



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

LE PEUPLE DU LYNX

- LES ORIGINES
- LES US ET COUTUMES
- LES LOIS
- LA POLITIQUE
- LA GÉOGRAPHIE (CLANS)

LYNX – ORIGINES

De l'épisode de l'empire de Thanar, peu de peuple d'avant l'unification persiste. La majorité de ceux-ci sont tombés dans l'oubli lorsqu'ils ont perdu leur identité en tant que peuple pour se joindre à l'empire de Thanagar sous l'égide de Vilaw. Cependant, comme jamais rien ne fait l'unanimité, certains peuples ont refusés de se joindre à cet empire. De leurs nombres, on comptait à l'époque, le peuple du raton. La grande shaman, la plus ancienne, avait refusé de joindre l'empire sous plusieurs raisons. La première disait que dans son ignorance, Vilaw refusait d'écouter ses rêves et la sagesse qui découle de son subconscient pendant qu'il dormait. En second lieu, elle savait que son peuple oeuvrait mieux lorsqu'il n'avait aucune obligation et qu'il gardait ses propres coutumes. Leur mode de vie simple, leur permettait de garder les pieds sur terre et de prendre les décisions les plus rationnelles possible en ces temps troubles ou les rêves étaient un monde très dangereux.

Tôt après la chute de l'empire de Thanar, culminé par la victoire de Vilaw et son ascension, les forces des Titans étaient en déroute. À ce moment, le peuple du raton, devenu le peuple de l'ours, car la plus ancienne shaman avait dû pour des raisons d'importance extrême céder son poste à la deuxième plus ancienne, vivait l'un des combats les plus importants de son histoire. En fait, les pollueurs des rêves, les priants du Rêveurs s'infiltraient dans le territoire de l'ours. Après plusieurs combats, le peuple de l'ours réussit à couper les têtes des grands prêtres du rêveur et en faire leurs trophées. S'en suivit une chasse sans pitié envers les survivants qui priaient le rêveur. C'est grâce à ces combats, que depuis des années, les rêves sont rendu lieu sûr pour ce peuple exclusivement. Les têtes des grands prêtres du rêveur étant affichées avec fierté sur le bâton cérémonial de la grande chamane, la plus ancienne de tous les tribus. Celle qui dirige le peuple.

- Le nom de la tribu change à chaque passation de pouvoir. Elle prend le totem de la dirigeante en place. Présentement, c'est une femme du clan du Lynx qui est au pouvoir.

Après Thanar à Aujourd'hui

Le peuple pendant les 200 années qui suivent la chute de Thanar à aujourd'hui a continué à vivre selon ses coutumes. Sans aucune exubérance ni se faire remarquer. Cependant, l'alliance de Mégido a réussi à les attirer dans leurs rangs. Contre la « paix » de vivre sur un territoire occupé, et que les tribus puissent passer ou bon leurs semble, le clan du Lynx fourni à l'alliance de Mégido deux choses importantes. La communication rapide par les rêves sans compter la distance lors de conflits ou de messages importants et aussi économiquement, des produits de peaux de qualité supérieure et très demandée dans plusieurs parties de Nassir. De plus leurs talismans spéciaux protégeant des cauchemars, pièces très rares, se vendent à des prix exorbitants.

LYNX – US ET COUTUMES

Les métiers:

Au sein d'une famille, la succession est très importante. Le premier enfant mâle reprendra automatiquement le métier de son père et la première fille, le métier de sa mère. Le deuxième mâles sera fortement encouragée à choisir le métier de sorcier, tandis que la deuxième fille, le shamanisme si leurs aînés n'occupent pas encore ces postes. Ensuite, les enfants suivants pourront choisir par eux-mêmes. Cette méthode a pour but de ne jamais laisser quelqu'un mourir sans qu'une autre personne puisse la remplacer dans ses fonctions sociales. Un équilibre parfait est ainsi créé.

Shamans ; toujours des femmes.

Sorciers ; toujours des hommes, tendant vers la nécromancie. Ils sont au service des shamans.

Bardes ; Très bien vu dans cette société. Il appartient au peuple en entier et tous veillent à son bien être. Il ne manquera jamais de nourriture ni d'endroit où dormir. Il doit toujours y en avoir un par clan. Il performera avec des instruments de percussion qui touche directement à l'âme. Travaille avec les vibrations de son outil et du corps humain.

Guerriers ; généralement masculins. Ils misent sur la mobilité. Ne portent que des armures en bois, en cuir ou en peaux.

*** Le peuple du Lynx d'utilise aucun objet que ce soit en métal. Les armes et autres seront fait d'os sculptés, d'ivoire, de pierre ou de bois. Ils n'aiment pas transformer les ressources que la nature leur offre. Ils les utilisent dans leur plus pure forme.**

(Aussi disponible : forestiers et voleurs)

L'économie :

Les peaux d'animaux tannées par les Shamans Lynx sont très particulières. Puisque cela est fait dans le plus grand respect de l'animal, dans une cérémonie de communion, la bête accepte d'aider la personne qui portera sa peau dans le futur. Il continue alors d'habiter celle-ci, ce qui confère une protection au porteur. (+ de pv) Par contre, une personne qui désirerait profiter de cette peau sans qu'elle ne ressente un profond respect pour la nature, verrait sa tentative échouer. L'animal reconnaîtra le désir de pouvoir et se retirera temporairement de la peau.

Les shamans fabriquent également des amulettes magiques de protection contre les cauchemars.

LYNX- LOIS

Le peuple du Lynx obéit à seulement quelques lois, qui sont plus des coutumes que des lois.

Puisque le peuple est en nombre très limité, le besoin de loi est presque inexistant tellement

les coutumes sont enracinées profondément dans les individus.

Voici donc les coutumes les plus importantes :

- 1) Le Chaman d'âge le plus vénérable dirige l'ensemble des tribus.
- 2) Chaque tribu est dirigée par le chaman le plus âgé de la tribu.
- 3) Refuser de combattre les titans mérite la mort.
- 4) Les grillos appartiennent à toutes les tribus.
- 5) Un homme ne peut avoir qu'une femme, mais une femme peut avoir plusieurs maris.

LYNX - POLITIQUE

D'inspiration nordique, le peuple du Lynx est matriarcal. C'est toujours la plus vieille chaman existante qui est au pouvoir. Lorsqu'elle quitte le monde des vivants, c'est celle qui la suit en âge qui prend sa place. Actuellement, la plus ancienne est native du clan du Lynx. Donc, le peuple porte le nom du clan en chef. Lorsque celle-ci c'éteindra, un autre clan prendra le dessus. Chacun des clans est égal et s'autogérant en ayant en tête que la direction générale des actions prise provient du clan chef.

À la suite des chamans, en ordre d'importance vient les sorciers, qui prendront des décisions de moindre importance n'impliquant aucunement la survie de la tribu.

Finalement, les Grillos sont ceux qui gardent les tribus en lien et qui s'assurent que le peuple est coordonné. Cependant les Grillos ne rapporteront que des événements, des nouvelles des gens et des informations populaire. Les informations importantes étant transmis par les rêves de Chaman à Chaman.

L'alliance.

Comme les tribus sont nomades, les différents points marchands se promènent et ne sont jamais au même endroit. Étant nomade et divisé en plusieurs tribus, le peuple du lynx peut donc être visible et présent à plusieurs endroits mais en nombre très restreint. En ce qui concerne les relations avec la direction de l'alliance, jamais l'ancienne Chaman ne se déplace pour aller rencontrer les dirigeants. Elle viendra voir dans ses rêves le Sultan ou le Cardinal pour parler avec eux des points intéressants et importants à la continuité de leur coopération. Ce qui fait douter le Sultan et le Cardinal de la loyauté du peuple, puisqu'ils ne sont aucunement au courant de ce qui est dit entre l'un et l'autre des partis. Une rumeur, veut que l'ancienne puisse encore parler au roi Pirate et qu'elle le garde au courant des derniers développements dans le monde. Cette rumeur, alimente l'importance d'avoir dans ses bonnes faveurs l'ancienne Chaman autant de la part du Cardinal que du Sultan. Les deux voulant avoir main mise sur l'alliance lorsque le roi Pirate reviendra.

LYNX - GÉOGRAPHIE

Ces nomades vivent à l'extrême sud du continent ouest, dans des conditions climatiques difficiles et froides. Ils plantent leurs yourtes là où les pâturages peuvent nourrir leurs bêtes et repartent lorsque la nourriture se fait rare. Ils sont divisés par petits groupes. Ils n'ont aucun territoire fixe.

Donc, chaque clan se promène sur le continent, avec que pour signe distinctif le symbole de leur clan et souvent plusieurs objets fait en peau de leur totem respectif. Les symboles :

LES CLANS :

-Le Lynx



-Le Renard Blanc



-Le Hibou



-L'aigle



-Le dauphin



-L'Ours



-Le Cerf



-Le Raton



-Le cheval



-La chauve-souris

