des guerriers et des chasseurs renommés à travers toute la nation, utilisant d'énormes sangliers comme montures pour la chasse et la guerre. Ces derniers sont de fins commerçants de fourrures et autres produits de la chasse. La fertilité de leurs forêts permet au clan de récolter des quantités impressionnantes de baies sauvages à chaque saison chaude qui servent à alimenter leur habile production de spiritueux.

Clans mineurs (originellement sous le Wildegriimm)

Le Clan du Korrigan

Ce clan se caractérise par son amour du jeu et des défis. Habiles farceurs mais aussi arbitres lors de conflits, ils ont pour armoiries un cercle de pierres ayant en son centre une obélisque cassée. Ils portent aussi le rôle crucial de remettre en question l'ordre établi et ce talent est souvent en demande lorsque le laxisme et la complaisance s'installent à Varn. Vifs d'esprits et créatifs, les membres du clan du Korrigan sont souvent des individus confortables dans l'adversité et dans l'imprévu.





Le Clan du Coyote

Le clan du Coyote en est un clan d'explorateurs et de chercheurs de tout mystère, mais souvent de manière cavalière. Leurs armoiries sont une tête de coyote entourée simplement d'un cercle. La nature curieuse et inquisitrice de ses membres les mènent à repousser les limites des règles pour tester leur importance. Souvent perçus comme des gens de peu de confiance aux premiers abords, ils sont rapidement reconnus pour leur loyauté et leur sens de la communauté.

Le Clan de la Plume

Ce clan d'orateurs et de conteurs a pour armoiries un parchemin entrecroisé de deux flèches. Spécialisé en calligraphie et en art visuel, ce clan artistique arbore en son sein d'excellents chasseurs à l'arc. Ils sont simultanément érudits et historiens ainsi que « skald » régaland les divers clans de leurs narration colorée. Pour le clan il est primordial de ne donner un nom qu'à quelque chose ou à quelqu'un ayant de l'importance, puisque l'acte de nommer confère une âme à la chose, à la personne ou à l'animal le recevant.

Le Clan de la Chouette

Un clan d'occultistes, voire parfois même de zélotes, ayant pour armoiries une silhouette de chouette traversée d'un glaive court. Ces guerriers de la foi et de la connaissance travaillent ardemment à transmettre et étudier la foi Werdenite. Ils s'appuient énormément sur les piliers d'honneur et de savoir et quiconque contrevient à ceux-ci s'expose à une peine des plus sévères. Ce clan refuse cependant de tuer quiconque lors des combats, ce qui ne change rien à leur redoutable efficacité. Ils préfèrent plutôt ramener des prisonniers avec eux. On raconte d'ailleurs que nul ne saurait ignorer l'arrivée du clan sur un champ de bataille. Les Chouettes portent tous de nombreuses menottes à leurs ceintures, menottes servant à restreindre leurs prisonniers une fois les combats terminés. On dit même que les plus indignes varnois capturés par les membres du clan de la Chouette après un combat seraient remis aux Sans Gardien.

Le Clan du Thordrim

Ce clan était autrefois dirigé par Galandrin de Vernhart, la Corne-de-Ronces. Ce dernier semble s'être exilé récemment et a fait place à une oracle, Yoana Rotwald. Le clan du Thordrim habite à proximité de la mer du Nord, complètement à l'Est du territoire, à l'intérieur des forêts de conifères de l'Écu-de-Ronce. Représentés par le Taureau, ses habitants sont de fiers éleveurs de bétail. Leur ardeur au travail dans les champs assure une production de vivres suffisamment abondante. Leurs bûcherons exploitent également ces forêts depuis des siècles. Ils sont reconnus pour leur bière de qualité qu'ils produisent pendant la saison froide. Étant le clan le plus festif de Varn, ces derniers organisent à chaque saison des moissons de grandes festivités auxquelles sont conviés la quasi-totalité du peuple de Varn. Pendant ce temps, divers concours de beuverie, d'adresse, de force et de course sont organisés afin de départager quel clan est le meilleur.

Clans mineurs (originellement sous le Thordrim)

Le Clan des Ronces

Un clan résilient et tenace cherchant la beauté en toute chose. Ses membres sont responsables de la tenue et de la supervision de l'Acte de foi de la Rivière des Roses. Leurs armoiries sont composées de deux roses, l'une blanche, l'autre rouge. Les membres du clan sont aussi reconnus pour leur sagesse et leur nature contemplative, faisant ainsi d'eux d'excellents enseignants de l'art de la méditation.

Le Clan de l'Ours

Ce clan mineur sous la bannière du clan du Taureau est fort de ses membres, mais aussi fort têtue. Ayant pour armoiries une tête d'ours stylisée ceinte de deux haches, ces forces tranquilles tiennent le front avec une endurance sans pareil. Ce clan est aussi reconnu pour les légendes entourant les ours de la région avec qui ils auraient une relation de paix et qu'ils déploieraient sur le champ de bataille tout de métal vêtu.

Le Clan du Serpent

Un clan d'herboristes forts de leurs connaissances en médecine et de leur nature adaptative. Ils sont habiles dans l'art du subterfuge et de la philosophie. Ils tendent à passer inaperçus, mais leur savoir est extrêmement recherché par les chirurgiens de Varn. Leurs armoiries est un serpent émergeant d'une mue en un cercle fermé. Ils travaillent parfois de concert avec d'autres clans afin de former des pratiquants plus généralistes et versatiles quant aux soins. Une des légendes tenaces autour de ce clan concerne leur capacité à retirer ou à ajouter des runes au caractère mystique sur quiconque s'en montre digne ou au contraire indigne. Certains murmurent que ce clan voit à marquer les Sans Gardien.



Varn en bref

Le gigantesque territoire des collines de Varn s'étend sur des centaines de lieux. Principalement composé de collines, de plaines verdoyantes, de larges forêts et de ruisseaux serpentants sur la totalité du territoire, cette région renferme également des secrets et des décors spectaculaires.

Le peuple qui habite ce territoire sont uniquement des Douaris, aussi appelé des varnois. Leurs champs et leurs domaines de chasse éparpillés le long des plateaux ont longtemps été le grenier des Montagnes d'Argent. Il s'agit d'un peuple festif et fier qui sait toujours traduire les anecdotes en légendes impressionnantes.

Apparence et vêtements

La fierté d'un varnois se porte au quotidien : Des runes angulaires dans leur visage, leurs couleurs affichées sur les tissus de leur kilts, des peaux sur leurs épaules et des pièces d'armure de cuir ou de métal qu'ils portent fièrement. Tous ces items sont des indices sur la provenance, la descendance et les compétences de celui ou celle qui les portent.

Style de vie

Socialement parlant, les Douaris des Collines de Varn sont divisés en trois grands clans entourant les Montagnes d'Argent. Chacun de ces clans majeurs ont plusieurs villages rustiques construits autour d'un Traë. Ces arbres, qui font trois fois la hauteur des arbres des forêts présents dans les Collines de Varn, se trouvent à quelques endroits sur le territoire. Leurs maisons, construites en un seul étage à même le sol, regroupent généralement toutes les générations appartenant à une même famille de Douaris.

Il s'agit d'un peuple manuel et conservateur. Composé de fins agriculteurs, d'éleveurs de bétail et de chasseurs, celui-ci est reconnu pour être aussi travaillant que festif. La majorité de leur savoir est transmis par la tradition orale, des ancêtres aux nouvelles générations.

Dans la culture varnoise, le Stoïcisme de Werden est célébré au quotidien. Les dévots de la religion, les Elwyds, offrent conseils et main forte à chaque Douaris de leur village. Il n'est pas rare qu'une conversation contienne une référence religieuse au pèlerinage de Werden dont tous comprennent le sens.

Les titres importants dans la société varnoise

Le Tiarna : Le chef de clan, le seigneur, qui se trouve autant au sein des clans majeurs que des clans mineurs. Les Tiarnas ont le devoir de prendre les décisions politiques et de gérer leur clan. Ils sont également responsables de la justice sur leur territoire.

L'Elwyd : Il est le le guide spirituel et un grand orateur, qui a comme devoir de s'assurer de la foi des varnois et d'organiser fréquemment des messes publiques en l'honneur de l'héroïsme de Werden.

Le Général : Il est à la tête du secteur militaire du clan. Il prend les décisions pour le secteur militaire et est à la tête de la division armée de son clan. Chaque clan mineur a un général.

Le Gardien des rites : Il est le responsable des rites et des traditions, des fêtes et des événements. Il accompagne les plus jeunes à trouver leur esprit gardien lorsque le moment est venu. Il accompagne souvent l'Elwyd dans les cérémonies religieuses. Il est l'individu connaissant le plus d'histoires, de contes et de légendes dans une communauté.

Appellations pour ceux et celles occupant les rôles importants à l'extérieur de Varn :

- Le représentant du Tiarna est la *Voix*
- Le représentant de l'Elwyd est l'*Oeil*
- Le représentant du Général est le *Bras*
- Le représentant du Gardien des rites est la *Mémoire*