

PEUPLE DU CHIEN

НОКХОИ

SPIRITUALITE

KAMI PRINCIPAUX

Zam, l'esprit protecteur des chasseurs

Zam a l'aspect d'un loup aux allures humanoïdes. Ses yeux flamboient dans les ténèbres, lui permettant de traquer ses proies dans la nuit la plus sombre, jusqu'aux entrailles les plus profondes des mondes souterrains. Il sert de guide aux Amitans et leur permet de monter les immenses loups bleus qu'il a à son service.

Oï, le protecteur des forêts

Oï est vénéré sous la forme d'un arbre immense supportant la voûte céleste. Il s'incarne le plus souvent sous la forme de plantes ou d'animaux. Chaque Nokhoi sait qu'il peut se trouver tout près d'eux à tout instant, et c'est pour cette raison qu'ils respectent chaque créature vivante.

Tsaa, le roi des animaux

Tsaa est le protecteur de tous les animaux. C'est un cerf à l'immense ramure végétale, tantôt dépourvue de feuilles, tantôt bourgeonnante. Sa tête est dépourvue de peau et de chair ; seul l'os de son crâne est apparent. Son regard brille d'une lueur bleutée.

Üürek, protectrice des plantes

Üürek est la compagne de Tsaa et la sœur cadette d'Oï. C'est elle qui a appris aux Nokhoi l'usage des plantes qui soignent, qui nourrissent, qui tuent...

REGLES MORALES

En tout lieu, à tout moment, le respect de la nature et de la vie doit primer. Cela ne signifie pas que les Nokhoi ne chassent jamais, mais ils ne le font jamais sans raison et feront toujours un court rituel pour remercier ce présent. S'il faut se défendre, les Nokhoi éviteront autant que possible de prendre la vie, mais ils sont conscients que c'est parfois inévitable.

STYLE DE CROYANCE

Les Amitan sont les garants des traditions des Nokhoi. Ce sont les hommes et les femmes capables de voyager dans les autres mondes, ceux d'où viennent les esprits

souterrains et les esprits célestes. Les Amitan sont choisis et désignés par les esprits : lorsqu'un enfant rêve qu'un animal l'emmène vers le ciel ou vers les profondeurs, c'est qu'il est destiné à devenir leur représentant dans le monde des hommes.

Les Amitan sont de deux types : il y a les Amitan blancs, ceux qui conversent et voyagent avec les esprits souterrains et les défunts, et les Amitan noirs, qui eux voyagent avec les esprits célestes. Tous les Amitans commencent par se rendre dans le monde intermédiaire, qui se superpose à celui des Hommes, et où tous les esprits peuvent également se rendre.

Les esprits les plus puissants sont appelés Khüchtei (ou Kami chez d'autres peuples de l'Enclave) : ce sont eux qui règnent sur les mondes souterrains et les mondes célestes. Avec l'aide des Amitan les plus puissants, ils sont capables d'intervenir dans le monde des Hommes.

Quand un Nokhoi est malade, ce sont d'abord les guérisseurs qui interviennent : les Amitan ne sont dérangés que lorsque les plantes et les onguents ne peuvent plus rien pour guérir le mal. Dans ces cas-là, cela signifie que c'est un esprit qui est responsable, et l'Amitan doit intervenir pour l'expulser loin du corps du malade.

Les Nokhoi n'ont pas d'esprit protecteur personnel, ils prient les esprits qui ont toujours protégé leur peuple et craignent ceux qui les ont toujours menacés de leur colère. Les sacrifices et rituels sont toujours menés par les Amitan : avant et après la chasse, pour les unions, pour l'abondance du gibier, pour la protection du territoire Nokhoi... Ils portent en revanche de nombreuses amulettes pour se protéger des mauvais esprits.

Les Nokhoi ne construisent pas d'immenses temples comme les autres peuples : ils installent à tous les endroits désignés par les Amitan de petits sanctuaires, des tas de pierres savamment empilés, de petites habitations de bois, d'immenses parures de papiers et de tissus colorés dans les branches des arbres... Les Nokhoi ayant conservé au fil des siècles l'habitude de voyager partout et tout le temps, ces sanctuaires se retrouvent dans toute l'Enclave.

GOUVERNEMENT

TYPE :

Chez les Nokhoi, ce sont les Amitan qui prennent les décisions les plus importantes, en se basant sur les messages des esprits les plus puissants. Le Mash Ikh, l'Amitan le plus proche des esprits, est celui qui dirige tout. Il est désigné à l'issue d'un dangereux voyage dans le monde d'en-haut, au cours duquel il doit mourir pour mieux renaître. Les Khüchtei lui arrachent les membres, les entrailles et enfin, la tête, pour finalement le réassembler entièrement : il est alors prêt à devenir leur messenger suprême et le dirigeant des Nokhoi. Cette charge n'est donc pas héréditaire : plusieurs Amitan entreprennent ce voyage lorsqu'il faut choisir un nouveau dirigeant. Le Mash Ikh est le seul à en revenir vivant.

Le Mash Ikh est assisté par un conseil de guerriers, pisteurs, artisans et Amitan : chaque partie de la population des Chiens peut avoir un représentant au Conseil des Nokhoi.

Le territoire des Nokhoi est le moins étendu de tous : ils passent plus de temps à voyager en dehors de leurs terres, que ce soit pour appliquer les lois et sanctions concernant le braconnage ou pour surveiller les abords du Mur au sein de l'Aaratan. En dehors des Kiraware, les Sangliers, le peuple du Chien possède la plus petite population. La structure clanique a été oubliée très rapidement et la cohésion est très forte au sein de ce peuple qui a su faire évoluer ses traditions pour assurer sa survie.

Ainsi, les Nokhoi sont organisés en villages, à la tête duquel se trouve un Conseil composé d'un Amitan et de deux à cinq autres personnes, selon l'importance du village. Tous les hameaux et fermes sont rattachés à l'un de ces villages.

TAXES :

Le Mash Ikh ne prélève pas de taxes auprès de son peuple. En revanche, les Nokhoi étant traditionnellement chargés de veiller à ce que les ressources en gibiers restent suffisantes au sein de l'Enclave, les lois de l'Enclave les autorisent à prélever des taxes et des amendes auprès des peuples pratiquant la chasse ou le braconnage.

MILITAIRE :

Les Nokhoi continuèrent d'élever faucons et chiens, n'oubliant rien de leur vie passée et de leurs longues traques. Lors de la création des Forces Armées de l'Enclave, leurs compétences et leurs connaissances les amenèrent à fonder un corps spécial, placé directement sous le commandement du Conseil de Guerre et du Mash Ikh : l'Aaratan. Après quelques décennies, cette unité spéciale fut combinée avec celle des Expéditions Brumeuses : alors que ces dernières patrouillaient à l'extérieur, l'Aaratan longeait le Mur à l'intérieur, relayant les informations échangées par des codes reprenant des cris d'animaux.

La présence de l'Aaratan dans toute l'Enclave est l'une des clés de voûte de la défense de l'Enclave, et presque un tiers de la population Nokhoi est recruté au sein de cette unité spéciale.

RECRUTEMENT :

Pour pouvoir intégrer l'Aaratan, il faut d'abord avoir fait ses preuves au sein d'un élevage de rapaces ou de chiens pour pouvoir être recommandé. Les conditions de recrutement étant très strictes, il faut également une bonne connaissance des plantes, des animaux et de la traque. Enfin, il est nécessaire d'être âgé d'au moins vingt ans. Les nouvelles recrues de l'Aaratan passent ensuite deux ans à apprendre les différents protocoles et les différents langages codés.

POLICE :

Les Nokhoi sont responsables de la surveillance des ressources en gibiers et leurs patrouilles parcourent constamment les terres de l'Enclave à la recherche des braconniers. De la même façon que l'Aaratan est placé directement sous les ordres du Conseil de Guerre, cette police anti-braconnage est placée sous l'autorité directe de la Cour de Justice de l'Enclave. Ses membres sont appelés « les Nomades ».

JUSTICE :

Ce sont les Conseils des différents villages qui rendent la justice, avec l'aide des esprits. Pour les affaires de plus grandes envergures ou trop complexes, le Conseil du Mash Ikh prend le relai. Les

lois ne sont inscrites qu'à un seul endroit, gravées dans les roches d'une caverne proche de la capitale. Chaque personne responsable des jugements (tous les membres des différents Conseils) se doivent de les connaître par cœur.

SANCTIONS :

Les sanctions vont des simples travaux d'intérêts généraux au bannissement en dehors de l'Enclave. Entre les deux, on retrouve de l'emprisonnement, du service obligatoire au sein des légions pénitenciaires des Forces Armées de l'Enclave, de lourdes amendes... Le bannissement est extrêmement rare, et ne peut être décidé qu'avec l'accord de sept Amitan.

RAPPORT AVEC LES AUTRES PEUPLES :

Les Nokhoi sont plus ou moins bien considérés chez les autres peuples. Le fait qu'ils agissent en totale indépendance, que ce soit pour l'Aaratan ou pour les milices anti-braconnage, n'est pas du goût de tout le monde. Néanmoins, le travail qu'ils fournissent et leur ardeur à la tâche leur ont fait gagner le respect de tous. Le Peuple du Chien entretient par ailleurs une amitié certaine avec le Peuple du Sanglier.

D'après leurs légendes, certains clans Nokhoi furent autrefois réduits en esclavage par un peuple de guerriers à cheval. Pour cette raison, longtemps encore après l'arrivée des survivants dans l'Enclave, ils furent méfiant envers le peuple du Cheval. Ce n'est que très récemment que les Nokhoi parvinrent à oublier leur rancœur, même s'ils restent très méfiants et garde un œil attentif sur les manœuvres des Chevaux.

GENRE/FAMILLE

MARIAGE

Les Nokhoi s'unissent et se séparent devant les esprits, et uniquement avec leur accord. Les esprits n'autorisent pas de prendre plus d'un conjoint : s'engager à prendre soin pour la vie de quelqu'un est une chose sérieuse et difficile.

STRUCTURE FAMILIALE

Hommes et femmes ont le même poids de décision au sein de la société et au sein du couple. La plupart des foyers sont constitués d'un couple, de leurs enfants et de leurs « anciens » (parents et grands-parents).

STRUCTURE SOCIALE

La société Nokhoi ne fait pas de distinction sociale. Chaque personne a un rôle à jouer dans l'équilibre du foyer, du village, du peuple entier. On distingue cependant trois classes particulières au sein de la population : les Amitan, les membres de l'Aaratan et les Nomades.

Les Amitan

Les Amitan sont donc les hommes et les femmes capables de voyager dans les autres mondes. Contrairement à la plupart des autres peuples, ils ne mènent pas une vie différente des autres Nokhoi :

ils peuvent se marier (tant que les esprits sont d'accord, comme pour tous les Nokhoi), ils peuvent avoir des enfants, ils peuvent habiter où bon leur semble.

Ils ont en revanche l'obligation de venir en aide à tous ceux qui viennent les rencontrer, quelle que soit la requête. Quoi qu'ils en pensent, ils iront interroger les esprits ou les défunts. Si la solution ne relève pas de leur domaine, ils orienteront leurs visiteurs vers des personnes compétentes. À noter que les Nokhoi ayant un très grand respect pour les habitants des autres mondes et ayant conscience de leur place au sein du monde dont la Nature est mère, ils ne consultent jamais un Amitan sans avoir cherché une solution ailleurs.

Les membres de l'Aaratan

Recrutés à partir de vingt ans, les membres de l'Aaratan sont répartis dans les différentes escouades dès la fin de leur apprentissage. Patrouillant presque uniquement aux abords du Mur en collaboration avec les Expéditions Brumeuses, ils ne rentrent que rarement chez eux. Le commandement leur accorde (sauf exception) un mois de repos une fois tous les six mois. Après dix années de service, il est possible de déposer une demande pour devenir formateur dans les camps d'entraînement.

Les membres de l'Aaratan perçoivent un revenu, comme l'ensemble des membres des Forces Armées.

Les Nomades

Les Nomades sont formés dans les mêmes camps d'entraînement que les membres de l'Aaratan, puisqu'ils apprennent les mêmes techniques de traque et de dressage. Ils apprennent également les différents codes pour pouvoir eux aussi communiquer à distance en cas d'attaque (il est déjà arrivé que ce soient des Nomades qui relaient une alerte donnée par une Expédition Brumeuse).

En plus de tout cela, ils apprennent également les rudiments des us et coutumes de chacun des autres peuples, puisqu'ils sont amenés à être en contact permanent avec eux. La plupart du temps, les Nomades sont affectés à un territoire particulier. Cela leur permet de se faire connaître de la population locale et de gagner sa confiance. Une rotation est cependant effectuée de façon plus ou moins régulière selon les besoins. De la même façon que pour l'Aaratan, les Nomades ne rentrent chez eux que de façon irrégulière. Il est fréquent que passé l'âge de trente-cinq ans, ils retournent vivre sur leur propre territoire pour fonder un foyer et vivre d'une autre activité. Pour cette raison, la moyenne d'âge des Nomades est relativement jeune.

Tout comme les membres des Forces Armées de l'Enclave, les Nomades perçoivent un revenu, versé directement par la Cour de Justice.

NOURRITURE

Les Nokhoi avaient pour coutume de consommer de nombreux plats à base de viande. Il n'est pas rare qu'ils s'entendent avec les Sangliers pour que ceux-ci leur ramènent du gibier de l'extérieur pour pouvoir continuer à consommer des boules de graisse et de viande séchées lors de leurs nombreux voyages.

Ayant construit leur village en épargnant autant que possible la nature présente, les Nokhoi se nourrissent plus de plantes sauvages que de culture. Chaque village possède son jardin en

permaculture, qui est entretenu par l'ensemble des foyers y vivant. Les Nokhoi importent également des céréales comme le blé, le riz ou le sarrasin des territoires voisins.

ARCHITECTURE

MATERIAU DE CONSTRUCTION PRINCIPAL

Bois, laine, coton, feutre et parfois fourrure.

CARACTERISTIQUES :

Les Nokhoi ont conservé le type d'habitation qui était la leur à leur arrivée dans l'Enclave : traditionnellement, leurs yourtes étaient de toute façon plus hautes et plus vastes que celles des autres peuples. N'ayant pas besoin de plus d'espace pour vivre, ils n'éprouvèrent jamais le besoin de changer cela.

La porte est toujours dirigée vers le sud. La couverture extérieure est souvent faite de laine beige ou grise, d'où le nom de *boz üy* (« maison grise ») que les Nokhoi donne à ce modèle d'habitation. Des nattes de laine et de coton servent de lit. Une série de coffres en bois décorés renfermant les biens familiaux et les ustensiles de cuisine fait face à la porte. Durant la journée, ces coffres sont surmontés des nattes de couchage soigneusement pliées.

Il n'est pas rare que les foyers possèdent deux sortes de yourtes : l'une est faite pour la saison douce, et l'autre pour la saison froide. Chaque changement de saison et donc d'habitation donne lieu à des festivités qui durent plusieurs jours.

PLUS GRAND BATIMENT :

Il existe un bâtiment par village qui sert à accueillir le Conseil et à abriter les grandes festivités. Ce bâtiment est le seul à être construit en dur, et sa taille varie en fonction de la taille du village. On dit que celui de la capitale, Nüür Khuudas, est aussi vaste qu'une plaine. Les Nokhoi les nomment Töv.

La conception de ces bâtiments fut autrefois confiée à des artisans du peuple du Lièvre.

EDUCATION

Les enfants apprennent tous à lire, écrire et compter dès l'âge de cinq ans, au sein du foyer. Ce sont les grands-parents et les arrière-grands-parents qui se chargent de leur éducation. Dans les cas où les enfants n'ont plus que leurs parents, il est de coutume qu'ils aillent dans un foyer proche.

De façon générale, les Nokhoi regroupent régulièrement les enfants pour qu'ils apprennent à se connaître et à travailler ensemble. Pour cela, ils les font participer très tôt aux tâches collectives, comme l'entretien des permacultures ou le nourrissage des élevages de chiens et de rapaces.

Les contes et légendes sont transmis uniquement de façon orale, lors de grandes veillées autour du feu central des Töv.

À partir de dix ans, ils apprennent à connaître les autres peuples, l'histoire de l'Enclave, les herbes et les animaux, le cycle naturel des choses. Ils apprennent également à prédire le temps en observant la nature.

Le but est de donner aux enfants les armes pour comprendre le monde et la Nature, ainsi que l'équilibre fragile qui maintient l'Enclave telle qu'elle est.

Les techniques d'artisanat sont quant à elles transmises directement de parents à enfants.

TECHNOLOGIE

TRANSPORTS :

Les Nokhoi se déplacent toujours à pieds. Lorsqu'ils sont en expédition et qu'ils doivent déplacer du matériel ou des habitats mobiles, ils le font à l'aide de travois. Parfois, quand les chargements sont plus lourds que de coutume, ce sont les chiens qui les tirent.

ARMES :

Les Nokhoi ont tendance à utiliser des lames courtes et peu encombrantes, ainsi que des arcs et des flèches. Leur rapidité de déplacement et leur adaptabilité à tous les terrains sont deux critères essentiels à la réussite de leurs missions. Lorsqu'ils chassent, ils utilisent également des lances.

COMMUNICATIONS

Les Nokhoi utilisent des messagers à pieds pour les distances courtes, des rapaces pour les destinataires lointains, ou encore des codes imitant les cris d'animaux qui sont relayés de groupe en groupe. C'est pour cette raison que les recrues de l'Aaratan et les Nomades mettent autant de temps à étudier et à pratiquer chacun de ces codes avant d'être envoyés en mission.

ECRITURE :

La tradition des Nokhoi est restée presque totalement orale. Même avec la perte d'une partie de leurs connaissances après leur arrivée dans l'Enclave, ils ont continué à privilégier cette forme. Cependant, les séjours répétés des érudits du peuple de la Chèvre les ont amenés petit à petit à conserver chez eux quelques rares livres narrant les mythes d'autrefois.

Les artisans et les quelques marchands tiennent leur compte dans de petits carnets importés auprès du peuple de la Chèvre.

ECONOMIE

RESSOURCES :

Les ressources qui permettent aux Nokhoi de commercer avec l'extérieur, et donc de pouvoir importer ce qu'ils ne peuvent produire, sont majoritairement issues de toutes sortes d'artisanat et de l'élevage. Les rapaces qu'ils dressent se vendent dans toute l'Enclave (ils sont plus réticents lorsqu'il s'agit de vendre des chiens provenant de leurs élevages).

Du côté de l'artisanat, ce qui se vend le mieux sont les représentations et statuettes en bois et en os qu'ils font à partir des descriptions des Amitan. En effet, ces dernières sont extrêmement prisées par les collectionneurs des autres peuples.

MATIERES PREMIERES :

Les Nokhoi veillent à ne pas prendre plus que nécessaire à la Nature. Pour cette raison, les forêts et les mines de leur territoire sont très peu exploitées, puisque leur population se contente de peu.

TYPE DE CULTURE ET D'AGRICULTURE :

Comme déjà expliqué, les Nokhoi pratiquent la permaculture, un système respectant à la fois l'humain, l'animal et le végétal. Chaque village possède son propre jardin, d'une taille équivalente à la population, qui est entretenu par tous les foyers. Il est fréquent que les jeunes soient envoyés cueillir des plantes sauvages en forêt pour compléter les menus.

ROUTES :

Aucune route en tant que telle ne traverse le territoire des Nokhoi. En revanche, de nombreux chemins praticables à pieds ou à dos de monture le sillonnent. Les grosses importations de marchandises arrivent en chariot jusqu'à la frontière, puis sont acheminées vers les différents villages à l'aide de travois.

COMMERCE :

Les Nokhoi pratiquent principalement le troc entre eux et avec les Sangliers. Pour le commerce avec les autres peuples, ils ont adopté la monnaie commune de l'Enclave lors de sa création par la Banque Centrale.

HISTOIRE AU SEIN DE L'ENCLAVE

Le territoire que les Nokhoi revendiquèrent à leur arrivée fut rapidement grignoté de chaque côté par les Dragons et les Yaks, qui affirmaient avoir besoin d'espace pour des raisons diverses et variées. Les Nokhoi ne s'en formalisèrent pas : leur peuple s'était toujours contenté du minimum. Ce furent les collines boisées et difficilement praticables qui stoppa les avancées des Dragons et des Yaks, et ce fut ainsi que le territoire du peuple du Chien se trouva délimité.

Peu nombreux dès le départ, les Nokhoi participèrent de leur mieux à la défense de l'Enclave les premières décennies, s'activant à patrouiller le long des sentiers de montagne. Leur activité permit de limiter les incursions Yôkai et de construire un Mur solide malgré le relief montagnard.

Lorsque le Conseil de Guerre fut constitué, le Mash Ikh de l'époque proposa immédiatement de créer un groupe spécial de traqueur/pisteur. Les Nokhoi étaient déjà reconnus dans toute l'Enclave pour ces compétences, aussi l'Aaratan fut rapidement mise en place. Contrairement aux Sangliers qui mirent de longues décennies à se faire respecter et à obtenir un peu de considérations, les troupes de l'Aaratan eurent tout de suite leur autonomie : elles n'étaient sous l'ordre d'aucun Général et obéissaient directement au Conseil de Guerre.

Ayant observé des années durant l'efficacité et à la discrétion des traqueurs Nokhoi (et connaissant leur volonté de respect de l'équilibre naturel), la Cour de Justice ne tarda pas à leur confier également la surveillance des gibiers, créant ainsi les premières patrouilles de Nomades.

En dehors de ces quelques faits marquants, le Nokhoi restèrent un peuple discret et inébranlable. Il ne fut secoué par aucune guerre civile et ne fut pris à partie dans aucun conflit de

l'Enclave. De même, il échappa aux Ravages du Nord, lorsque des Yōkai passèrent le Mur en masse à l'est.

CHANGEMENTS CULTURELS MARQUANTS :

Le passage d'une structure clanique à une structure plus unie et plus uniforme marqua un tournant important dans la culture Nokhoi. Les traditions, les us et les coutumes se mêlèrent peu à peu pour former finalement un ensemble cohérent et satisfaisant tout le monde. Les anciens chefs de clan laissèrent la place à un Conseil où toutes les voix avaient leur importance, et on accepta d'avoir un meneur unique à la tête de tout le peuple. Cette transition fut relativement rapide et appuyée par les Khüchtei, qui conseillèrent et orientèrent patiemment les Nokhoi par l'intermédiaire des Amitan.

CULTURE

Le peuple du Chien possédait une tradition uniquement orale, et, le temps qu'il apprenne à écrire auprès des autres peuples, une partie des légendes et traditions s'était déjà perdue. Malgré cela, les Nokhoi continuèrent de pratiquer une tradition presque exclusivement orale. Les contes et les légendes, les hauts faits historiques également, sont transmis par le biais de longues chansons accompagnées au dombra, un instrument à deux cordes.

Les conteurs, qu'on appelle « akyn », relatent chaque année lors de certaines festivités les histoires des guerriers et des clans d'autrefois. Certains ont été recréés de façon artificielle avec l'aide des érudits du peuple de la Chèvre.

Le chant tient une part importante dans la tradition Nokhoi. Les Amitan font notamment appel aux esprits et mènent leurs cérémonies en chantant.

Lorsqu'ils peignent des scènes où plusieurs Khüchtei sont présents (de façon durable ou avec des pigments qui seront effacés à la première pluie), il est d'usage de les représenter sous la forme d'hommes-soleil et d'hommes-lune. Des scènes peintes au moment de l'arrivée dans l'Enclave les représentent ainsi, des hommes et des femmes plus petits qu'eux dansant autour d'eux les bras levés vers le ciel.

GEOGRAPHIE

Le territoire du peuple du Chien se situe au nord-ouest de l'Enclave, coincé entre celui du Yak et celui du Dragon. Sa cité principale se trouve dans l'est, au confluent de deux cours d'eau venant des montagnes. On la nomme Nüür Khuudas, et son Töv aux couleurs de terre et de feuillages est reconnaissable entre mille. La chaîne de montagnes qui borde l'ouest de l'Enclave se transforme peu à peu en collines boisées ; la plupart des villages sont dissimulés dans des recoins de forêts vallonnées.