

Jardvegur



Gouvernement: Le pays est dirigé par un système de monarchie.

Religion: Hyomel est le dieu prié par le plus grand nombre de personnes, suivis de près par Guergalagoth. Mais il n'est pas rare de rencontrer des priants de Polior, Valahadra ou Glouhipsia.

Diversité ethnique: Les humains peuplent ces terres en majorité, mais il n'est pas rare de croiser des orcs. De rares nains peuplent la région et il est très peu courant de croiser d'autre peuples.



Description

Marchands intransigeants, aventuriers passionnés et combattants hors-pair garnissent ce pays fait de glaces. Plusieurs familles puissantes contrôlent des régions et guerroient afin d'étendre leur territoire. Mais attention à ne pas se les mettre à dos, car elles sont aussi capables de s'allier afin d'effacer du monde leur ennemi commun.

Culture

Jardvegur est une terre de glace et d'honneur dans le combat. Sa culture a rendu ses habitants solides et fiers, pour qui la force et la loyauté envers la famille sont des valeurs importantes. La survie y est une lutte quotidienne et la gloire se gagne autant lors des combats, de l'exploration de terres fertiles ou de commerce abondant.

Capitale

Hovedstad

Domicile de la famille Thorstein, qui contrôle les autres parcelles du territoire et gèrent les autres familles. La ville est située aux bords de la plus grande rivière du pays, permettant à de nombreux navires d'atteindre son port facilement. On y retrouve aussi la famille Frigard, qui de la capitale, gère les lieux de cultes un peu partout dans le royaume.

Autre ville

Asbjorn

Ville arctique, située tout au Nord du territoire, où les sources chaudes sont le cœur même de la vie. Elle est dirigée par la famille Frigard. On y raconte que les habitants seraient tellement habitués au froid qu'ils utiliseraient seulement les sources en Hiver, pour éviter de mourir gelé. La ville est un véritable refuge pour les voyageurs les plus aguerris ayant bravé les montagnes.

Sverker

Ville portuaire servant d'avant-poste pour les raids en ManaWhuenua. Domicile des plus grands navires surnommés Drakkars, construit par les meilleurs charpentiers du pays. La ville est gérée par la famille Halfdan, qui est réputée pour leurs nombreux mages facilitant la traversée des eaux au mana whenua.

Leif

Ville marchande dirigée par la famille Valdr. Elle fait partie de la région la plus populeuse avec des gens arrivant du monde entier pour ses diverses marchés. On y retrouve entre autres le populaire commerce de viandes et fourrures d'Ursa, très prisé par la bourgeoisie.

VineSand

Située au Sud, dans la seule région agricole du pays, la ville sert littéralement de garde-manger au niveau du grain et du blé. La chaleur des plaines du Kalanaï et la fraîcheur de la partie Nord du pays forment une zone tempérée où la végétation pousse facilement. Par faute de grands espaces pour faire plus de champs, les habitants partent souvent à l'aventure afin de trouver de nouvelles terres agricoles pour le pays.

Havard

Ville fortifiée au Sud du pays, servant de rempart contre les attaques des orcs du Kalanaï. Sa protection est si bien gérée qu'elle est même respectée des clan orcs. Néanmoins, il arrive encore qu'elle soit assiégée par ces bêtes, qui tentent de s'en emparer pour devenir les plus puissants de leur pays respectif.

Drapeau



Fêtes et Activités

Yule

Yule est la plus grande fête de l'année et marque le solstice d'hiver. Elle est célébrée sur une période de 12 jours, au milieu de l'hiver, et est associée au retour de la lumière après la période la plus sombre de l'année. Les habitants décorent leur maison avec des guirlandes de verdure, allument des bougies et des feux pour chasser les esprits malins et accueillir la lumière. Ils font également des offrandes de nourriture et de boisson aux divinités pour s'assurer leur bienveillance pour l'année à venir. Yule est une fête de famille et de communauté, où les habitants se rassemblent pour partager des repas, boire de l'alcool et chanter des chansons.

Solstice d'été

Le solstice d'été est une célébration importante pour les habitants. Elle est célébrée au milieu de l'été et est associée à la fertilité et à la récolte. Les habitants décorent leur maison avec des fleurs et des guirlandes de feuillage, allument des feux et dansent autour pour attirer la lumière et la chaleur du soleil. Ils font également des offrandes de nourriture et de boisson à leurs divinités pour s'assurer leur bienveillance pour la récolte à venir. C'est aussi une fête de famille et de communauté, où les habitants se rassemblent pour partager des repas, boire de l'alcool et chanter des chansons.

Alfablot

Alfablot est une célébration qui a lieu en automne et qui est associée aux esprits de la nature. Les habitants font des offrandes de nourriture et de boisson à ces esprits pour s'assurer leur bienveillance pour l'hiver à venir. Alfablot est également une célébration de la famille et de la communauté, où les habitants se rassemblent pour partager des repas et boire de l'alcool.

Le Thing

Le Thing est une assemblée politique et juridique qui a lieu tout au long de l'année et qui implique des représentants de différentes familles vikings. On parle aussi d'un lieu où les habitants peuvent discuter de questions importantes telles que la guerre et la paix, le commerce et la loi. C'est aussi une occasion pour les familles de se rencontrer, de partager des nouvelles et de célébrer leur culture. Le Thing a lieu dans des endroits spécifiques tels que des champs ou des collines, et il y a généralement des compétitions de force et de courage pour divertir les participants.

Le pèlerinage des géants

En automne, alors que le temps se refroidit, les nombreux chasseurs partent en pèlerinage vers le Nord afin d'y atteindre le Cromlech des géants. Ils y apportent offrandes et prières à Polior. On y demande de ralentir ses bêtes afin d'avoir de meilleures chasses et être prêt pour l'hiver.

La grande chasse

Tout juste avant l'hiver, les habitants de Asbjorn organisent une grande chasse afin d'amasser des provisions pour l'hiver. Des chasseurs se rassemblent habituellement afin d'en faire une compétition. Certains parents utilisent aussi cette fête afin de célébrer le passage à l'âge adulte de leurs enfants.

Spécialités

Fourrure

L'une des fiertés des habitants de Jardvegur. La production de fourrure est une profession respectée car elle est source de grands revenus. Lorsque les combattants reviennent de leurs raids, ils rapportent très souvent des créatures mortes avec eux. Fourrure d'Ursa, cuir de Naga et autre peau de créature font des habitants de Jardvegur des producteurs de fourrures et cuirs très populaires.

Route commerciale

Leur aisance à la navigation, leur fort caractère commercial ainsi que leur habileté à se frayer un chemin dans les zones les plus dangereuses de monde leur a permis de créer un énorme réseau de contact. Ainsi, les marchands ont toujours un client qui voudra acheter leur produit.

Navire

Afin de se rendre dans les endroits les plus reculés du monde, les explorateurs et marchands se doivent d'avoir des navires capables de naviguer en eau profonde tout comme sur les rivières peu profondes. C'est avec ces besoins que les charpentiers ont pu créer des navires capables de tels exploits, fabriquant du même coup une réputation sans pareil pour leurs navires.

Climat

Les étés dans le pays sont confortables au Sud et vivables partout ailleurs. C'est en hiver que la température descend à des niveaux invivables par endroit et que le pays se retrouve presque léthargique pendant quelques mois.

Géographie notable

Le territoire est tout d'abord très fertile et peuplé en son Sud. On peut y observer nombres de champs de blé servant pour le bétail et la consommation. Plus on monte vers le centre du pays, et plus les terres sont froides et gelées. La végétation y est tout aussi dense, mais moins praticable qu'au Sud. Plus au Nord, le territoire est dépeuplé, montagneux et extrêmement dangereux à traverser. De grandes formations volcaniques donnent jour à de grandes sources chaudes, où la vie s'y est rassemblée.

Constructions notables

Le grand Skasi

Maison longue où réside la famille qui gère les terres. Le bâtiment est aussi utilisé comme endroit de réunion pour régler les litiges entre les habitants ou fêter les retours victorieux des guerriers de la région.

Drakkar

Appelé ainsi par les différentes nations, le drakkar peut être construit sous différentes formes. Il peut être plus court et large pour transporter de la cargaison, plus long et large pour la haute mer et transporter des troupes ou plus mince et long pour transporter des troupes sur les rivières.

Les ports

Jardvegur étant connu pour son accessibilité en navire, de vastes ports ont été construits afin d'accueillir le plus grand nombre d'habitants et visiteurs parcourant le pays afin de faire commerce.

Cromlech des géants

Un gigantesque cromlech au sommet d'une colline, au nord de la région. Il s'agit d'un point de repère pour les peuples nomades et d'un objectif de pèlerinage pour les adeptes du culte de Polior. On y apaise les esprits et leur demande conseil.

Le temple d'Iggdrasil

C'est tout au Nord du pays, caché entre des pics enneigés que se trouve un grand temple bien gardé par les guerriers du pays. Selon des rumeurs, à l'intérieur se trouverait un énorme arbre, gravé à même le grand mur central du temple. À sa base se trouverait une porte menant vers d'autres plans...

Les familles

Hafsdan

Vilulf en est le chef. S'occupe des raids au Mana Whenua

Vasdr

Erika en est la chef. S'occupe de tout ce qui touche au monde du marchandage.

Frigard

Liv en est le chef. S'occupe des rites et pratique religieuses dans le pays.

Godfrid

Oleiv en est le chef. La famille gère l'agriculture la gestion des ressources du pays.

Thorstein

Lagertha en est la chef. Dirigeant la famille et le pays avec une poigne de fer.

Relation Internationale

Alliance : Jardvegur est en bon terme avec le Kalanaï.

Ennemi : Jardvegur est en conflit avec le Mana Whenua.