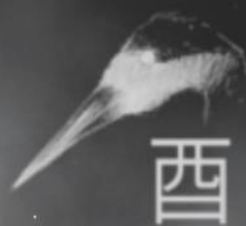


Contes de la Brume

LIVRET UNIVERS

霧務



Les Contes de la Brume s'inscrivent dans un univers fantastique s'inspirant de l'Asie médiévale, et plus principalement du Japon, de la Chine et de la Mongolie.

Dans cet univers, les Humains survivent depuis plus de trois millénaires dans l'Enclave, un territoire isolé et protégé de l'extérieur grâce à la Barrière Magique et au Mur, une immense fortification.

DE QUOI SE PROTÈGENT-ILS ?

De la Brume.

Brutalement arrivée trois mille ans plus tôt, la Brume représente un danger mortel pour les humains.

D'abord, elle leur fait définitivement perdre tout sens commun, les rendant agressifs et les poussant à s'en prendre les uns aux autres avec une violence sans égale. Rares sont ceux qui peuvent se permettre de marcher dans la Brume et d'en ressortir indemne.

Malheureusement, elle s'immisce dans les demeures par les moindres interstices, pollue toutes les sources d'eau, la pluie, le sol... Il est presque impossible de lui échapper longtemps.

Ensuite, elle cache en son sein d'innombrables créatures pour la plupart avides de chair humaine : les yôkais.

Les yôkais existaient avant l'arrivée de la Brume, mais jamais ils n'avaient attaqué les humains avec autant de violence et de cruauté.

La seule chance de survie de l'Humanité se trouve au sein de l'Enclave, bien à l'abri du Mur et de la Barrière Magique... Bien que de nombreux yôkais parviennent fréquemment à les franchir de nos jours encore.

Ainsi, au cœur de l'Enclave, la vie semble presque douce, mais la menace de la Brume et de la mort ne sont jamais loin.

LES KAMIS

Les survivants de l'Enclave sont défendus par les Kamis, des divinités aux apparences et aux niveaux de puissance extrêmement variés.

Il existe mille myriades de Kamis, donc une infinité, et chaque peuple en vénère certains plus que d'autres. Tantôt protecteurs, tantôt colériques et prompts aux châtements, les humains ont appris depuis longtemps de quelle façon il convient de se comporter avec eux.

Les Kamis vivent sur un autre plan d'existence : on les aperçoit rarement de ses propres yeux. Les spirituels des différents peuples (moines, prêtres, chamanes...) sont capables de canaliser la puissance de certains Kamis pour agir sur leur propre réalité. Pour cela, ils mettent en place des rituels plus ou moins complexes.

LES AUTRES PLANS D'EXISTENCE

Outre celui où vivent les Kamis et celui des humains, il existe un certain nombre d'autres plans d'existence.

Les peuples ne s'accordent pas tous sur le sujet et le nombre diffère d'une croyance à l'autre, mais il est certain qu'on y croise démons, défunts, yôkais, ... et certains Kamis violents et dangereux.

Certains spirituels sont capables de voyager dans quelques-uns de ces plans, en esprit uniquement, pendant que leur corps reste sans défense dans leur propre réalité. Ils servent notamment de lien direct entre les Kamis et les humains.

LES DOUZE PEUPLES

À l'origine, il y avait douze peuples : celui du Rat, du Yak, du Tigre, du Lièvre, du Dragon, du Serpent, du Cheval, de la Chèvre, du Singe, de la Grue, du Chien et enfin du Sanglier.

Ces douze peuples se divisent en trois groupes ethniques :

- les Ekhonii (Cheval, Chèvre, Chien et Yak) correspondent aux peuples d'inspiration majoritairement mongole ;

- les Qiàn (Serpent, Singe, Dragon et Lièvre) correspondent aux peuples d'inspiration majoritairement chinoise ;

- les Zensha (Tigre, Rat, Grue et Sanglier) correspondent aux peuples d'inspiration majoritairement japonaise.

Lors de l'arrivée de la Brume, les Kamis guidèrent les différents peuples jusqu'à l'Enclave, créée en urgence par leurs soins. Un seul peuple ne profita jamais de la sécurité de l'Enclave : celui du Rat, qui se sacrifia pour protéger les autres.

Aujourd'hui encore, les onze peuples survivants honorent sa mémoire.

En trois mille ans de cohabitation et malgré un brassage des différentes traditions, les onze peuples survivants continuèrent de vivre chacun de leur côté, au sein de leur propre territoire.

Ainsi, même si l'union est de mise face à la menace extérieure, l'entente n'est pas toujours cordiale. Les inimitiés sont nombreuses et de nombreux peuples se pensent meilleurs que les autres.



PEUPLE DU YAK LES KHÜRS

D'après les récits des Anciens, le Peuple du Yak vivait au pied d'une chaîne de montagnes appelée Tösövt, dans des habitations semi-troglodytiques.

Ces éleveurs de yaks étaient connus sur tout le continent pour les somptueuses étoffes que leurs artisans fabriquaient à partir du fil des vers à soie, des plantes et des fourrures de leurs animaux. Le commerce de ces tissus leur permettait de vivre richement, loin des soucis causés par le manque de nourriture, les catastrophes naturelles ou les envahisseurs.

Aujourd'hui encore, bien que la qualité ait diminué au fil des siècles, leurs étoffes se trouvent toujours sur tous les marchés de l'Enclave et le Peuple du Yak continue de prospérer avec sérénité. Les Peuples du Dragon et du Serpent notamment entretiennent avec lui des relations commerciales solides.

La société du peuple du Yak a conservé son système de classes : il y a les Nobles de Sang, les Nobles de Talent et les gens du peuple.

L'un des princes issus de la Noblesse de Sang gouverne, mais sa fonction n'est pas héréditaire : on lui donne le titre de Khagan. Les autres hommes et femmes issus de la Noblesse de Sang jouent le rôle de conseillers.

Les Nobles de Talent, s'ils ne peuvent accéder à cette fonction, peuvent cependant nourrir l'espoir d'une union avec la Noblesse de Sang, ce qui

permettra à leur descendance de peut-être devenir un jour le nouveau Khagan.

L'Enclave ne possédant pas de chaîne de montagnes ou de réseau de grottes, le Peuple du Yak dut se résoudre à adopter l'architecture d'autres peuples : les yourtes devinrent leur nouveau modèle d'habitation, toujours plus richement décorées que celles de leurs voisins.

Un réseau de vastes espaces d'élevage s'étend sur les terres qu'ils se sont attribuées et qu'ils ont nommées Tösövt, en souvenir de leurs anciennes contrées.

Tösövt est d'ailleurs représentée dans tous leurs temples sous les traits d'une femme d'une grande beauté, dotée de deux immenses cornes de yak : il s'agit du Kami de la montagne, qui protège toujours le peuple du Yak et qui a participé à la construction de l'Enclave.

Elle est mariée à Sürgiin, qui veille sur les troupeaux. Leurs enfants sont légion et leurs nombreux exploits sont brodés sur les grandes tentures qui ornent les temples et les habitations du Peuple du Yak.



PEUPLE DU TIGRE LES MUSHAS

Dans toutes les traditions, il existe des légendes racontant les exploits d'un peuple de guerriers immortels, ne craignant ni les blessures, ni les ennemis, et que seul le déshonneur pouvait pousser au suicide.

Des visages grimaçants et des cornes ornaient leurs casques et leur maîtrise des arts militaires les rendait victorieux sur tous les champs de bataille. Il s'agissait du peuple du Tigre.

Aujourd'hui encore, les Mushas sont bien souvent aux postes les plus gradés des Forces Armées de l'Enclave et ils dirigent des camps d'entraînement et de spécialisation.

Autrefois proches du peuple de la Grue, ils ont tendance depuis quelques siècles à mépriser ce que ce peuple est devenu, même s'ils reconnaissent à demi-mot l'intérêt de leurs pratiques de méditation. Les Dragons constituent leurs plus puissants alliés.

Lorsqu'ils ne combattent pas, les Mushas s'entraînent, et lorsqu'ils ne s'entraînent pas, ils écrivent des poèmes qu'ils échangent avec les femmes de la noblesse ou se rendent dans les quartiers rouges, où ils admirent les danses des Geisha ou les représentations théâtrales des Haiyû en buvant leur alcool de riz.

La société du peuple du Tigre est très strictement séparée en différentes classes : les guerriers et les nobles occupent le haut de la hiérarchie, suivis par les paysans, les artisans puis les marchands.

Dans les faits, les marchands parviennent bien souvent à devenir aussi importants que les guerriers, ce qui pose de plus en plus de problèmes de contrôle du pouvoir et d'application des lois.

Les cérémonies et rituels sont réduits au strict minimum nécessaire pour s'attirer les bonnes faveurs d'Ikusa, Kami de la guerre, et de Shôri, Kami de la victoire.

Chaque famille possède cependant un petit autel dédié aux esprits de leurs ancêtres, pour lesquels ils déposent toujours un bol de riz.

Lorsqu'un Musha a besoin de l'aide des esprits, il allume de l'encens et récite quelques prières : la fumée portera ses mots jusqu'aux Kamis.

PEUPLE DU LIÈVRE

LES JIATÛS

On dit le peuple Jiatù natif des grandes plaines venteuses du Zhao Dong, entre la mer Bohai et les chaînes montagneuses du Zhong Shan, où il connut une histoire violente et mouvementée.

Les terres de ce peuple furent la cible de nombreux raids barbares pendant plusieurs siècles, contraignant les Jiatùs à se déplacer constamment loin de l'envahisseur pour finalement s'isoler dans une région hostile et dangereuse du nord des montagnes.



Grâce à l'usage du Ho Yuào, la poudre de feu, le peuple du Lièvre passa maître dans les arts de l'architecture et de la chimie, riches d'enseignements que l'on retrouve dans tous les aspects pratiques de leur vie au sein de l'Enclave.

Leurs habitats allient confort et praticité, témoignage de leur obsession pour l'optimisation de l'espace. On retrouve cela également dans leurs tenues qui se veulent sobres et fonctionnelles, dénuées de toute fantaisie.

Les Jiatùs obéissent à une hiérarchie sociale basée sur la reconnaissance liée au travail. On n'est un homme libre que si l'on peut créer un logis sûr pour sa famille et soi-même, rite obligatoire pour le passage à l'âge adulte.

Cette pratique pose d'ailleurs un problème au sein de l'Enclave où l'espace n'est pas illimité. Aussi, de nombreux Jiatùs n'hésitent pas à avoir recours à l'usage du Ho Yuào pour creuser sous terre malgré les risques encourus par les autres habitats, et ce en dépit des nombreuses interdictions prononcées à ce sujet.

Peu vindicatif, le peuple du Lièvre privilégie la défense à l'attaque et préférera fuir la confrontation ou, s'il n'a guère le choix, la confrontation sera déplacée dans un environnement sûr dont la maîtrise sera totale.

Artisans hors pair, les services des Jiatùs s'arrachent à prix d'or au sein des autres peuples, mais leur nature inflexible et bornée en ce qui concerne leur « art » constitue souvent une source de conflit.

La moindre tâche, le moindre travail se doit d'être irréprochable ; aussi faut-il s'armer de patience lorsque l'on traite avec un Jiatù, car la notion d'urgence ou de travail pressé n'existe tout simplement pas chez eux.

La religion est étroitement liée à la vie de tous les jours chez le peuple de Lièvre. Chaque habitat comporte un petit autel dédié à Gong Zuo, le Kami du savoir-faire.

Lorsqu'il se met à l'ouvrage, le Jiatù prendra toujours le temps d'honorer chaque matériau, chaque élément qui constitue son œuvre afin qu'elle soit acceptée par les Kamis et reconnue aussi bien sur ce monde que dans celui des esprits.



PEUPLE DU DRAGON LES BÀIHUÀI LONGS

Si l'on se fie aux Chroniques des Bàihuài Longs, le peuple du Dragon était autrefois divisé en de multiples tribus qui se livrèrent des guerres sans merci jusqu'à leur unification par Quàn Long, le plus puissant et le plus autoritaire des Bàihuài Longs.

La société du Dragon est à l'image de son puissant protecteur Quàn Long : autoritaire et impitoyable.

Un seul souverain dirige l'ensemble du peuple, appuyé dans sa tâche par de nombreux magistrats qui s'assurent que la loi est appliquée correctement dans tout le territoire.

Jugeant la nature de l'homme indocile — leur histoire l'a prouvé —, les Bàihuài Longs inculquent la discipline et l'obéissance aux lois par la crainte et la terreur. Ceux qui obéissent aux lois sont récompensés, ceux qui les transgressent sont sévèrement châtiés.

Ce mode de pensée encourage fortement la délation et fait des Bàihuài Longs un peuple discipliné, discret et constamment sur le qui-vive, comme si le moindre de leurs gestes ou paroles pouvait être décortiqué par un agent de l'ombre à la solde de la magistrature.

Malgré de nombreux siècles passés à côtoyer d'autres peuplades dans l'Enclave, la méfiance naturelle des Bàihuài Longs envers les étrangers et le climat de peur insidieuse qui les conditionne met rapidement mal à l'aise leurs interlocuteurs.

En revanche, leur rigueur et leur discipline militaire inébranlables font de leurs armées un pilier de la défense de l'Enclave.

Leurs hommes de loi réputés incorruptibles sont craints et redoutés de tous. Nombreuses sont les légendes urbaines impliquant un magistrat bàihuài long pourchassant un criminel à travers toute l'Enclave pour finalement l'exécuter bien au-delà de sa juridiction sans qu'aucun témoin ne lève le petit doigt.

À l'image de sa société, la religion du Dragon vénère l'ordre et la stabilité. Quàn Long préside à la Cour Céleste, entouré de ses proches conseillers : Yu Huan Di, qui veille à l'ordre et à l'harmonie, Er Lang, qui combat les démons et les mauvais esprits, Yushen Faguan, qui transmet les lois célestes aux hommes, et Jian Jung, qui commande les armées et mène les hommes au combat.

La religion populaire est tolérée bien qu'étroitement surveillée par le Censorat de la magistrature.

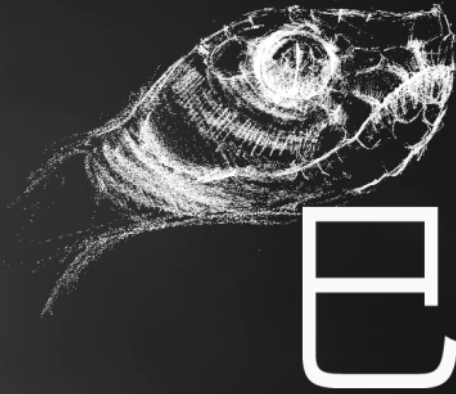
Elle compte de nombreux Kamis comme Cheng Shen, le Kami de la ville, Men Shen, le Kami du logis, ainsi que différents patrons liés à un corps de métier : Chang Fei, le Kami des bouchers, Lei Tsu, le Kami des aubergistes... On trouve également des héros locaux qui s'illustrèrent durant l'histoire bàihuài long pour des faits très particuliers.

PEUPLE DU SERPENT LES TIAO SHÉS

Les légendes disent que le peuple Tiao Shé naquit de l'union du serpent Bai Suzhen et de l'apothicaire Zu Xian.

Dans des temps immémoriaux, un serpent doué d'esprit fut sauvé d'un piège par un homme et fit vœu de lui rendre son bienfait dans une vie prochaine. Après mille ans de méditation, le serpent prit forme humaine et descendit sur le monde à la recherche de son bienfaiteur, réincarné sous le nom de Zu Xian, un modeste apothicaire.

Seule société fondamentalement matriarcale, le peuple du Serpent est extrêmement bien intégré à l'Enclave. Charmants, attirants et mystiques, généreux et possédant une intelligence



aiguë, ils s'assurent d'être en bonne entente avec tout un chacun, suscitant parfois méfiance et suspicion.

Leur sens aigu de l'analyse les pousse souvent à interférer dans les affaires des autres peuples, qu'il s'agisse de régler un conflit ou de négocier des tractations commerciales.

Leur savoir pharmacologique et leur connaissance du corps humain font d'eux des guérisseurs accomplis souvent sollicités. La qualité des soins offerts par les Tiao Shés jouit d'une forte notoriété, qu'il s'agisse de simples apothicaires ambulants ou d'acupuncteurs ayant pignon sur rue : il n'existe aucun mal dont ils n'aient pas le remède.

On prête également d'autres vertus moins avouables à leurs talents de médecin, comme la concoction de nombreux poisons aussi variés que mortels. Rares sont les Tiao Shés qui font profiter les étrangers de ce savoir, et ceux qui acceptent le font souvent à prix d'or ou contre des services qui dépassent très largement l'entendement, aussi dangereux pour la victime que pour le commanditaire.

Les Tiao Shés soutiennent un train de vie assez aisé, comme en attestent leurs habits comprenant de somptueuses étoffes et broderies achetées auprès des autres peuples.

Leur position sociale se reflète bien souvent par leurs atours, la pauvreté étant très mal perçue parmi leur peuple. Ils mettent un point d'honneur à apparaître dans chaque événement important sous leur meilleur jour afin d'attirer toutes les attentions.

Les Tiao Shés vénèrent les Kamis des Cinq Venins, dont les domaines d'influence sont la maladie, les épidémies et les poisons. Ces Kamis sont rarement évoqués sauf durant les fêtes religieuses à l'approche des périodes pandémiques

comme l'hiver ou l'été, et ce afin de protéger les peuples de la maladie. Les Cinq Venins sont Xiyi le lézard, Xie Zi le scorpion, Hàma le crapaud, Kui Shé la vipère et Wu Gong le mille-pattes.

PEUPLE DU CHEVAL LES MORIS

Le Peuple du Cheval vivait autrefois dans de grandes étendues herbeuses.

Des montagnes bordaient ses terres au nord et à l'est, et le fleuve Mös traçait la frontière ouest. Le Sud s'étendait à perte de vue et les Moris, comme ils se nommaient eux-mêmes, ne cessaient d'étendre leur territoire dans cette direction. C'est du moins ce qui est relaté dans les mythes qu'ils se transmettent de génération en génération.

Plusieurs tribus nomades, ou bannières, constituaient le Peuple du Cheval. Chacune d'entre elles surpassait tous les autres peuples dans la maîtrise du cheval, grâce à son agilité et son adresse.

Entraînés dès le plus jeune âge à l'art de la cavalerie et du tir à l'arc court, les Moris devenaient des combattants aguerris et dangereux, craints des autres peuples. La chasse avait également une grande importance dans leur économie : elle leur permettait de s'entraîner et de produire suffisamment de nourriture pour pourvoir au besoin des guerriers.

À présent, même si la plupart des jeunes Moris continuent de s'illustrer en rejoignant les Forces Armées de l'Enclave ou l'armée mori, le Peuple du Cheval est surtout reconnu pour ses talents d'éleveur.

Les spécialités à base de viande crue et de lait de jument sont très prisées chez les autres peuples. Le bétail fournit également du cuir et des os, qui servent à



la fabrication des bottes, du harnachement, du carquois...

La capitale du Peuple du Cheval se situe sur les terres de l'extrême ouest de l'Enclave et se nomme Bürenkhii. Au centre de ses rues de terre au tracé désordonné se dresse le temple d'Üneg Barisan, le Kami protecteur des guerriers.

Ce peuple autrefois nomade a su apprendre des autres pour créer une architecture durable lui ressemblant : les murs sont circulaires et un immense feu central éclaire les tentures représentant les Kamis et leur histoire.

Les envahisseurs étant mal perçus par les peuples plus pacifistes, il existe aujourd'hui encore de nombreux a priori vis-à-vis du peuple du Cheval, dont la fierté lui interdit de courber l'échine.

Malgré les siècles et l'adoucissement que le temps apporte avec lui, les Moris continuent de mal s'entendre avec le Peuple du Chien. On raconte que ces derniers furent autrefois réduits en esclavage par le Cheval.

De la même façon, le Peuple du Lièvre et celui de la Grue toisent de haut la brutalité et la sauvagerie de ceux qu'ils appellent encore « barbares ».

Si Üneg Barisan est le Kami que le peuple du Cheval vénère par-dessus tout, on retrouve également largement Ayanga, le Kami des tempêtes, et An, celui de la chasse, dans les rituels.

Au fil des années et contre la volonté des anciens, Sürgiin apparut dans les cérémonies : il était devenu nécessaire d'obtenir la protection du Kami des troupes.

C'est le Zövlöl qui dirige le peuple du Cheval : les Daichin, chefs des différentes bannières, y siègent tous. Leurs voix se valent toutes et, en cas de désaccord, ce sont les Kamis qui tranchent.

Le rôle des Böö, les hommes et les femmes capables de communiquer avec les divinités, est donc primordial dans cette société qui a placé aveuglément son destin entre les mains d'Üneg Barisan et des autres.

PEUPLE DE LA CHÈVRE

LES YAMAANYS

On raconte que les Yamaany vivaient sur les hauts plateaux de la chaîne des Ömnöd, au sud du Grand Océan. Les vastes pâturages verts où ils laissaient paître leurs troupeaux de chèvres étaient sous la protection de Nagoon, qui veille sur la nature et ses enfants.



Les hommes et femmes du peuple de la Chèvre étaient de nature paisible, versés dans la maîtrise des arts et la connaissance des choses. Pendant leur temps libre, les hommes aimaient jouer aux osselets alors que les femmes jouaient à la balle.

Dans l'Enclave, le lait fermenté de chèvre qu'ils produisent est en vente dans toutes les bonnes auberges.

Traditionnellement, lorsque les Yamaany sont suffisamment ivres, ils se lancent dans des chants alternés : quelqu'un improvise une chanson et une autre personne doit lui répondre de la même manière.

Taivan Zamaar, le cœur administratif du Peuple de la Chèvre, se trouve au centre de l'Enclave. Des lanternes éclairent les ruelles la nuit, alors que les uns se rendent chez les autres pour jouer et raconter des histoires de l'ancien temps. Rares sont les peuples qui se souviennent aussi bien de leurs traditions et de leurs légendes que celui de la Chèvre.

La plus importante bibliothèque de l'Enclave se trouve également à Taivan Zamaar. Les ouvrages sont compilés et rédigés par les Érudits yamaany depuis des siècles. C'est pour cette raison qu'aux yeux de toute l'Enclave, le territoire du peuple de la Chèvre doit absolument être préservé des attaques de yökais.

C'est le Qan, le roi, qui gouverne les Yamaany. Il ne s'agit pas d'une charge héréditaire et la durée du mandat est aléatoire. De nos jours, son rôle se limite à veiller à ce que les intérêts de son peuple soient respectés au sein de l'Enclave.

L'esprit ouvert des Yamaany leur a fait intégrer de nombreuses divinités étrangères à leurs légendes, et leurs temples sont riches de peaux peintes contant les relations unissant leurs Kamis protecteurs aux autres. Selon eux,

Khonichin est le père de tous les autres, même de Nar et de Sar, le soleil et la lune.

Des érudits des autres peuples font souvent le voyage pour visiter leurs bibliothèques où leurs multiples savoirs sont soigneusement gardés.



PEUPLE DU SINGE LES HOUZIS

« La chance poursuit les heureux ». Ce vieux dicton décrit à la perfection le mode de vie des Houzis. Amusement, distraction, stimulation : le peuple du Singe ne désire rien d'autre que les réjouissances à tout-va.

D'après eux, les Houzis étaient originaires des hauts plateaux du Gao Yuàn, aux abords du lac Po Yang. Là, ils se rendirent maîtres dans l'art de l'agriculture en exploitant au mieux leur agilité et leurs aptitudes acrobatiques.

Ainsi naquirent les Yuàn Gua, véritables jardins suspendus aux centaines de variétés dont le Taozi, fruit ambré regorgeant d'alcool une fois fermenté, qui était considéré comme un mets divin extrêmement prisé lors des grandes fêtes.

Tout était prétexte aux festivités, depuis la célébration d'un mariage jusqu'à l'exécution de la justice en passant par la victoire aussi bien que la défaite d'une bataille contre un clan adverse.

Aujourd'hui, les Houzis n'ont pas perdu le sens de la fête. Bien que l'Enclave l'ait privé de sa liberté de mouvement, le peuple du Singe continue de faire contre mauvaise fortune bon cœur et les Houzis sont à ce titre considérés comme des amuseurs publics, ménestrels ou autres saltimbanques.

Curieux par nature, ils s'intéressent à tout. Ce désir de connaissances et d'expériences fait d'eux des partenaires amusants et passionnants. Cependant, leur insouciance et leur manque de

moralité peuvent leur jouer des tours ainsi qu'à leur entourage.

« Il y a du singe dans l'air » est devenu un adage populaire dans l'Enclave lorsqu'une bagarre est sur le point d'éclater.

De nature plutôt pacifiste et enjouée, les Houzis n'en sont pas moins de redoutables combattants lorsque la situation l'exige.

Leur imprévisibilité déstabilise plus d'un adversaire, et davantage encore lorsqu'ils sont sous l'emprise de l'alcool de Taozi, qui semble décupler leurs forces et les rendre invulnérables. De nombreux brigands en ont fait les frais alors qu'ils pensaient pouvoir facilement détrousser un Houzi ivre titubant à la sortie d'une taverne...

Les festivités religieuses houzis sont impressionnantes et réputées dans toute l'Enclave. L'alcool y coule à flots, les chants et danses sont tantôt lents, tantôt frénétiques et endiablés. De nombreux jeux et défis sont organisés pour vénérer Bâi Jiu, le Kami des alcools, Tiào Wu, celui de la danse, Wànxiào, celui des bons mots et des plaisanteries, Sun Wukong, celui de la force et de la rapidité...

Ces fêtes sont également l'occasion pour les Houzis de se remémorer leur histoire à travers les chants, danses, pièces de théâtre burlesques ou spectacles de marionnettes.



PEUPLE DE LA GRUE LES MEIKÔS

On retrouve peinte sur d'antiques pièces de céramique l'histoire des Meikôs, le peuple de la Grue.

Les dessins abîmés et friables laissent entrevoir des constructions de bois et d'ardoises au pied de hautes montagnes, de vastes étendues d'arbres aux fleurs colorées, la difficulté de l'apprentissage

des arts et de la religion pour les jeunes enfants.

De leur vie d'avant l'Enclave, les Meikôs n'ont retenu que les légendes et les histoires des Kamis, qu'ils continuent de représenter sur tous les objets qu'ils fabriquent.

Céramique, forge, sculpture, peinture, calligraphie, cérémonie du thé, méditation... Les Meikôs font de chaque chose un art où leur sens de l'esthétisme, du minimalisme et du respect des divinités s'exprime dans chaque geste, chaque souffle et chaque parole.

S'ils furent guerriers autrefois, leurs arts militaires connurent le même cheminement et les codifications les transformèrent peu à peu en Dô, des voies menant à l'élévation spirituelle. Leurs enseignements sont malgré tout très prisés chez les autres peuples guerriers de l'Enclave, qui essaient souvent d'envoyer leurs jeunes apprendre la patience et le calme auprès des grands maîtres meikôs.

Le peuple de la Grue pratiquant l'art pour l'esthétisme et l'élévation spirituelle, il n'est que peu versé dans les compétences de vente et de commerce. Pourtant, ses œuvres s'exportent dans toute l'Enclave à des prix très élevés et quelques maîtres n'ont besoin de vendre qu'une seule pièce par an pour se fournir assez de nourriture.

Les relations avec les autres peuples sont pacifiques et les Meikôs prennent plaisir à aller écouter les contes et légendes étrangers pour les représenter en peintures, estampes ou pour écrire de courts poèmes.

Les cérémonies et rituels sont intégrés aux gestes quotidiens. Un bol de riz est déposé sur l'autel des anciens, de l'eau pure est versée sur la tête du renard de pierre qui garde l'entrée d'un temple, une pièce est jetée en offrande pour pouvoir secouer les cloches et attirer l'attention des divinités sur soi, les mains se joignent dès que le nom d'un Kami est évoqué...

Pour le peuple de la Grue, il existe mille myriades de Kamis, qui sont tous respectés et honorés. Un objet peut acquérir un esprit après plusieurs années, tout comme un animal d'une durée de vie extraordinairement longue.

Malgré cela, un fin observateur remarquera que Ô-Hisama, le Kami du soleil, est majoritairement représenté aux côtés de sa sœur, Makaze, qui ordonne aux démons et aux tempêtes, et de ses deux frères Inki et Yôki, qui équilibrent le monde.

Très avarés de leurs connaissances, il n'est pas rare que les grands maîtres

meikôs exigent d'abord de leurs élèves potentiels qu'ils apprennent à respecter les divinités et qu'ils méditent pendant plusieurs années avant d'accéder à l'apprentissage en tant que tel.



PEUPLE DU CHIEN LES NOKHOIS

De très anciens parchemins relatent que le peuple du Chien était un peuple de chasseurs-cueilleurs nomades, vivant dans les plaines bordant les immenses forêts de conifères du Grand Nord.

Pratiquant la chasse au faucon à l'aide de leurs élevages de chiens, les Nokhois connaissaient les secrets des plantes et des animaux sauvages comme personne.

Leurs chamanes, les Amitan, garantissaient le succès des expéditions de chasse par leurs rituels et leurs sacrifices aux esprits du monde d'en haut.

L'Enclave n'étant pas assez vaste pour permettre aux Nokhois de rester nomades, le peuple du Chien fut contraint de s'établir durablement : sa cité principale se trouve dans l'ouest, au pied de la haute chaîne de montagnes sur laquelle déborde l'Enclave.

On la nomme Nüür Khuudas et ses yourtes aux couleurs de terre et de feuillages sont reconnaissables entre mille.

En mémoire de leur vie passée, les Nokhois continuent d'élever faucons et chiens, et ils sont à l'origine de la création d'une milice spéciale au sein des Forces Armées de l'Enclave : l'Aaratan, constituée principalement d'animaux et de leurs dresseurs.

Les ressources en gibier de l'Enclave n'étant pas enrichies par l'extérieur, les Nokhois sont responsables de leur surveillance et leurs patrouilles parcourent

les terres protégées à la recherche des braconniers.

Le peuple du Chien avait une tradition uniquement orale et, le temps qu'il prenne des autres peuples l'habitude d'écrire, une partie des légendes et traditions s'était déjà perdue.

Néanmoins, les Nokhoïs n'ont oublié aucun des grands esprits que les Amitans invoquaient : il y avait Zam, l'esprit protecteur des chasseurs, Oi, le protecteur des forêts, Tsaa, le roi des animaux et Üürek, sa compagne, qui protégeait les plantes.

C'est le Mash Ikh qui prend les décisions pour le peuple du Chien. Il s'agit de l'Amitan le plus proche des esprits, désigné par ces derniers au cours d'un dangereux voyage dans le monde d'en haut au cours duquel le chaman doit mourir pour mieux renaître.

Seul le Mash Ikh revient indemne de ce long périple. Les représentations et statuettes en bois et en os que les Nokhoïs font à partir des descriptions des Amitans sont très prisées des collectionneurs des autres peuples.

Le Peuple du Chien entretient par ailleurs une amitié certaine avec le Peuple du Sanglier.



PEUPLE DU SANGLIER LES KIRAWARÉS

D'après les Kirawarés, leur peuple fut autrefois persécuté et repoussé jusqu'aux limites des terres habitables.

Là-bas, les conditions de vie difficiles et la sauvagerie de la nature leur apprirent le respect des esprits et la nécessité d'être forts. Les survivants des tribus se rassemblèrent pour n'en former qu'une

seule, puissante et indestructible, dirigée par le Yûshô, un guerrier-chaman.

Lors de l'arrivée de la Brume, le peuple du Sanglier ne montra aucune crainte : leur grande divinité, Kurayami, les protégeait des ténèbres depuis des siècles déjà.

À la création de l'Enclave, les Kirawarés s'installèrent au plus près de la barrière magique, priant les Kamis de leur laisser des accès vers l'extérieur qu'ils protégeraient eux-mêmes.

On raconte que régulièrement, lorsque les guerriers du Sanglier sortent de l'Enclave la nuit, ils chassent les yôkais et les hommes rendus fous par la brume pour se nourrir de leur foie et acquérir leur puissance.

Ce sont eux qui sont responsables des « Expéditions Brumeuses », des patrouilles quotidiennement effectuées autour du Mur, à l'extérieur, car ils sont les seuls à résister à la Brume.

Bien que leurs us et coutumes inquiètent la plupart des autres habitants de l'Enclave qui évitent de se rendre sur leurs terres, les Kirawarés sont appréciés pour le travail du bois, de l'os et de la corne qu'ils fournissent. De nombreuses pièces de décoration des temples, habits et autres accessoires sont souvent commandés auprès de leurs artisans.

C'est également un peuple de chasseurs qui travaille souvent en relation étroite avec le peuple du Chien.

Kurayami, leur protecteur principal, est un ours immense au pelage noir comme la nuit qui gouverne les ténèbres et les yôkais. Il les accompagne lors de leurs chasses nocturnes depuis la nuit des temps, les protégeant de la folie et des maladies.

Les Kirawarés lui vouent un culte particulier et il se raconte dans l'Enclave que leurs rituels sont souvent sanglants.

Le peuple du Sanglier vénère aussi Hotoke, qui garde la porte vers le monde des défunts. Lorsqu'un Kirawaré meurt, ses proches se partagent ses différents organes, puis le corps est lavé et brûlé pour que l'âme puisse être guidée par Hotoke.

Chaque Kirawaré est dès la naissance protégé par un Kami, qui l'accompagnera toute sa vie, invisible compagnon. Ce sont les chamanes qui permettent la communication entre les Kirawarés et leurs esprits protecteurs.

LES IZUMI-JINS, HABITANTS DU TERRITOIRE AUTONOME D'IZUMI

À l'origine, ce furent les Kamis qui ordonnèrent que des représentants de tous les peuples survivants s'installent autour de la seule source d'eau potable de l'Enclave, pour que cela reste un endroit neutre. C'est ainsi que naquit la ville d'Izumi, en plein territoire du peuple du Tigre.

Les siècles passant, chaque peuple entreprit la construction de nouveaux bâtiments, pour fournir les premières nécessités à leurs représentants, et les habitants devinrent de plus en plus nombreux.

C'est à partir du 16^e siècle de l'ère de l'Enclave en paix que la population d'Izumi commença à réclamer son indépendance. Après la révolte des Jiyô no Mi (les Hommes libres), violemment réprimée par l'armée du peuple du Tigre, la ville d'Izumi obtint son statut indépendant. Les terres adjacentes furent bientôt déclarées indépendantes elles aussi. Quinze ans plus tard, le territoire autonome d'Izumi possédait les frontières qu'on lui connaît encore aujourd'hui.

Du temps passa encore et les habitants se baptisèrent eux-mêmes « Izumi-Jin ». C'est désormais un Maire et son Conseil qui gèrent les affaires politiques et juridiques du territoire autonome d'Izumi.

Née du métissage des onze peuples survivants, la vie spirituelle d'Izumi revêt bien des visages. Les croyances populaires se sont peu à peu mélangées pour laisser place à un réseau très complexe de pratiques. On peut cependant distinguer, en grattant un peu, les courants qui ont survécu au cours des siècles, car malgré tout ce que les Izumi-Jins peuvent affirmer, les coutumes et traditions des peuples survivants sont encore bien vivaces.

Malgré ce métissage spirituel, les Izumi-Jins exprimèrent très rapidement le besoin d'avoir leurs propres Kamis protecteurs. La démarche sembla étrange, puisque les Kamis protégeaient leurs peuples depuis des millénaires déjà... Mais les Izumi-Jins désiraient le leur. Il fallait un Kami qui ne protégeait encore aucun peuple et qui n'était vénéré nulle part ailleurs.

On raconte que certains Kamis se mirent en colère et qu'une violente tempête souffla pendant des mois au-dessus d'Izumi. Malgré tout, les Izumi-Jins persévérèrent et, un jour, un Kami déclara

vouloir protéger Izumi et ses terres : il se nommait Mame et avait l'apparence d'un enfant de cinq ans. Il fut rejoint quelque temps plus tard par deux Kamis jumeaux, Onoko et Menoko, eux aussi enfants.

GÉOGRAPHIE DE L'ENCLAVE

La superficie de l'Enclave est équivalente à celle de la France, à peu de choses près. Les frontières sont très clairement délimitées par le Mur dans le plan d'existence des humains, et par la Barrière Magique dans la plupart des autres plans.

L'Enclave est divisée en douze territoires.

D'abord, chacun des onze peuples survivants possède le sien : il y a donc le territoire du peuple du Cheval, le territoire du peuple du Dragon, etc.

Ensuite, il y a le territoire autonome d'Izumi, dont les habitants se nomment Izumi-jins et se considèrent comme un peuple à part entière.

Izumi a toujours eu un statut particulier de territoire neutre, n'appartenant à aucun peuple en particulier, pour une seule et unique raison : c'est là que se trouve la seule source d'eau potable de toute l'Enclave.

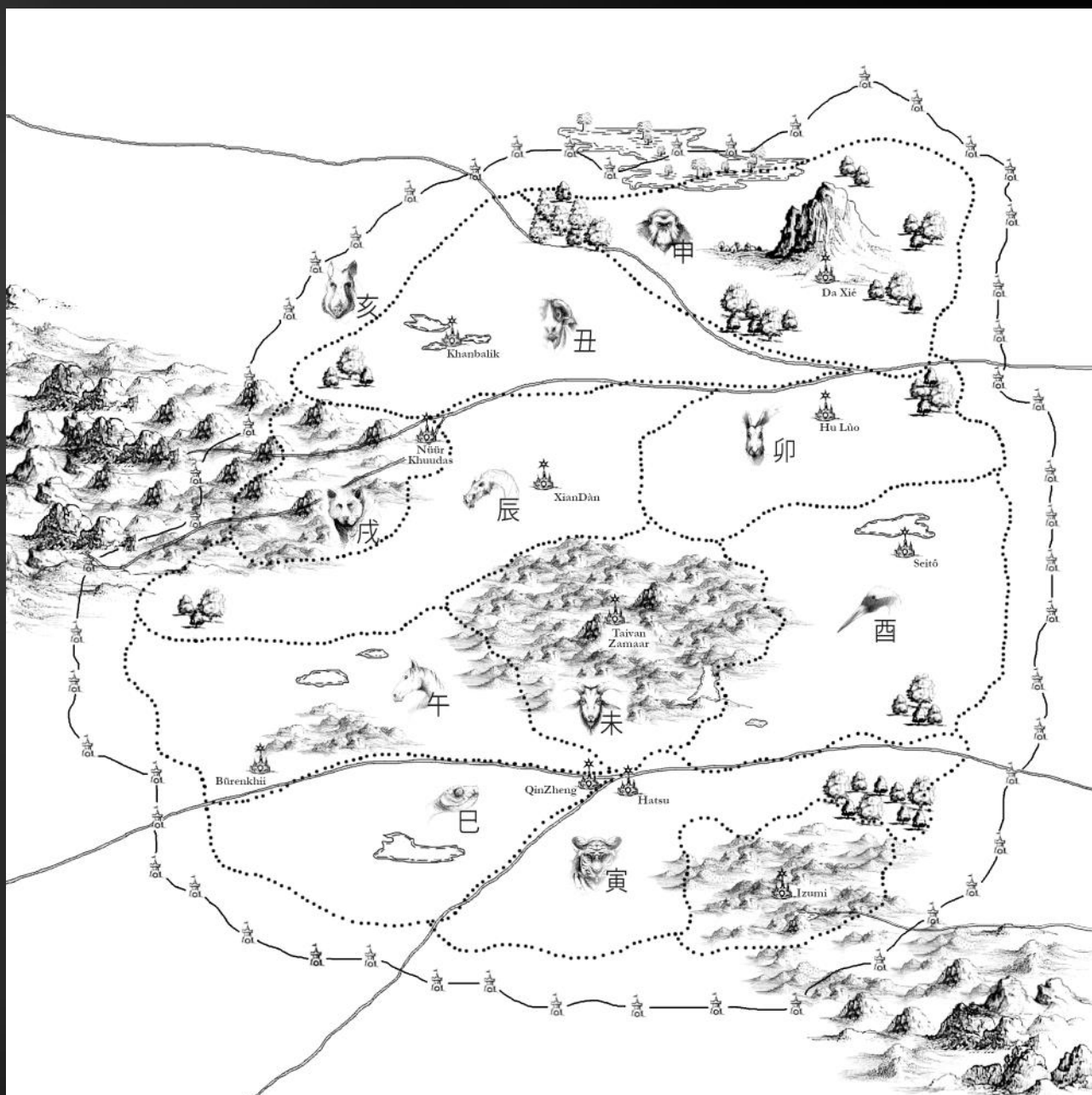
Un réseau de distribution extrêmement sophistiqué et complexe a été construit au fil des siècles pour acheminer cette eau dans toute l'Enclave.

La survie de l'Humanité dépend autant du Mur et de la Barrière Magique que de ce circuit de distribution de l'eau potable.

LES INSTANCES DE L'ENCLAVE

Avec le temps, et malgré les nombreuses tensions opposant les uns aux autres, les peuples survivants ont mis sur pied trois institutions majeures.

Le Conseil de Guerre gère la défense totale de l'Enclave par le biais des Forces Armées. La Cour de Justice, quant à elle, gère les lois et les affaires concernant les peuples dans leur ensemble. Enfin, la Banque Centrale prélève les taxes nécessaires à l'entretien du Mur, de l'armée et du réseau de distribution de l'eau.



LE CONSEIL DE GUERRE & LES FORCES ARMÉES

Le Conseil de Guerre se rassemble tous les trois mois, pour statuer sur les procès militaires, les budgets, les grades, les promotions, la logistique et le financement des camps d'entraînement.

Des représentants de tous les peuples y siègent, pas forcément en nombre égal. Dans tous les cas, chaque peuple compte toujours pour une seule voix (le territoire autonome d'Izumi possède une voix également).

Les décisions doivent toujours être validées avec l'obtention de dix voix sur douze.

Les Forces Armées se divisent en trois corps : l'Infanterie, la Cavalerie et l'Ingénierie.

Il existe également deux corps spéciaux : l'Araatan, dirigée par le peuple du Chien, qui patrouille le long du Mur à l'intérieur, et les Expéditions Brumeuses, dirigées par le peuple du Sanglier, qui patrouillent le long du Mur à l'extérieur.

LA COUR DE JUSTICE

Trois représentants de chaque peuple forment l'ensemble de la Cour de Justice (un seul, dans le cas du territoire autonome d'Izumi). Il est nécessaire de passer un concours commun portant sur la connaissance de l'ensemble des lois de

l'Enclave et des peuples pour pouvoir intégrer la Cour de Justice.

La Cour de Justice est impliquée dès qu'une affaire judiciaire concerne deux peuples ou plus. Sinon, c'est le système judiciaire de chaque peuple qui s'applique.

Outre tous les juges, avocats et autres qu'elle emploie au quotidien, la Cour de Justice dépêche également des Sôsakan (enquêteurs) dans toute l'Enclave. Ces derniers sont habilités à se mêler de toutes les affaires qui leur semblent relever de la Cour de Justice.

Enfin, la Cour de Justice gère elle-même toutes les affaires de braconnage. En effet, la ressource en gibiers de l'Enclave est très strictement réglementée et le braconnage, très sévèrement puni. Ce sont les Nomades du peuple du Chien qui surveillent tous les territoires de l'Enclave au nom de la Cour de Justice.

RÉSUMÉ DU CYCLE 1

Tout a commencé à dérailler lors du Kanreki de l'année 3 123 de l'enclave. C'est l'année du Rat de métal, la fête bat son plein, les fanions sont accrochés dans les rues, l'alcool coule à flots... Tout va pour le mieux et se déroule comme les fois précédentes.

Ou presque. Lors d'une des nuits de la fête, une armée inconnue passe la muraille et se dirige, entre autres, droit vers Izumi. Des brèches à plusieurs endroits du Mur, des sillons de morts et de destruction, la capitale meikô qui tombe. Une attaque massive de yôkais ? Non, cette fois, l'armée est humaine. Une armée de soldats d'élite, chacun portant un masque de chat, à l'image de leur dirigeant : Chat, ou encore Tanshin.

Rien ne semble pouvoir arrêter leur progression. Arrivée aux portes d'Izumi, l'armée ennemie monte un camp de siège et Tanshin vient s'adresser en personne aux défenseurs de la ville. Il leur donne du temps pour redécouvrir la vérité sur leur passé.

Poussés par la menace mortelle, les différents peuples de l'Enclave fouillent un passé oublié à la recherche de réponses... Et redécouvrent de nombreuses vérités.

Avant de se retrouver au sein de l'Enclave, chaque peuple vivait sur un monde différent qui lui était propre. Mais il y a un peu plus de 3000 ans, Tanshin est sorti de nulle part pour les attaquer. Il a rasé le monde de Rat en premier, dont il n'y a désormais plus aucun représentant, avant de poursuivre son assaut sur les suivants. Regroupant toutes leurs forces, les Kamis et les Avatars ont stoppé

Tanshin dans son élan et ont fondé l'Enclave pour protéger les survivants.

Les Avatars sont l'incarnation physique des mondes, ce qui fait d'eux les êtres les plus puissants connus jusqu'à maintenant. Les survivants cherchent désormais à retrouver tous ces Avatars pour les rallier contre Tanshin. Mamoru, l'Avatar du monde de Tigre, est le premier à s'être éveillé, perverti, alors que la Brume pénètre dans l'Enclave. Il a ramené avec lui la Magie élémentaire et l'Alchimie, deux arts surnaturels oubliés.

Par la suite, des indices ont permis de mener à différents Avatars. Serpent, Cheval et Chèvre ont ainsi été retrouvés. Dragon et Rat sont morts, malheureusement. Les autres sont encore introuvables, mais l'espoir n'est pas perdu et des pistes sont encore explorées à l'heure actuelle.

En tout cas, le temps presse, car Chat a pour but l'annihilation de tous les peuples de l'enclave. Et pendant ce temps, il cherche les Avatars, lui aussi.

La Brume au sein de l'Enclave a également réveillé les Protecteurs, des créatures poussées par un besoin irrésistible d'aider les humains. Ils sont le résultat de la fusion entre un Kami et un humain. Ils sont en même temps la meilleure arme et le meilleur bouclier sur qui les humains peuvent compter dans le monde physique.

L'année qui a suivi le Kanreki a été le théâtre d'une guerre sanguinaire et sans pitié menée par Tanshin qui avait sous ses ordres la Brume, les yôkais et son propre peuple humain. La démographie de l'Enclave a chuté drastiquement, des villes entières ont été rasées, petites comme grandes. L'armée de l'Enclave a lutté sur



tous les fronts : le maintien du Mur et de la Barrière magique, mais aussi désormais de vraies batailles au sein du Mur.

Mais l'Histoire n'est pas aussi dichotomique. Les survivants de l'Enclave ont ensuite appris que les Tanshins se battent en fait pour leur propre survie. Après avoir passé des millénaires dans les ténèbres, ils sont en guerre sur leur propre monde contre les Kamis qui défendent l'Enclave en menant l'assaut sur le monde de Chat.

Finalement, une attaque particulièrement meurtrière des Kamis a forcé les armées de Tanshin à se replier. Ne sont restés à l'arrière que des yôkais contre lesquels les traqueurs de l'Enclave avaient l'habitude de se battre, ce qui permit un peu de répit pour ses habitants qui pouvaient enfin se préparer convenablement.

Un répit de quelques mois seulement, après lesquels les Cinq armées yôkais déferlèrent toutes en même temps sur l'Enclave. Là, même les traqueurs furent dépassés. Jamais les yôkais n'avaient agi de manière aussi structurée, menés par de vrais généraux. Les armées du Feu, des Enfants, de la Pestilence, de Pierre et Fantôme sont encore maintenant un véritable fléau.

Un an après son départ, Tanshin réussit enfin à libérer une armée pour poursuivre son invasion et la guerre totale a repris avec plus de rage, alors que de nombreux Tanshins sont morts sous les coups des Kamis.

Comme si la situation n'était pas assez catastrophique, encore quelques mois plus tard, on apprend l'arrivée d'un nouvel acteur dans la guerre. Joyu, aussi appelé Destruction, un allié de Tanshin qui serait encore plus puissant que lui et qui n'a qu'une ambition : réduire l'Existence à néant.

Seule leur d'espoir qui va dans le sens de l'Enclave : on redécouvre dans la foulée la Magie des étoiles, différente de la Magie élémentaire et qui permettrait d'accomplir de véritables prouesses.

Et qui sait quels secrets peuvent encore avoir été oubliés avec le temps... ?

ET ACTUELLEMENT... ?

Nous sommes au début de l'année 3 126 et l'Enclave n'est plus que l'ombre d'elle-même. Entourée de toutes parts par l'ennemi, elle continue de faire front, mais la survie ne tient plus qu'à un fil... D'autant plus que Joyu, la Destruction en personne, est arrivé. Les chamanes kôktegis l'avaient annoncé, mais leur lugubre aura et



l'histoire de leur communauté aura voyagé plus rapidement : dans toute l'Enclave, on redoute la Magie des étoiles, considérée comme violente et maudite.

L'arrivée de Joyu a drastiquement changé la donne et la différence s'est aussitôt fait sentir sur le front. Là où l'Enclave affronte l'armée tanshin, il y a des survivants, des prisonniers, une lueur d'espoir. Face aux Cinq armées yôkais désormais commandées par Joyu, il n'y a que la mort et la destruction systématique.

Actuellement, la moitié de l'Enclave est sous domination ennemie. Ainsi, les territoires khür, houzi, jiatù, kirawaré, meikô et musha ne sont plus que des zones de guerre désertées par les civils.

La ligne de front qui sépare l'Enclave en deux est courageusement tenue par toutes les armées de l'Enclave qui déploient également leurs troupes autour d'Izumi, le long du Mur à l'ouest et dans deux autres zones de résistance.

Positions des armées ennemies

L'armée tanshin combat dans toute l'Enclave, mais le plus gros de ses troupes se trouve autour d'Izumi, alors que le siège a repris de plus belle. Son objectif est de détruire la seule source d'eau potable de toute l'Enclave. Pour le moment, Izumi tient bon grâce aux efforts conjoints des Forces armées et des armées mushas.

L'armée de pierre, qui avait pénétré l'Enclave par l'est sur le territoire Lièvre, a complètement disparu... Sans pour autant avoir été repoussée hors du Mur.

L'armée Fantôme et l'armée du Feu continuent d'occuper et de ravager le nord de l'Enclave, s'acharnant plus

particulièrement sur la zone de résistance qui s'étend au croisement des territoires khür, houzi et jiatù.

L'armée de la peste a été repoussée hors du territoire Serpent et le Conseil de Guerre a bon espoir de continuer sur cette lancée en la repoussant complètement hors de l'Enclave d'ici quelque temps.

Enfin, après avoir causé d'innombrables morts, et au prix de terribles sacrifices, l'armée des Enfants a été complètement repoussée hors du Mur. Elle continue son assaut, mais les armées bàihuài long et mori les tiennent en respect chacune à leur frontière, solidement appuyées par les Kirawarés.

Les camps civils

Les populations ont été évacuées tant bien que mal et majoritairement rassemblées dans sept camps civils :

- Ümit, le plus petit, dans les collines du territoire Chien, rassemblant principalement des civils nokhois et khürs

- Yongqi, dans la zone de résistance située au croisement des territoires khür, houzi et jiatù, actuellement harcelée par les armées Fantômes et du Feu, et âprement défendue par les Forces armées... Ainsi que par les armées houzis.

- Yuki, dans la zone de résistance du territoire meikô, qui rassemble une grande

partie du peuple meikô, sur les berges du lac Sôdai, protégée par de nombreux Kamis.

- Izumi, où des réfugiés principalement izumi-jins, mushas et meikôs s'entassent et tentent de survivre malgré les maladies, les pénuries et les attaques incessantes de l'armée tanshin.

- Getelgel, dans les collines du territoire Chèvre, situé tout près du front (trop près...) et protégé par les Forces armées de l'Enclave, ainsi qu'un détachement de l'armée mori, trop peu nombreux.

- Ord, sur le territoire mori, dans les collines également, à proximité du territoire Serpent. On dit que Serpent y a elle-même établi ses quartiers. Les Tiao shés y ont construit un immense quartier hospitalier.

- Yanshi, le plus gros, au milieu du territoire Dragon, rassemblant des civils de tous les peuples. Les survivants ont été réunis par quartier ; le Censorat et l'armée bàihuài long veillent à ce que tout reste ordonné, carré, discipliné.

**DÉSORMAIS, LE SORT DE
L'ENCLAVE EST DE NOUVEAU
ENTRE VOS MAINS...**

