



Mana Whenua

Capitale : Wharepuni.

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

Diversité ethnique : Les Ursa habitent ce pays en grande majorité. Cependant, il est possible d'y croiser des humains ou des elfes.

Religions : La religion de Luna est dominante dans le pays. Il est possible de croiser des priants de Polior, Shourmish, Amogris et plus rarement des priants de d'autres dieux.



Les Différents Ethnies

Les Ursa

Les ursa forment un peuple nordique particulier. Ils prennent l'apparence de grands ours humanoïdes. Leur force est immense et ils peuvent faire preuve d'une rage incommensurable comparable à celle des orcs. Cependant, ils peuvent aussi être très généreux et gentil. Les ursa ont forgé ce caractère au fil de siècles de guerre et de diplomatie. Cette dualité de comportements concorde parfaitement avec le culte qu'ils vouent à la déesse Luna, principal pilier de leur société.

Les Humains

Certains humains sont venus depuis quelques décennies s'installer sur les côtes du territoire ursa. Ils ont bâti quelques villages fortifiés afin d'assurer une colonisation durable. Cependant, le dur climat et certains démêlés avec les indigènes de la région limitent depuis longtemps la colonisation humaine du territoire. Ils ne sont pas très appréciés des ursa.

Les Elfes

Tout comme les humains, les elfes ont établi quelques forts avancés dans les landes glaciales. Cependant, en respectant le territoire des Ursa, les elfes ont gagné leur amitié. Depuis, les elfes peuvent aisément se livrer à des voyages et à des fouilles archéologiques dans les terres nordiques, contrairement aux humains.

Quelques Termes Utiles

De nombreux termes sont utilisés dans la langue officielle des ursa, le Meori. En voici quelques-uns :

Terme Signification

Kahui whetu : Les neuf constellations pères, chacune est associée à un clan majeur.

Porotaka : Le cercle des clans pères.

Poumatua : Chef de clan mineur.

Ruiti : Chaman.

Turuiti : Haut chaman d'un clan majeur.

Tianara : Chef de clan majeur.

Mahina : La déesse Luna.

Kararehe : Le dieu Polior.

Rerenga : La déesse Shourmish.

Taurekareka : Le dieu Gergalagoth.

Kaunuku : Un clan majeur et clans mineurs dirigés par son Tianara.

Matenga : Le dieu Amogris.

Maniatrua : La déesse Aérie.

Vinuoranga : Le dieu Hyomel.

Culture

La culture des Ursas est portée principalement sur la défense de leur territoire, qu'ils considèrent comme sacré. Malgré toute cette violence dans laquelle ils vivent, les Ursas gardent un aspect spirituel très près d'eux. Les chefs et les chamans partagent l'autorité, incarnant l'équilibre entre action et présage. Leur société s'organise autour de clans qui portent chacun des valeurs différentes où le respect est acquis par la chasse, la guerre, la loyauté et la sagesse.

Type de Gouvernement

Il y a neuf clans majeurs qui forment le Porotaka, le cercle des clans pères. Chaque clan majeur a sous sa coupe un certain nombre de clans mineurs, ou clans fils, qu'il doit servir et protéger. Chaque clan, majeur ou mineur, est dirigé par un chef de clan, le Poumatua, qui est choisi par le reste du clan parce qu'il présente le plus haut degré d'une certaine valeur jugée indispensable par le clan dont il fait partie.

De plus, chaque clan mineur doit suivre la valeur prônée par son clan majeur, mais aussi la valeur qui le distingue des autres clans mineurs. Les chefs des clans mineurs obéissent au chef de leur clan majeur. Les chefs jouent cependant un rôle limité. Ils dirigent les chasses et ils ont les pleins pouvoirs en ce qui a trait aux décisions guerrières. Cependant, au niveau des décisions spirituelles, (elles concernent souvent l'orientation du clan dans la direction des troupeaux, des points d'eau, etc.) c'est le chaman, ou Ruiti, qui dirige.

Malgré tout, le chef et le chaman doivent toujours agir ensemble. Aussi, la position de chef n'est en aucun cas assurée. Les chefs étant choisis pour leur talent de guerrier, de guide et de chasseur, si un prétendant est plus talentueux, il sera choisi par le clan et détrônera l'ancien chef. Les chamans, quant à eux, sont des membres du clan ayant une affinité avec le culte des étoiles et le culte de la terre. Cependant, chaque clan mineur possède un seul grand chaman. Les grands chamans restent chaman jusqu'à leur mort. Juste avant de mourir, ils doivent choisir un héritier parmi leurs apprentis.

Chez les clans majeurs, c'est un peu différent : les chefs des clans majeurs, appelés des Tianaras, ont un conseil de neuf chamans, un d'entre eux, le haut chaman, est associé à la constellation du clan, et les autres, associés aux constellations des autres clans majeurs. De cette façon, les chefs des clans majeurs ont toujours en mémoire les idéologies des autres clans.

Chaque clan prie son propre dieu. Les ursas ont la possibilité de prier la divinité de leur choix quoi que certain chaman sont plus fermés à l'idée que des membres de leur clan prie des dieux des clans ennemie au leur. Mais une vision particulière aux attrait compétitif des ursas leur permet de voir les dieux comme des adversaire dans une compétition sportive et le clan liée à Ennorath a réussi à convaincre les autres que les dieux doivent être respectées pour de nombreuses raisons mais celle qui a convaincu la plupart des ursas est leur puissance. La puissance pratiquement inégalable des dieux a inspiré un respect partagé dans le cœur des ursas ce qui les a ultimement rassemblés spirituellement.

Drapeau

Chaque clan majeur et chaque clan mineur possède son propre emblème associé à sa constellation. Cependant, lorsqu'un conflit armé éclate entre les ursas et une autre race, ou lorsqu'un événement diplomatique quelconque exige la réunion de tous les clans ursas, majeurs et mineurs, le drapeau ci-dessous est utilisé. Noir, avec au centre une patte d'ours blanche ornée de sept étoiles formant la constellation du grand ours.



Spécialités

La pêche sur glace

Les Ursas ne possèdent des outils surprenants capable de faire des trous dans la glace, leur donnant un accès à l'eau pour y pêcher.

Les fleurs de glace

Ce sont des plantes blanches dont se nourrissent certains animaux.

Le fer de glace

Une ressource rare qu'on ne retrouve que dans de telles régions nordiques. Les Ursas sont les seuls connus à maîtriser l'art de le forger. C'est un métal léger et étrangement fragile, mais quand il est utilisé pour pointer ou trancher, comme avec des lances ou des haches par exemple, il est en mesure de transpercer des armures en les gelant. Bref, un simple contact avec du fer de glace gèle profondément.

La sculpture de glace.

Bien que cette spécialité semble étrange, les ursas transmettent l'art de la sculpture de glace depuis des siècles. Leurs œuvres sont reconnues à travers le monde comme des chefs d'œuvres d'une beauté à couper le souffle.

L'eau de la vie

Probablement la ressource la plus convoité des territoires ursa, par les hommes surtout. Les grandes montagnes Kotihitihi sont les plus hauts sommets des terres nordiques et sont en fait d'immenses glaciers. Cependant, ces eaux sont particulières : un contact prolongé avec la lumière de la Lune et des étoiles leur donne une grande propriété curative, ainsi que d'autres pouvoirs mystérieux.

La renaissance de Mahina

Cette fête est probablement l'une des plus importantes chez les ursas. Comme ils vivent dans les zones nordiques les plus éloignées, les ursas profitent d'un climat particulier : ils vivent six mois de nuit et six mois de jour par année. Cependant, contrairement à ce qu'on pourrait penser, les six mois de nuit sont les plus importants, car ils symbolisent le lien puissant qui unit les clans ursa à leur déesse Luna, déesse de la Lune et des étoiles.

De ce fait, cette journée qui marque le retour de la Lune en est une de festivités, et tous conflits sont suspendus durant 24 heures. En cette journée du début de l'hiver, le Wharepuni se rassemble, et les clans majeurs fêtent le retour de la déesse qui leur amène des nuits durant lesquelles la chasse est plus facile. Enfin, tous les ursas s'assoient et regardent les derniers rayons solaires laisser leur place aux premiers rayons lunaires.

La mort de Mahina

À l'opposé de la fête de la renaissance, cette fête marque le retour du Soleil. Pendant cette journée, aucun feu n'est allumé et les chamans ne font qu'observer le ciel toute la journée sans parler. Cette journée est marquée par le deuil des nuits qu'on ne reverra pas avant six mois, et le Wharepuni se forme pour honorer la mort de la déesse et marquer le début de l'été.

La guerre

Bien qu'il puisse sembler étrange de mentionner la guerre dans la section des activités culturelles, c'est bien ici que se trouve sa place. Les Ursas considèrent trois sortes de guerre : les guerres inter-claniques, intra-claniques et extra-claniques.

Inter-clanique : Les conflits entre les membres de différents clans appartenant à une constellation père différente sont fréquents. Les Ursas se battent régulièrement pour des zones de chasse, des abris, par plaisir ou par simple dévotion divine. Dans tous les cas, les combats se font toujours dans le respect de l'adversaire. Cependant, les combats armés sont interdits durant les périodes de nuit puisque Mahina regarde les Ursas. Ainsi, ils doivent faire preuve de diplomatie durant ces périodes. Alors, les Ursas se battent pendant le jour où les nuits de nouvelles lunes.

Intra-clanique : Les conflits entre des clans d'une même constellation père sont très mal vue. C'est conflit sont vue comme un manque d'ordre et d'harmonie par les autres clans majeurs. Ils se terminent souvent par l'intervention militaire d'autres clans majeurs et la destitution, voir souvent l'exécution, de l'ancien Tianara.

Extra-clanique : Les conflits extra-claniques quant à eux sont un devoir des Ursas dans la protection de leur territoire face à des ennemis étrangers.

La semaine du grand ours

À la suite du retour de la nuit, quand la première pleine Lune apparaît dans le ciel à côté de la grande ourse, cela marque le début de la semaine du grand ours où tous les clans rendent hommage à Runga Rawa, le premier des Ursa qui forma les clans majeurs et unifia son peuple avant de mourir et de devenir la constellation de la grande ourse. En son honneur on sacrifie le premier caribou capturé durant la horde sauvage et on prend son sang pour marquer les jeunes Ursas ayant participé à la grande chasse et qui sont devenu des vrais membres de la communauté. Enfin, les fêtes s'en suivent pendant 7 jours où les conflits sont interdits et où les clans qui se rencontrent partagent boisson, nourriture et cadeaux.

La fête du petit ours

Dans un lieu où la vie à tant de difficulté à subsister toutes les naissances sont sacré. Ainsi, dès qu'il y a une naissance dans un clan c'est un jour de fête. L'enfant est plongé dans l'eau de vie et sept bougies sont allumées pour lui en hommage au premier née de Runga Rawa qui mourus le même jour que son père et devint lui aussi une constellation, celle de la petite ourse. Cependant, si un enfant est né le jour, aucunes bougies ne sont allumées et celui-ci est destiné à devenir artisan, mais ceux naissant de nuit deviennent chasseur ou chaman.

La horde sauvage

Un des grands évènements de la période de jour marque le retour des grands troupeaux de caribou. C'est l'évènement le plus important de toute la période de jour. Tous les clans se rassemblent dans les régions nordiques bordant les Kotihitihi où passent les troupeaux. Cette période dure un peu plus d'un mois et représente l'apport le plus important en viande de l'année, elle se produit vers la fin du jour. La horde représente le sacrifice de Mahina, qui apporte par sa mort le retour dans grands troupeaux. La première prise de la chasse est gardée comme sacrifice pour la semaine du grand ours. Durant tout le temps restant jusqu'à cette semaine, l'animal est nourri et les Ursas en prennent grand soin. De plus, les grands cerfs blancs, les tarianas, qui guide la horde et qui sont de très grand cerf, plus grand qu'un Ursa, avec d'immenses bois, sont l'ultime triomphe de la chasse. Un Ursa qui est capable d'abattre un tariana est considéré comme un héros du clan et un chef idéal.

Le grand retour

Le début de la période estival marque le retour des végétaux et des oiseaux. Les Ursas appellent cette période le grand retour. Les chamans effectuent beaucoup de rituel dans cette période car les oiseaux sont connus pour être les annonciateurs de présages et de prophéties envoyés par Mahina.

Le Porotaka

Cette rencontre des neuf clans majeurs dans la formation du Wharepuni ne se produit que 4 fois par année. Au début de l'été, les clans y mènent le deuil de Mahina et le début du jour. Au début de l'automne, à l'arrivée de la horde sauvage, les chamans y rapportent les prophéties de l'année et bénissent les Ursa au nom de Runga Rawa pour avoir une bonne chasse. Au retour de la Lune, les clans festoient et chantent, cela marque aussi le début d'une nouvelle année. Puis, le jour de l'aurore marque le début du printemps où les chefs discutent de la défense de leurs terres. Cependant, le Porotaka est surtout un moment pour les chefs des clans majeurs de discuter des problèmes de leur Kaunuku et évidemment de revoir des vieux amis pour rire et manger.

Le jour de l'aurore

Marquant le début du printemps, le jour de l'aurore est une journée particulier où une immense aurore boréale apparaît dans le ciel des terres nordiques. Les chamans Ursa y voient le plus grand présage de l'année.

Climat

Les terres nordiques sont un territoire très froid séparé en deux grandes périodes. Une période de jour et une de nuit. Durant la période de jour le soleil éclaire les zones nordiques pendant 6 mois. Durant cette période la température monte au-dessus de zéro et des plantes basses comme des buissons et des lichens poussent. Des averses périodiques et abondantes frappent toutes les régions. Cependant, durant la période de nuit de 6 mois tout gèle et une grande quantité de neige tombe en peu de temps. La température peut descendre à -60 et tourne constamment autour de -25 maximum. Des tempêtes régulières de neige et de grêle touchent plusieurs régions.

Géographie notable

Les Kotihitihī

Les grands glaciers d'eau de vie. Dans le nord, au-delà des glaciers, de grandes banquises de glace se forment en hiver.

Le miroir de la Lune

Un très grand bassin d'eau douce qui reflète à la perfection le ciel même en hiver quand le bassin est gelé, la glace est si limpide qu'elle forme un miroir géant.

L'Ahuru Mowai

La grande cuve qui forme une zone de température douce même en hiver.

Constructions Notables

Rahirahinga

Le grand temple de glace qui fût sculpté dans le plus grand des glaciers, c'est une magnifique construction de glace qui sert de temple en honneur de Mahina. C'est un lieu sacré que même les chamans n'osent pénétrer. Tous les clans Ursa doivent y faire un pèlerinage au moins une fois par année.

La chaîne de l'Ahuru Mowai

La grande cuve sacrée entourée de 10 grandes montagnes est uniquement habitée par les chamans résidents et adepte du grand ours. Ces chamans sont des maîtres en sculpture de la glace et de la pierre. Ils ont sculpté chacune des 10 montagnes pour représenter les pères fondateurs des clans majeurs, la plus grande montagne représentant Runga Rawa le plus grand des Ursa. De plus, l'intérieur des montagnes furent sculptées pour représenter tous les événements marquant des Ursa formant une sorte de grand musée.

Les grandes yourtes

Ce sont les seules constructions véritablement permanentes du territoire; les grandes yourtes sont habitées par des chamans d'un clan majeur et servent d'intermédiaire entre le clan majeur et les clans mineurs si ceux-ci ont des demandes à faire à leur clan père.

Le mont du Nanakia

Le mont du démon, c'est une immense pile d'os construit au travers des siècles par les Ursa. À chaque année, chaque clan mineur et majeur doit obligatoirement faire un don d'un os de la première prise de la horde sauvage. Par la suite, les chamans de Matenga s'occupent d'empiler les os pour empêcher le démon de sortir de sa prison. Bien sûr, le tout ne provient que d'une légende centenaire selon laquelle l'esprit de destruction, le mangeur d'étoiles, seraient enfermé dans cette prison.

La frontière

Les Ursa ont construit un grand murais parsemer de crâne au bout de piques pour délimiter leur territoire et faire fuir les envahisseurs.

Wharepuni

Le champ des neuf Kahui whetu (les neuf constellations), est un grand champ de yourtes établies 4 fois par année pour une semaine construit par les neufs clans majeurs des Ursa. Le Wharepuni prend la forme d'un grand champ de tentes fait à partir des yourtes des membres des neuf clans. Les Ursas étant un peuple nomade, le champ n'apparaît vraiment que 4 fois par année. Le champ est établi dans une sorte de cuve naturelle, une lande entourée de montagnes créant un micro-climat agréable. Cette cuve prend le nom d'Ahuru Mowai. C'est un lieu sacré pour les Ursas et il n'y pénètre que 4 fois par année pour chaque changement de saison. Wharepuni prend la forme d'un grand cercle, les neuf yourtes géantes des chefs de clan majeur et de leurs vassaux forment un cercle au centre et les yourtes des membres des clans mineurs forment un plus grand cercle se mélangeant et s'étendant vers l'extérieur. Wharepuni permet surtout aux chefs des clans de discuter du déroulement de l'année et de parler de problèmes au sein des différents clans pour trouver une solution.

Les clans majeurs (Porotaka)

Le clan du phoque

Situé sur la côte est du pays, il est un clan qui dépend principalement de la pêche, ayant développé une compétence à nager plus facilement dans les eaux glaciales de la région. Peuplé de priant de Polior et Luna, le clan a établi des camps aux bords des côtes et quelques-unes plus profond dans les terres.

Le clan du renard polaire

Situé autour du grand lac, vers le centre du pays, le clan est constitué de chasseur rusé et discret, capable de rester en place de longues heures, se dissimulant avec leur pelage blanc, afin de chasser leur proie. Il est l'un des rare clan à utiliser la magie arcanique et est dirigé par un système matricentré.

Le clan de l'épaulard

Situé au nord, dans les glaciers, ce clan compte parmi les ursas les plus résistants au froid du pays. Le clan est peuplé de féroces guerriers qui protègent la région plus sacrée du pays. Malgré une certaine alliance avec les elfes habitants aussi la zone, ils n'hésitent pas à s'en prendre aux voyageurs trop curieux.

Le clan du loup

Situé sur toute la côte Ouest du pays, il est en constant combat contre les envahisseurs du Jardvegur. Le clan est le seul à avoir des structures permanentes; des avant-postes fortifiés dédiés à repousser leurs ennemis. Les ursas du clan sont des guerriers aussi féroces qu'organisés, mêlant formation et rage dans une danse mortelle pour leurs ennemis. Malgré toute cette violence, le côté spirituel du clan reste bien présent. Les Ursas pratiquent une tradition permettant à l'esprit d'un Ursa tombé de combattre une dernière fois auprès de ses camarades.

Le clan du Lièvre

Situé à l'est, près du fleuve, le clan est plus pacifiste et axé sur l'échange entre les elfes et les autres clans, faisant ainsi tourner l'économie du pays. Avec leur système de transport par canoë, ils permettent le voyage de ressources aux clans en ayant plus besoin.

Le clan du cerf

Situé au sud du grand lac, le clan arpente les étendus gelés pour assister le clan du loup ou combattre d'autres envahisseurs. Il se base sur sa vitesse et son agilité pour parcourir de grandes distances en peu de temps. Malgré tout cela, les Ursas du clan adorent fêter et passer du bon temps ensemble.

Le clan de l'aigle

Situé dans les montagnes du nord, le clan compte sur sa force et sa mémoire pour se déplacer dans les réseaux labyrinthiques de cavernes dans les montagnes. Ils détestent la lumière du jour, leur vie consistant à observer les étoiles afin d'y prédire des prophéties via des rituels.

Le clan du sinx

Situé au Sud du pays, il est le clan le plus près des habitants de Tal Kheer, près du grand portail traversant la chaîne de montagne. Malgré cela, il reste un clan très dangereux pour les aventuriers qui souhaitent passer pour de mauvaises raisons. Le clan est axé sur l'intimidation plus que l'action, mais s'il est poussé à bout, il n'hésitera pas à frapper en petit groupe, utilisant des techniques de guérillas plutôt que la confrontation de face.

Le clan du cheval sauvage

Situé au centre du pays, il est un clan qui gère principalement l'aspect diplomatique du pays. Les Ursas du clan sont des messagers, parcourant les étendus de glace afin de porter les missives, transporter des biens ou assurer les ententes entre les clans. Le clan partage l'art de la sculpture sur glace, s'en servant comme point de repère pour se situer dans le pays.

Relation Internationale

Alliance : Le Mana Whenua a une bonne entente avec Tal Kheer.

Ennemi : Le Mana Whenua est en conflit avec Jardvegur, qui envahi son territoire.