



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

LE PEUPLE DU RATON

RATON – ORIGINES

Peu de peuple datant d'avant même l'unification de l'Empire de Thanagar persiste. Encore moins de ceux-ci sont encore là depuis la chute de l'Empire de Thanagar. Le peuple du Raton est l'un de ceux qui ont résisté et perduré depuis des temps anciens.

Le peuple est divisé en plusieurs clans indépendants et nomades qui sont gérés par un conseil chamanique, dirigé par la plus vieille chamane de celui-ci. Une chamane par clan est attachée au conseil, la plus vieille en âge dirige le conseil et donne le nom de son clan au peuple tant qu'elle le préside. Par exemple, au cours des 10 dernières années, le peuple a porté le nom du Lynx, du Hibou et maintenant du Raton, s'ajustant au changement des dirigeantes.

Au temps de l'Empire de Thanagar, le peuple était dirigé par le clan du Raton et par conséquent, s'appelait le peuple du Raton. Pendant cette ère, la presque totalité des peuples de Nassir s'étaient joints à l'Empire de Thanagar sous l'égide de Vilaw. Cependant, comme jamais rien ne fait l'unanimité, un peuple avait refusé de se joindre à cet empire ; le peuple du Raton.

La grande chaman Ilu du Raton, 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 œuvrait 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 où les rêves étaient un monde très dangereux. L'empereur Vilaw avait comme grande qualité d'avoir une très bonne écoute et vit la sagesse des paroles de la grande chamane. Il prit les mesures nécessaires et obtenu l'aide de celui qui était appelé le Maruapo pour écouter ses rêves et le protéger. La Shaman du Raton, promis donc ensuite que son peuple donnerait son aide à l'empire de Thanar, sans pour autant changer ses coutumes ou en devenir membre officiel.

Tôt après la chute de l'Empire de Thanagar, culminé par la victoire de Vilaw et son ascension divine, les forces des Titans étaient en déroute. La chute de la cité provoqua un cataclysme mondial, changeant autant le paysage de Nassir que les sociétés qui y vivaient. À ce moment, le peuple du Raton changea aussi, la grande Chaman laissa sa place à celle du peuple de l'Ours suivant l'entente prise lors de la décision qui l'avait menée au pouvoir du conseil.

Après Thanar jusqu'à aujourd'hui

Dans les années qui suivirent la chute de Thanar, certains priants du Rêveur, frustrés de leur défaite aux mains du Raton, décidèrent de s'en prendre rapidement à ces clans nomades qui étaient dangereux pour eux.

Les pollueurs des rêves, groupe auto-proclamé de cultistes du Rêveur ayant survécu à la grande guerre, se sont infiltrés dans le territoire du clan de l'Ours. Ignorant que l'Ours préparait sa tanière à leur arrivée, les cultistes s'aventurèrent profondément dans leur territoire, autant physiquement que par le rêve. La grande cérémonie de l'Ours cependant les en expulsa, forçant le combat pour qu'il soit uniquement dans le monde physique. Après plusieurs combats féroces et sans merci, le peuple de l'Ours réussit à couper les têtes de plusieurs grands prêtres importants du Rêveur et en faire leurs trophées. Il s'en suivit une chasse sans pitié envers les survivants qui priaient le Rêveur. Par ce combat important et des secrets gagnés de celui-ci, les rêves devinrent lieu sûr pour tous les clans du peuple. En signe de victoire un objet spirituel important fut créé, le Bâton du Triomphe. Malheureusement le secret ne dit pas quel esprit est lié au bâton, mais tous peuvent voir qu'accroché à celui-ci on y retrouve les têtes des grands prêtres du Rêveur tués au combat. Depuis, c'est avec fierté que cet objet spirituel devint le bâton cérémonial de la grande chamane du conseil des clans.

Le peuple continua de vivre et garda ses valeurs anciennes nomades pendant les 214 années qui suivent la chute de Thanar jusqu'à aujourd'hui. Conservant ses valeurs, sans aucune exubérance ni se faire remarquer. Leurs terres principales étant réparties sur le continent ouest, ils profitent de leur réputation sans faille avec tous les peuples des terres pour avoir un droit de passage et un accès à leurs terres sacrées. Que ce soit en territoire kaldosséen, au nord de celui-ci, dans le désert de Mégido ou dans les eaux près de Tyrael, tous les peuples respectent ces territoires anciens et leur importance. Les clans continuent donc leurs traditions nomades sans barrières politiques.

Depuis le trépas de la grande chamane du Lynx Lucifée Urxalie, morte de vieillesse en 210, le peuple était sous l'égide de la grande chamane du Hibou jusqu'à février 214. Onakona Magena tomba tragiquement au combat par la main du Grand Prêtre du Rêveur Atir, ayant récemment refait apparition sur Nassir après des années de trépas. Les tristes événements se déroulèrent au cours de La Grande Noireur, alors que les engeances des Titans réussirent à résoudre le mystère du pouvoir des capteurs de rêves, les rendant ineffectifs. La chamane Ilu, qui avait renoncé à son titre en l'an 1 après la chute, fut de nouveau attitrée à la position de la Grande Chamane.

RATON – POLITIQUE ET LOIS

Le peuple du Raton est matriarcal. Traditionnellement, il s'agit de la plus vieille chamane en âge est au pouvoir. Lorsqu'elle quitte le monde des vivants, c'est celle qui la suit en âge qui prend sa place. Si celle-ci n'accepte pas la position, elle devra passer le rôle à celle qui la suit en âge ou obtenir l'acceptation complète de toutes les chamanes du clan pour une autre option.

Sur la politique mondiale, le peuple du Raton a une position enviable actuellement. Étant vu par tous comme un allié et profitant de nombreux passe-droits dans tous les peuples. Le Raton appréciant cette ouverture est toujours prêt à aider ceux faisant appel à leurs services.

Le peuple du Raton obéit à seulement quelques lois, qui sont davantage des coutumes que des lois. La nature de ses membres font en sorte peu de lois sont nécessaires au bon fonctionnement de cette société. Les coutumes sont ancrées profondément dans les mœurs des individus.

Voici donc les coutumes les plus importantes :

- 1) La Chamane de l'âge le plus vénérable dirige l'ensemble des clans.
- 2) Chaque clan est dirigé par la chamane la plus vieille de celui-ci.
- 3) Refuser de combattre les Titans mérite la mort.
- 4) Les Mémoires appartiennent à tous les clans.
- 5) Un homme ne peut avoir qu'une femme, mais une femme peut avoir plusieurs maris.

RATON - GÉOGRAPHIE

La majorité des territoires du Raton sont au Sud du continent Ouest. Certains clans sont aussi à l'extrémité Nord du continent Ouest et d'autres voyagent sur le continent Est à certaines périodes de l'année.

Ils plantent leurs habitations là où les pâturages peuvent nourrir leurs bêtes et repartent lorsque la nourriture se fait rare. Peu de structures permanentes du peuple existe.

Le Raton est divisé en 12 clans dont 11 survivent encore aujourd'hui. Le clan du Loup ayant été décimé en 525 avant l'empire de Thanagar, a récemment été régénéré sur le territoire de l'île de Simora. En 214, le peuple de Moana (aux origine Kaldosséennes) ont officiellement rejoint la structure du peuple du Raton, en devenant la 12^e branche, le clan de l'Hippocampe, dirigé par le Maruāpō Daeron. Le Maruāpō étant un homme, le Peuple a accepté de faire une entorse à l'une de ses règles afin de lui permettre de rester en poste, sous la promesse que la personne qui lui succédera sera une femme.

LES DIFFÉRENTS CLANS :

Lynx



Le clan du Lynx est l'un des plus discrets. Surtout caché dans les montagnes, ses membres observent le monde et guettent toutes les opportunités où une attaque contre le Rêveur serait possible. Ils n'ont pas beaucoup de contact avec l'extérieur, mais sont toujours très à l'affut de ce qui s'y passent. Fiers tacticiens, ce sont souvent eux qui élaborent les attaques en temps de guerre.

Leur territoire ancestral est situé dans les montagnes de la province kaldosséenne de Yuuabae.

Pouvoir particulier :

Les meilleures chamanes du Lynx sont capables d'entrer dans le rêve ou le monde spirituel, ainsi que se déplacer à l'intérieur de ceux-ci sans être vu tant et aussi longtemps qu'ils agissent en observateur passif. Ils sont de très bons espions.

Renard



pas envisagé.

Le clan du Renard préfère les lieux boisés et les villages peu peuplé. Ses membres forment en général de petites communautés qui s'ouvrent seulement à quelques étrangers, ils aiment être toujours en plus grand nombre que les gens de l'extérieur. Leur sens de l'humour particulier est réputé auprès des autres clans. Parmi le peuple du Raton, ce sont ceux qui sont chargé de déjouer les plans du rêveur de façon imperceptible.

Leur territoire ancestral se trouve à l'extrémité Est de l'Araceli.

Pouvoir particulier :

Les chamanes du Renard sont des manipulatrices, capables d'influencer certains esprits ou un rêve qu'ils n'ont pas eux-mêmes créé. Grâce à leur rapidité d'esprit et leur ruse, ils sont en mesure de faire prendre un tout autre tournant à un rêve déjà en cours ou d'influencer un esprit à agir dans une direction qu'il n'aurait

Hibou



Les membres du clan du Hibou sont particulièrement réputés auprès du peuple pour leurs grandes connaissances et leur sagesse. Alors que l'art chamanique se transmet principalement à l'oral, le clan du Hibou a, depuis plusieurs générations, développé un système permettant de transmettre et d'emmagasiner la connaissance dans des gri-gris. Cette façon de procéder bien particulière permet aux chamans de transmettre leur connaissance aux générations futures mêmes après leur mort et de perfectionner sans cesse la connaissance théorique du monde des rêves et celui des esprits.

Le lieu du territoire ancestral du Hibou est inconnu du public.

Pouvoir particulier :

Les chamanes sont capables d'emmagasiner des rituels dans des gri-gris (ceci permet d'utiliser un rituel très compliqué en quelques instants en cas de crise). De plus, ils peuvent faire appel à la connaissance de leurs ancêtres décédés et obtenir leur aide.

Aigle



Les membres du clan de l'Aigle habitent principalement sur les hauts sommets et en montagnes. Ils sont difficiles à trouver et descendent rarement de leur perchoir. Ils sont un des rares clan à posséder des installations permanentes. Ce sont les vigies du peuple du Raton. Leurs rituels chamaniques ont de très grandes portées et leur permettent d'avoir une excellente vue d'ensemble sur la situation. Dans le monde des rêves, les chamanes de l'Aigle sont souvent prisés comme guides à cause de leur talent particulier.

Leur territoire ancestral se trouve au Sud du continent Ouest au sommet du mont Q'in.

Pouvoir particulier :

Grâce à leurs yeux perçants et leur vision d'ensemble, les chamanes de l'Aigle sont capables de savoir en quelques instants si une personne est digne de confiance ou non. Dans le plan des rêves, cette faculté leur permet de se repérer, d'anticiper le déroulement du rêve et choisir la meilleure issue possible.

Dauphin



Le clan du Dauphin est principalement basé dans les villes côtières. Il s'agit d'un clan très sociable et accueillant qui adore se mélanger aux foules. Il est cependant rare qu'un membre quitte les siens et aille œuvrer hors du clan. Il s'agit d'avantage d'une communauté que d'individus : un membre du clan du dauphin ne supportera pas de rester seul et tentera de retrouver les siens ou tout substitut qui lui apportera ce sentiment d'appartenance.

Le territoire ancestral du Dauphin se trouve sur la côte Est du territoire principal des clans, sur le continent Ouest. Juste au Sud de l'archipel du Lion de Mer.

Pouvoir particulier

Puisque leur communauté est particulièrement soudée, les membres du clan du dauphin ont développé des techniques particulières pour communiquer entre eux en tout temps (même si la personne est inconsciente, ils pourront lui faire parvenir un signal qui l'avisera que quelqu'un veut communiquer avec lui par le rêve) et se retrouver. Un rituel a même été créé pour retrouver l'esprit d'un membre qui ne serait pas revenu à son corps.

Ours



Le clan de l'Ours se retrouve souvent dans les régions dominées par les forêts. Ils aiment la bonne compagnie et sont très accueillants, tant qu'on ne leur donne pas une raison de se fâcher et que personne n'empiète sur leur territoire personnel. Les chamanes du clan de l'Ours sont les défenderesses du peuple du Raton. Elles sont inébranlables dans leurs croyances et dans leur droiture pour le monde des esprits.

Le territoire ancestral de l'Ours se trouve en Argodal, au nord du territoire kaldosséen.

Pouvoir particulier :

Grâce à leur force de caractère, les chamanes du clan de l'Ours sont capables de performer seules des rituels qui prendraient habituellement deux à trois personnes. De plus, leur caractère bien trempé leur a développé l'expertise d'être capable d'expulser quelqu'un du plan des rêves.

Cerf



Le clan du cerf se retrouve aussi dans les grandes régions peuplées de forêts. Assez timide, ce clan se mêle rarement à la population locale. Ses membres sont très intuitifs et sensibles au monde spirituel.

Leur territoire ancestral est au Sud du lac Hali, en plein milieu du territoire associé aux clans.

Pouvoir particulier :

Grâce à leur sensibilité exacerbée, les membres du clan du Cerf sont capables de sentir lorsque quelqu'un tente de les entraîner dans un rêve ou lorsqu'une personne qui contrôle le rêve est dans les environs. De plus, ils sont capables de sentir les endroits spirituels importants ou les débalancements du monde spirituel de leur entourage.

Raton



Le clan du Raton est présent un peu partout en Nassir. Ils sont réputés pour être très proches des esprits et de la nature en général. Ils se sont désignés eux-mêmes comme étant les plus grands protecteurs des esprits et des chamanes.

Le territoire du Raton est au Sud du territoire du Cerf.

Pouvoir particulier :

Étant donné leur relation particulière avec les esprits, les membres du clan du Raton ont développé une spécialité dans la purification. Ils sont les spécialistes à contacter pour purifier un esprit corrompu, lever une malédiction chamanique ou encore purger quelqu'un de cauchemar répétitif. Ils sont aussi ceux qui sont les plus expérimentés à maudire ceux qui blessent les chamanes et les esprits.

Cheval



Le clan du Cheval est particulièrement social. Bien que beaucoup de ses membres affectionnent les grandes plaines, la quantité de ses représentants présents à l'insu de tous dans les grandes villes est particulièrement impressionnante. De tous les clans, celui du Cheval est celui qui comportent le plus de membres. En plus de leur grande population, le clan du Cheval représente la majorité de la forme commerciale puisqu'ils vendent leurs confections.

Les terres ancestrales du Cheval sont près du lac Hali au Nord du territoire du Cerf.

Pouvoir particulier :

Le clan du Cheval est particulièrement protecteur envers ses membres et son pouvoir reflète cet aspect : les membres du clan du Cheval sont spécialisés et dans les rituels de protections. Ils étaient réputés pour la création de capteurs de rêves, qui depuis la Grande Noireur de 214, ont été rendus inutilisables dans la lutte contre les Titans. Ils sont aussi capables de protéger des gens qui voyagent dans le rêve de façon physique.

Chauve-Souris



Souvent retrouvé près de cavernes en bord de mer ou dans les montagnes, les membres du clan de la Chauve-Souris n'ont pourtant pas de préférence quant au type de terrain. Ils habitent en communautés fermées qui sont quasiment introuvables. Cependant, ils apparaissent lorsqu'ils désirent contacter quelqu'un ou lorsque leur présence est requise.

La chauve-souris n'a pas un lieu fixe ancestral mais plusieurs cavernes importantes. Deux cependant sont principales. L'une d'elle est dans la province kaldosséenne de Koi et l'autre aux abords du lac Hali près du territoire du cheval.

Pouvoir particulier :

Les membres du clan de la Chauve-souris ont la particularité de toujours être conscient de leur corps. Ainsi, même si leur esprit vagabonde autre part, ils sont alertés lorsque quelque chose se passe près d'eux et ont la faculté de revenir à leur corps en tout temps. De plus, les membres de la Chauve-Souris sont les spécialistes des dagydes, communément appelées poupées ensorcelées.

Loup



Le clan du Loup était le cœur guerrier et chasseur des clans. Élevés dès le plus jeune âge, chaque membre du clan choisissait un animal de compagnie qui devenait son compagnon de vie et sa responsabilité. Les guerriers se voyaient souvent remettre des loups qu'ils devaient dresser à ne pas tuer les autres animaux des membres du clan, difficile leçon pour plusieurs. Ils furent entièrement décimés en une journée sombre où des créatures associées aux Titans ne laissèrent presque aucun survivant. Une équipe de chasse partie en mission loin du clan fut épargnée. Cette équipe devint les premiers membres du Linéage.

À l'origine, le Loup occupait une partie du territoire maintenant occupé par le Cheval.

Pouvoir particulier :

Outre la mémoire que le clan a déjà existé, la spécialité de leur membre a été oubliée depuis longtemps.

Hippocampe



La population du clan de l'Hippocampe, est issue du peuple indépendant de Moana, qui lui a comme origine des familles du territoire de Wataridori (aujourd'hui Kin'Paku, Kaldos). Celles-ci prirent la voie de la mer en y construisant ses villages flottants, afin de fuir de graves problèmes rencontrés sur terre et ainsi fonder une nouvelle société. En 214, ce qui était Moana intégra officiellement le Peuple du Raton, répondant à des échanges fructueux avec celui-ci au cours des années, ainsi qu'une très grande ressemblance de leurs mœurs et leur système de valeurs. (aspect migratoire, désintéressement de la valeur monétaire des objets, humilité devant le monde spirituel et divin, etc.)

Les symboles fréquents rencontrés sont la Tortue, arborée par les responsables du culte, ainsi que le Requin, porté par les guerriers.

Les membres du clan de l'Hippocampe portent de nombreuses altérations physiques, leur peau devenant le vélin sur lequel on couche l'histoire du temps. Il n'est pas rare de rencontrer certains membres qui portent littéralement les termes d'un contrat tatoué sur leur peau.

Territoire : En mer, à l'Ouest du continent Kaldosséen.

Pouvoir particulier : Le clan de l'Hippocampe est maître dans l'Art de l'introspection et de se connaître soi même avant de connaître les autres. Leurs techniques sont hautement efficaces afin de purifier leur corps et leur esprit. Certaines légendes disent que des embarcations Moana brise le voile entre le monde spirituel et le monde physique.

RATON – US ET COUTUMES

Les clans nomades sont très similaires en organisation. Tous basés sur le contrôle matriarcal du chamanisme et la cohabitation avec la nature et le monde des esprits. La vie dans un clan est simpliste, mais riche en traditions.

Les métiers et métiers avancés

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 mâle sera fortement encouragé à choisir le métier de sorcier, tandis que la deuxième fille, le chamanisme si leurs aînés n'occupent pas encore ce poste. 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. Bien entendu, si l'enfant ne montre aucune disposition ou intérêt pour le métier, une alternative sera trouvée.

Chamanes : le chamanisme est au cœur de toutes les activités des clans. C'est aussi eux qui forment le conseil et qui dirigent chacun des clans. Majoritairement réservé aux femmes, il arrive que le métier soit enseigné à des hommes. Cependant ceux-ci n'auront jamais accès à une position décisionnelle au sein d'un clan. La formation avancée de grand ou grande chamane varie ensuite selon les clans.

Druides : comme les clans du peuple du Raton sont très proche de la nature, de leur environnement plusieurs membres choisissent un cheminement druidique pour répondre aux besoins des leurs. Certains d'entre eux, poussent leur apprentissage jusqu'à en devenir un veilleur (voir plus bas).

Mages : la magie au sein des clans du peuple du Raton s'apparente beaucoup à la magie enseignée à Tarast. On parle d'accéder aux énergies qui lient tous les vivants de Nassir ensemble et d'en faire modifier des paramètres pour altérer le destin en notre faveur. Ces mages au service des clans vont, par leurs habiletés, tenter d'influencer positivement leurs alliés afin de les aider dans leurs tâches pour le clan.

Sorciers (avancé) : Les sorciers sont au service des chamanes et du clan. Les habiletés des sorciers oscillent entre formations de magie, chamanisme et druidisme, sans jamais aller seulement dans une ligne directrice. Chaque sorcier a ses « spécialités » qui lui sont propres, cependant chacun d'eux est redouté pour leur habileté à maudire ou ensorceler ceux qui le méritent. Ceux-ci disent accéder au destin et pouvoir l'influencer.

Mémoires (Bardes) : Elles sont très bien vu dans cette société. Une Mémoire appartient au peuple en entier et tous veillent à son bien-être qu'elle soit dans son propre clan ou une autre. Elle ne manquera jamais de nourriture ni d'endroit où dormir. Leur rôle les appelle souvent à voyager dans chacun des clans pour apprendre et compter les histoires importantes de ceux-ci. Elles sont la mémoire historique des clans et celles qui relatent les actes importants des héros et membres de leur clan. Certains d'entre elles sont très près du Linéage et ont appris à utiliser le lien argenté.

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

Les chimères : Plusieurs légendes de Nassir parlent des chimères sans toutefois en connaître réellement l'existence. Des fois comparées à des Oni Kaldosséens, des créatures cauchemardesques ou d'autres apparitions légendaires, les chimères sont en fait des guerriers qui empruntent une voie chamanique avec leur apprentissage. Ceux-ci toute leur apprentissage durant, combattent leurs peurs et tout ce qui les pousse jusqu'à la folie. Un jour, ils deviennent maître de leur propre peur et de leurs cauchemars jusqu'à pouvoir en manifester l'essence même pour combattre. Prenant une apparence qui leur est totalement unique et devenant ainsi pendant un temps, immunisé aux effets du rêve et autres sur leurs esprits. Ils sont peu nombreux, plusieurs échouant ce dangereux parcours d'apprentissage.

Les ancêtres et les veilleurs : Chaque clan du peuple du Raton a son ou ses territoires ancestraux à lequel il revient vivre périodiquement. Chaque territoire ancestral est protégé des influences externes par des druides cérémoniaux appelés veilleurs. Ceux-ci sont dirigés par l'ancêtre, le plus vieux veilleur. Ce groupe de druide vivent et meurent pour ce territoire ancestral qui leur est cher. Donnant leur vie et leur savoir après leur mort, n'ayant aucune peur du vide ni de perdre leur après-vie, le territoire gagne en force et devient de plus en plus fort avec le temps. Ils deviennent la représentation du territoire et de ses individus, partageant leurs habiletés et leur énergie. Des légendes parlent même que certains territoires ont gagné tellement de puissance par les actions de ces druides, qu'ils en ont gagné une forme spirituelle apte à le défendre. Une d'entre elle parle d'un ancêtre de la chauve-souris qui, en plein jour, aurait empêché tout rayon solaire sur son territoire afin d'utiliser une noirceur des plus inhospitalière pour repousser un envahisseur.

Les gardiens de l'immatériel: Ordre datant d'avant la chute de Thanar, les gardiens de l'immatériel est aujourd'hui un ordre de chevalerie qui inclut membres du raton et du royaume de Systar qui dévouent leur vie à défendre les esprits contre les transgressions des hommes.

Culte des oubliés : Sont des chamanes spécialisées dans le combat du monde des rêves. Bien que dans le passé les humains se faisaient souvent attaquer dans leurs rêves par les priants du rêveur, les oubliés ont réussi à amener le

combat à eux. Les oubliés vont donc combattre leurs ennemies dans leurs sommeils ou vont s'allier à des espions qui vont forcer le sommeil chez leurs ennemis afin de se rendre à eux à distance. Il n'est pas rare que les ennemies des oubliés passe le reste de leur vie emprisonnée dans leurs rêves, jusqu'à ce que leurs corps dépérissent. Ils sont des membres des clans qui ont par un rituel, oublie toute leur vie passée et leurs attachements. De cette manière, le rêveur n'a aucune emprise contre lui dans ses rêves. La nouvelle personne qu'il revient après cette cérémonie, est capable de garder une concentration inégalable lors de ses voyages dans les rêves car il n'a aucune distraction en tête. Ces membres sont souvent gardé exclu des rites et liaisons sociale pour être certain qu'aucun attachement ou distraction vienne à nuit à son travail. Il est commun que quand des oubliés ne réussissent pas à se garder hors des liens sociaux, ils refont la cérémonie de l'oublie pour assurer de retrouver concentration optimale.

L'Ombre : L'ombre est un protecteur de la grande chamane du clan. Comme la grande chamane il n'y a qu'un ou une ombre par tribu. Les autres qui apprennent le métier son appelé : serviteur de l'ombre. Ils ont un rôle de protection envers le clan et l'Ombre envers la grande chamane. Par leurs habiletés à ne pas se faire voir, ils sont autant un outil meurtrier qu'une oreille attentive de plus pour aider les desseins du clan. On dit qu'un ombre qui frappe ne laisse jamais aucune trace en arrière d'elle et que même les corps de ses ennemis sont introuvables.

*** Le peuple du Raton d'utilise très rarement des objets en métal. Les armes et autres seront normalement 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 forme la plus pure.**

L'ECONOMIE

Les clans sont reconnus pour leur art de tanner les peaux d'animaux. Certaines sont même très particulières, étant faites dans le plus grand respect de l'animal, dans une cérémonie de communion avec la bête et un esprit, ils acceptent tous deux d'aider la personne qui portera la peau dans le futur. Cet acte physique et spirituel en plus du procédé utilisé confère une protection supplémentaire au porteur. Cependant, 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 pourrait retirer son aide et voir la peau de l'animal pourrir sur place prématurément.

Type d'armure	PV
Armure de Peau et Cuir souple	2
Cuir rigide	3

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

Le tout peut être vendu aux autres peuples contre de la monnaie, mais les membres du peuple du Raton préféreront le troc, afin d'obtenir ce qui leur manque.

RATON- GRANDES CHAMANES

Voici une liste des grandes chamanes des clans ainsi que le titre relié à chacune de ces positions.

Clan du Lynx : La Lusifée (*Fille du Lynx*): Cassiopée la rêveuse, fille d'Urxalie (depuis 210)

Cassiopée est l'une des filles de l'ancienne grande chaman Urxalie qui est décédée dans les dernières années. La plus vieille chamane du Lynx qui aurait dû prendre la place d'Urxalie refusa la position. Le clan prit unanimement la décision de donner le titre à Cassiopée, jeune chaman qui avait le respect de tous et possédait les dons de sa mère.

Clan du Renard: La Siwili (*La queue du renard*): Alisandre d'Essendrie (depuis 202)

Alisandre est une chamane ayant beaucoup vécu au Samar. Elle est probablement la grande chamane la plus près du peuple de Systar ayant été invitée dans sa jeunesse à étudier le druidisme auprès de l'Ordre du Chêne Blanc.

Clan du Hibou : L'Onakona (*Fille du hibou*): Nigelle et le conseil de trois (depuis 214)

La grande chamane du Hibou porte un tatouage unique réservée à la grande chamane du clan. Celui-ci lui donne accès au conseil des trois. Une conscience spirituelle regroupant les trois dernières grandes chamanes décédées, afin que celles-ci puissent continuer à contribuer à la société de par leur sagesse avant d'atteindre le repos éternel.

Onakona Magena tomba tragiquement au combat en 214 par la main du Grand Prêtre du Rêveur Atir, ayant récemment refait apparition sur Nassir après des années de trépas. Les tristes événements se déroulèrent au cours de La Grande Noirceur, alors que les engeances des Titans réussirent à résoudre le mystère du pouvoir des capteurs de rêves, les rendant inefficaces.

Elle fut remplacée au sein du Hibou par sa sœur cadette Nigelle.

Clan de l'Aigle : La Dyami (*Fille de l'aigle*): Kotori Huyana (depuis 208)

Kotori Huyana est la plus jeune des grandes chamanes des clans. Une tragédie il y a quelques années ayant coûté la vie à plusieurs chamanes de l'Aigle lui ayant laissé le titre de Dyami : Grande Chamane de l'Aigle.

Clan du Dauphin : La Nirvelli (*Enfant de l'eau*): Pachu'a Misu (depuis 198)

Pachu'a Misu est une mère sortant de la quarantaine. Cependant, elle passe pour beaucoup plus jeune lorsqu'on la rencontre. Son attitude enjouée, sa jeune apparence et son esprit jeune lui joue souvent du trouble lors d'une première rencontre. Une fois qu'on la connaît cependant, on comprend rapidement pourquoi son clan lui a confié le titre de grande chamane du Dauphin. Pachu'a est une chamane prodige énormément appréciée des esprits marins.

Clan de l'Ours : La Makwa : (*Fille de l'ours*) Taima Blacko (depuis 182)

Taima est une femme chamane guerrière. Le chamanisme n'étant pas son premier amour, elle y fut poussée par son habileté innée à protéger les esprits en danger. Taima est maître dans l'art de créer des objets spirituels et à combattre au côté des esprits.

Clan du Cerf : La Dena (*Enfant de la vallée*): Nayati Nehele (depuis 210)

Nayati dirige le Cerf depuis un moment déjà. Elle est sage mais très active dans la défense des milieux naturels contre les actions parfois irrespectueuses des autres peuples. Ses actions peuvent parfois être très radicales en réponse aux actes commis par d'autres personnes contre l'environnement.

Clan du Raton : L'Ozalee (*Protégée de Raton*): Ilu (de 1686 à l'an 1 après la chute, puis depuis 214)

Après la mort de Onakona Magena, l'Ozalee Adahy a demandé un vote au sein de son clan, afin de réintégrer Ilu dans le cycle des Grandes Chamanes. Celle-ci s'en était retirée volontairement en l'an 1 après la Chute de Thanar, puisqu'elle avait été appelée à répondre à d'autres fonctions au sein du Linéage. Afin d'assurer une succession saine de dirigeantes aux idées diverses, Ilu avait trouvé bon de ne pas se catalyser dans le rôle de Grande Chamane sur une durée extrêmement longue due à son état.

Adahy Tess est l'une des rares élèves d'Ilu du Linéage. Ayant appris de celle qui dirigeait tous les clans sous la bannière du Raton lors de la guerre de Thanar, elle a une perception très militaire du rôle des clans sur Thanar. Elle n'est pas une chamane qui perd son temps. Elle mène le clan du Raton de façon efficace et dangereusement silencieuse. Le clan du Raton est probablement le clan le plus actifs dans le combat contre le rêveur actuellement.

Ilu a rapidement réintégré le poste de Grande Chamane du Peuple du Raton, mais a gardé à ses côtés Adahy Tess pour veiller sur le clan.

Clan du Cheval : La Waneta (*Celle qui charge*): Béa Lansa (depuis 206)

Le clan du Cheval est dirigé par Béa Lansa. Chamane formidable qui devint presque un membre du Linéage à son jeune âge, avant que l'esprit qui allait se lier à elle fut détruit par un sorcier des Titans. Béa fut à l'avant de la scène politique dans tous les peuples dans les dernières années, s'assurant que des envoyés soient présents pour tous ceux qui voulaient discuter avec un des clans du peuple du Raton. Malheureusement, elle fut affligée par un événement perturbant, étant arrivée à sa sœur lors de la guerre de Dolormie contre le Pharaon Noir. Elle réside dans un état catatonique depuis à l'asile de Kaldos. Sa sœur Nala, prochaine en lice pour devenir grande chamane du Cheval la remplace temporairement au grand conseil.

Clan de la Chauve-Souris : La Nokomis (*Fille de la lune*): Sabbirah la patiente (depuis 200)

Sabbirah est réputée pour être une grande chamane juste, patiente et sereine. Cependant, son aversion et son ingéniosité pour punir les cultistes des Titans la précède aussi.

Clan de l'Hippocampe : Nunnehi (*Celui ou celle qui voyage*) : Maruāpō Daeron (depuis 214)

Originaire du peuple de Ptifftru de Y'ha-nthlei, Nunnehi Daeron fait partie du culte de Berekiel du clan de l'Hippocampe. Le Maruāpō est un rôle qui existe depuis le grand empire de Thanar. Celui-ci avait la vocation de protéger les rêves de l'empereur la nuit. Il visitait toujours l'Empereur Vilaw en silence le soir de chacun des jours de son règne et veillait sur lui pendant la nuit. Nunnehi Daeron fut celui qui réussit à convaincre Moana de rejoindre les clans du Raton. Il assumera le titre de Nunnehi jusqu'à ce qu'une chamane appointée par le peuple aura terminée les formations nécessaire et aura gagnée la sagesse et la maturité demandée pour la tâche.

RATON- FÊTES ET DATES IMPORTANTES

Le peuple du Raton ne célèbre pas beaucoup de fêtes. Cependant, celles qui sont fêtées le sont dans tous les clans. Comme il est difficile de prévoir des fêtes pour des clans nomades, certaines années ces fêtes ne sont soulignées que de façon sobre.

Voici les fêtes importantes. Chaque clan peut cependant avoir certaines fêtes qui leurs sont propres. Souvent reliées à l'animal associé au clan.

La fête du printemps

Au printemps, le peuple célèbre les esprits de la terre et de l'eau. Une journée est consacrée à servir les esprits et à aider tous ceux qui ont besoin d'aide ou à leur faire des offrandes. Une grande cérémonie a aussi lieu pour remercier l'esprit du soleil.

Cérémonie funèbre

Lors du décès d'un membre du Peuple du Raton ou d'un de ses alliés, les chamanes s'activent afin de s'assurer du passage de l'âme du défunt dans l'au-delà, et de le préparer à l'après-vie.

Au moment du trépas, si le corps se trouve dans un endroit non propice au repos, ils le déplaceront, préférablement dans un lieu géographique équilibré aux énergies positives (près d'un ruisseau, sur le sommet d'une colline, au centre d'une clairière). Le corps sera déposé au sol en position de fœtus. Autours de son corps seront disposés des matières propices à la décomposition, tel que les herbes coupées et branches. La bouche, ainsi que toute blessure apparente seront remplies de fleurs fraîches ou séchées, ainsi que d'herbes odorantes, attirant les insectes de toutes sortes. Deux pierres plates seront placées sur les yeux clos du défunt, tenues en place par un morceau d'étoffe. Lorsque le temps sera venu, le corps sera complètement recouvert de ces matières, afin qu'il ne fasse plus qu'un avec Eto, la terre, et la nourrisse de ses chairs riches.

Lors du déplacement du corps, on accrochera aux pieds du défunt des clochettes faites d'ossements et de coquillages. L'esprit du défunt pourra ainsi suivre son corps, en traçant le chemin sonore et le retrouver. On les accrochera ensuite en hauteur, surplântant le corps dans son lieu de repos éternel.

Selon les croyances, les conflits terrestres du défunt doivent être réglés avant que celui-ci puisse connaître le repos. Les chamanes inviteront alors toutes les connaissances du défunt, ses ennemis compris, à visiter le lieu de sépulture afin de venir mettre fin à leur conflit, de quelle taille qu'il soit. La grande majorité des visiteurs admettront leurs torts, ou offriront leurs regrets au défunt et

souhaiteront bon voyage. Ceux qui n'arriveraient pas à trouver résolution pendant ce moment de méditation disent souvent être ensuite hanté par des rêves obsédants, encourageant tous de régler leur différents lors d'un décès. Si la raison du trépas du défunt incombe à une personne, l'ayant par exemple fauché par erreur, ou qu'elle aurait été victime d'une de ses maladresses, il est d'usage que le fautif offre en paiement au défunt un gage, tel que l'une de ses phalanges coupées cérémoniellement.

Lorsque la sépulture sera refermée, aucun signe distinctif ne devra y être déposé, le corps appartenant maintenant à Éto, et l'esprit au monde des esprits.

C'est à ce moment précis qu'on considérera enfin le défunt comme réellement décédé. La communauté inscrira plutôt le nom du défunt ainsi que le jour connu de sa naissance et de son passage (celui où on refermera la sépulture) sur un pilier ancestral trônant au centre de chaque campement. Ce pilier sera déterré et déplacé lorsque la tribu migrera, emportant avec elle le registre de ceux qui y sont nés et morts.

La fête des cendres

Célébration en honneur des ancêtres. Peut être effectuée à l'année, lors du premier ou du dernier quartier de lune, alors que 50% de celle-ci est visible. Cela rappelle la cohabitation de la noirceur et de la lumière, des défunts et des vivants. On se souvient aussi de ceux qui sont tombés au combat et n'ont pu être retrouvé.

Lors de cette fête, on invoque Phalène, l'esprit du papillon de nuit, qui guide les défunts lors du passage vers l'au-delà. Les chamanes se couvrent le corps et le visage de cendres afin de l'attirer, puisqu'il est dit qu'il s'en nourrit.

D'autres peuples ont transformé et emprunté cette fête, créant la Fête des Morts, célébré en octobre. Ils l'ont transposé au culte d'Azraël, la reliant à la journée où certains morts sont capables de communiquer avec les vivants. Cette fête est aussi devenue une façon de remercier les Juges des Morts de leur travail.

RATON- RELIGION

Le peuple du Raton ne consacre pas d'importance à la religion ou la prêtrise, leur devoir étant envers les esprits, la nature et les leurs. Ils n'empêchent cependant pas un membre de clan d'avoir des croyances religieuses et de pratiquer sa religion.