

PEUPLE DU CHEVAL

MORI

SPIRITUALITE

KAMI PRINCIPAUX :

Üneg Barisan, kami protecteur des guerriers. Décrit comme un guerrier féroce revêtu de l'armure et du masque doré des chefs militaires. Il porte un arc et des flèches, et brandit une épée de cuivre flamboyante au-dessus de sa tête.

Ayanga, kami des tempêtes. Possède l'apparence d'un cheval couvert d'écailles avec de longues cornes. Lorsque le tonnerre gronde, c'est le rugissement qu'il pousse pour appeler la pluie. Les sanctuaires qui lui sont dédiés sont simplement constitués de lourdes stèles déposées en cercle au pied desquelles des crânes de chevaux sont enterrés, le nez tourné vers le ciel.

An, kami de la chasse. Tantôt l'aspect d'un homme, tantôt celui d'un renne à tête de corbeau.

Sürgiin, kami des troupeaux. Initialement kami protecteur du peuple du Yak, les Mori l'intégrèrent également à leur panthéon pour la protection de leurs propres troupeaux.

Tenger, le Ciel-Père du peuple du Cheval. Il est le père des ancêtres des Mori, et vit dans l'Eternel Ciel Bleu au-dessus des nuages.

Dayan Degerek, kami de la fertilité et gardien des traditions chamaniques. Vit dans le monde des esprits, depuis lequel il guide les rituels des Böö.

Etügyen-mati, la Terre-Mère du peuple du Cheval. Elle est la mère des ancêtres des Mori, et est incarnée dans la terre que les Hommes et les bêtes foulent chaque jour.

POUVOIRS/BENEFICES :

Les hommes et les femmes du peuple du Cheval sont capables de communiquer très clairement avec leurs chevaux. On ne peut pas dire qu'ils « parlent Cheval », mais leurs indications sont toujours clairement comprises, ce qui en fait des dresseurs et des cavaliers hors pair.

STYLE DE CROYANCE

Selon eux, les Mori vivaient autrefois sur les terres du Dieu Céleste. Ce dernier, qu'ils appellent Tenger, vivait dans l'Eternel Ciel Bleu, le Mönkh Khökh Tenger. Avec lui, 98 créatures divines se trouvaient également là : les Tngri (ou Kami). Tenger est la plus puissante de ces créatures divines. Au fil des millénaires qui s'écoulèrent depuis la naissance du monde, il s'incarna quelques fois sur terre. Là, il s'unit autrefois avec Etügyen-mati, la terre-mère, donnant ainsi naissance aux esprits dans un premier temps, puis aux Hommes du peuple du Cheval.

Les chamanes Mori sont appelés Böö. Il s'agit des hommes et des femmes capables de communiquer avec les Tngri. Leur rôle est essentiel, car lorsque les chefs de tribus ne parviennent pas à se mettre d'accord, ce sont les Böö qui interrogent les Tngri pour qu'ils tranchent à la place des hommes.

Pour devenir Böö, il faut entreprendre un voyage dans le monde des esprits. Traditionnellement, le Böö chevauchait son esprit protecteur qui l'emmenait jusqu'à l'Eternel Ciel Bleu, aux côtés des Tngri. Depuis la construction de l'Enclave et de la barrière magique, les Böö ne peuvent plus rejoindre l'Eternel Ciel Bleu. Leur initiation se fait donc au plus près d'Etügyen-mati, dans une cavité tenue secrète du territoire Mori. Là, les esprits mettent leur corps en pièces puis le réassemblent. C'est une initiation douloureuse qui change à jamais les hommes et les femmes qui la vivent.

Lorsqu'une personne meurt, son corps est déposé dans un cercueil de papier orné d'or et d'argent, avec de l'encens et de la myrrhe, pour être ensuite brûlé. Les cendres sont récupérées et déposées dans un vase scellé, qui est lui-même profondément enterré dans des cimetières. L'emplacement de ces derniers est tenu secret, et il est formellement interdit de s'y rendre en-dehors des cérémonies d'enterrement menées par les Böö.

Pour les chefs de bannière, les corps sont directement enterrés avec une jument et son petit, ainsi qu'un cheval mâle entièrement bridé. Une tente est installée devant la sépulture, avec des vases de lait et des plats de viande.

Avant la création de l'Enclave, les esprits des défunts se lançaient dans un grand voyage vers le nord, où ils s'installaient sur un nouveau continent, pour vivre une vie identique à celle qu'ils avaient de leur vivant. La barrière magique empêche désormais les défunts de faire ce voyage. Grâce à certains Böö capables de les voir et de communiquer avec eux, les Mori savent que leurs disparus veillent sur eux.

Ainsi, certains Böö ont les yeux qui percent les ténèbres, leur permettant de distinguer les défunts, et d'autres ont les yeux permettant de ne pas être éblouis par la puissance des Tngri. On distingue donc les Böö qui voient les ténèbres de ceux qui voient la lumière.

De nombreuses coutumes permettent aux Mori d'honorer les Tngri au quotidien. Pour les rituels plus importants ou les grandes cérémonies, ils se rassemblent dans les temples de pierres construits un peu partout sur le territoire. Les murs sont circulaires et un foyer brûle en leur centre. De riches tentures sont accrochées le long des parois, contant les exploits des Tngri et des Illustres Ancêtres Mori.

Dans les grandes étendues herbeuses, il n'est pas rare de croiser des pierres savamment empilées les unes sur les autres : il s'agit également de sanctuaires permettant d'honorer et de prier les Tngri. Les bois, les roches et les fontaines sont également honorés.

GOUVERNEMENT

TYPE :

Les Mori sont regroupés en clans, ou bannières, dont l'ensemble est appelé Khamag. Chaque clan est dirigé par un chef, le Daichin, dont la charge est héréditaire. L'ensemble des Daichin forme le Zövlöl, le conseil à la tête du peuple du Cheval. Chaque Daichin est libre de siéger ou non au Conseil

de Guerre de l'Enclave, faisant ainsi des Mori le peuple ayant le plus de représentants siégeant à ce conseil.

En cas de désaccord entre les chefs de bannières, ce sont les esprits qui doivent trancher. Pour ce faire, les Böö entreprennent les rituels nécessaires pour aller interroger directement les Tngri.

Les bannières sont au nombre de quarante-neuf et sont regroupées en Aïmaks. Les Aïmaks forment un découpage géographique plus qu'administratif, puisque toutes les bannières ont officiellement la même importance et le même poids de décision au Zövlöl. Cette organisation en Aïmaks permet de mieux gérer la participation des Mori à la défense de l'Enclave.

Chaque Daichin est responsable de la gestion des affaires de son clan. Les seules affaires directement gérées par le Zövlöl sont celles qui concernent l'ensemble du peuple du Cheval. Pour tout le reste, les bannières gèrent leurs propres affaires.

TAXES :

Aucun système de taxes n'existe. Chaque clan est riche de ses possessions et responsable de l'entretien de ses terres.

MILITAIRE :

Les Mori sont extrêmement impliqués dans la défense de l'Enclave, aux côtés des peuples Tigre et Dragon. Des camps d'entraînement pour les unités à Cheval ont été construits à divers endroits du territoire Mori, et ce sont également les Mori qui fournissent les chevaux de guerre pour toutes les forces armées de l'Enclave.

Au sein de l'armée de l'Enclave, les unités à cheval constituées uniquement de Mori sont d'une efficacité redoutable. Cependant, le Conseil de Guerre préfère demander aux Généraux de répartir les Mori dans les différentes unités pour qu'ils soient capables de « porter » les cavaliers des autres peuples.

Ces unités à cheval sont divisées en deux, selon le modèle traditionnel Mori : le Djaghoun ghar, ou aile gauche, et le Baraghoun gar, ou aile droite.

Parallèlement aux forces armées de l'Enclave, chaque bannière entretient sa propre force armée en formant tous les jeunes au combat, garçons et filles. Chaque Mori est capable de monter à cheval, de tirer à l'arc ou de se battre à l'épée.

RECRUTEMENT :

Tous les jeunes sont formés pour connaître les bases du combat et être ainsi capables de prendre la défense des Mori et de l'Enclave à tout moment.

En ce qui concerne les Forces Armées de l'Enclave, ce sont les Daichin qui décident quels guerriers rejoignent officiellement ses unités. Il n'y a pas de règle particulière qui régit ces choix : certains guerriers passent fréquemment de la Force Armée à l'armée Mori alors que d'autres passent leur vie dans la même unité.

De manière générale, les Daichin font toujours en sorte d'avoir au moins un Général Mori, l'idéal étant d'en avoir deux.

POLICE :

Il n'existe pas de corps de police à proprement parler, mais des guerriers sont officiellement chargés de surveiller et de protéger les troupes. Ils ne sont pas réputés pour se montrer tendre envers les voleurs qu'ils attrapent.

De plus, quand quelqu'un commet un crime, ce sont les guerriers du Daichin concerné qui vont le chercher pour qu'il soit jugé.

JUSTICE ET SANCTIONS :

La justice est directement rendue par les Daichin. Si une affaire concerne plusieurs bannières, les Daichin concernés se rassemblent sans jamais prendre la peine de convoquer le Zövlöl au complet.

Les sanctions sont souvent strictes et violentes. Les Mori n'hésiteront donc pas à trancher la main d'un voleur ou à condamner à mort un traître ou un meurtrier. Le peuple du Cheval est ainsi l'un des rares peuples à avoir conservé la peine de mort alors que la survie des Hommes est en jeu depuis des millénaires. Le Zövlöl a tendance à considérer que c'est pour cette raison que les Mori connaissent peu d'affaires de ce genre : la sanction est trop brutale.

Lors d'une mise à mort, la personne est roulée dans un tapis avant que Tenger ne puisse pas voir son visage depuis l'Eternel Ciel Bleu. Un troupeau de chevaux le piétine ensuite jusqu'à ce que mort s'en suive. Le fait de dissimuler son visage est une dernière faveur accordée par les chefs de bannières, pour que la personne conserve un minimum d'honneur.

RAPPORT AVEC LES AUTRES PEUPLES :

Les Mori entretiennent des rapports difficiles avec les autres peuples. Si les Tigres reconnaissent leurs valeurs guerrières et s'entendent particulièrement bien avec eux, même les Dragons, qui sont pourtant des alliés importants, méprisent leurs coutumes et leur mode de vie.

Les Chiens continuent de reprocher aux Mori de les avoir réduits en esclavage des millénaires auparavant, bien avant la création de l'Enclave. Les Grues et les Lièvres ont des idées également bien arrêtées sur les Mori, leur reprochant de ne pas avoir mis fin à leurs pratiques barbares malgré des siècles de cohabitation avec des peuples plus « civilisés » (la peine de mort fait partie de ces pratiques). Le peuple du Cheval est resté proche de ses traditions, et même trois mille ans après, ils continuent de porter le poids de leur Histoire alors que d'autres peuples ont pu faire table rase du passé.

Les Mori considèrent que les Chèvres sont le cœur de l'Histoire et des connaissances de l'Enclave. Bien abritées au centre de l'Enclave, les bibliothèques des Chèvres sont aux yeux des Mori des trésors à protéger envers et contre tout.

GENRE/FAMILLE

MARIAGE

Les Mori choisissent librement leur compagnon, et les couples sont monogames. Seuls les chefs de bannière peuvent avoir une épouse et des concubines officielles.

STRUCTURE FAMILIALE

Bien que les Daichin soient exclusivement des hommes, l'avis des femmes compte énormément, et il n'est pas rare que les chefs de bannière consultent leur épouse avant de se rendre au Zövlöl ou au Conseil de guerre. Pour les affaires ordinaires, lorsque le Daichin est absent, c'est sa compagne qui prend les décisions à sa place.

De même, il n'est pas rare que des femmes se retrouvent à la tête d'unités militaires ou même nommées au titre de Général des Forces Armées de l'Enclave.

STRUCTURE SOCIALE

Il n'existe ni caste dominante, ni classe sociale au sein du peuple du Cheval. Tous les Mori apprennent l'art du combat durant leur jeunesse, ils sont donc capables de prendre part à la défense du territoire Cheval et de l'Enclave à tout moment.

Le reste du temps, ils sont éleveurs, cultivateurs, artisans... Les Mori produisent leur propre nourriture et n'ont recours à aucune importation, exceptées les spécialités culinaires des autres peuples lors de certaines cérémonies. Leurs artisans produisent notamment tous les éléments de selleries nécessaires aux unités à cheval des Forces Armées de l'Enclave.

Seuls les Böö forment une classe à part. Ils ont interdiction de prendre un compagnon, et ne peuvent avoir qu'un seul apprenti à la fois. Même s'ils ont une habitation fixe au sein de la bannière d'où ils sont issus, ils sont souvent amenés à voyager et sont accueillis partout comme des invités d'honneur.

NOURRITURE

La nourriture du peuple du Cheval est constituée de lait de jument et de ses dérivés (fromages, bonbons, ...), de viande de cheval et de céréales et légumes qu'ils cultivent eux-mêmes (avoine, blé, riz, chou, pommes de terre sauvages...).

La viande est fréquemment séchée pour les rations de voyage, ou bien bouillie avec les os. La moelle est un met particulièrement apprécié dont on réserve la première bouchée aux invités.

ARCHITECTURE

MATERIAU DE CONSTRUCTION PRINCIPAL :

Les temples sont construits en pierre, mais les habitations sont faites de bois et de feutre acheté au peuple de la Chèvre.

CARACTERISTIQUES :

Les Mori vivent dans des yourtes. De forme circulaire, un foyer brûle au centre. Certaines familles ont plusieurs yourtes, dont certaines sont reliées entre elles par des structures de bois et de peau. Ces habitats étaient autrefois nomades, mais depuis l'arrivée des Mori dans l'Enclave, elles ont peu à peu perdu cette fonctionnalité pour devenir plus solide et parfois plus grande.

Les temples sont construits sur le même modèle, mais entièrement en pierre, afin que ni le temps ni la guerre ne puisse détruire ces ouvrages architecturaux dédiés aux Tngri.

PLUS GRAND BATIMENT :

Le plus grand bâtiment du peuple Mori est le temple dédié à Üneg Barisan, à Bürenkhii, la capitale.

EDUCATION

Les femmes sont en charge de l'éducation des jeunes en ce qui concerne la lecture, l'écriture, les mathématiques et les contes et légendes. Malgré la réputation de barbares que les autres peuples leur donnent, les Mori sont tous capables de tenir des comptes ou de tenir un journal. Ils connaissent aussi leurs mythes fondateurs parfois mieux que d'autres peuples.

Malgré le fait qu'ils sachent tous parfaitement bien écrire, la tradition des Mori est restée majoritairement orale. La langue Cheval est pratiquée et préservée principalement par les Böö.

Les enfants sont rassemblés sous les yourtes les plus grandes et les femmes des bannières se relaient selon leur domaine de prédilection. Les conteuses interviennent surtout lors de longues soirées où les adultes sont également autorisés à venir.

Une fois les bases acquises, les jeunes retournent poursuivre leur éducation auprès de leurs parents. Pour ceux qui souhaitent se consacrer entièrement à la défense du territoire Mori et de l'Enclave, l'engagement officiel se fait à partir de 15 ans. Les jeunes, garçons et filles, intègrent alors les camps d'entraînement jusque l'âge de 20 ans.

TECHNOLOGIE

TRANSPORTS :

Les Mori se déplacent exclusivement à cheval, même pour se rendre d'un territoire de bannière proche à l'autre. Ils ne marchent que lorsqu'ils restent au sein de la même ville. Lorsqu'ils doivent transporter des marchandises, ils utilisent des attelages sommaires traînant par terre, et plus rarement des charrettes pour les productions artisanales fragiles.

ARMES :

Traditionnellement, les Mori apprennent tous l'art du tir à l'arc avant même d'apprendre le maniement du sabre. Ils utilisent également la lances et sont équipés de boucliers.

COMMUNICATIONS

Les Mori utilisent des coursiers à cheval pour les courtes distances, et des faucons pour les plus longues distances.

ECRITURE (PAPIER, PRESSE, SIGNES) :

La tradition des Mori étant principalement orale, ils se soucient peu de l'écriture en tant que telle. Ils utilisent cependant le pinceau et l'encre pour rédiger leurs missives sur du papier acheté au peuple de la Chèvre.

Leurs contes et légendes ont tous été retranscrits par les érudits du peuple de la Chèvre et se trouvent dans la plupart des bibliothèques des villes de ces derniers.

ECONOMIE

RESSOURCES :

Les ressources principales des Mori sont issues de l'élevage : les bêtes, d'abord, qu'ils fournissent à toute l'Enclave, puis la viande, le lait, le cuir, les peaux, le crin... D'autres peuples se sont essayés au dressage des chevaux, mais aucun n'a jamais pu obtenir le même résultat que les Mori.

CARBURANT :

Les Mori utilisent le bois pour se chauffer et s'éclairent aux bougies ou à la lampe à huile. Tout comme le peuple des Sangliers, ils affectionnent les lourds poêles en fonte construits par le peuple du Lièvre.

TYPE DE CULTURE ET D'AGRICULTURE :

Les bannières cultivent toutes leurs propres champs de céréales (avoine et blé majoritairement). Les jardins de légumes sont plus souvent familiaux et s'étendent entre les yourtes au hasard du dessin assez confus des villes.

ROUTES :

Des routes praticables pour les charrettes et les chargements sont entretenues pour relier entre elles les villes principales, mais il n'existe pas d'autres chemins. Il faut connaître le territoire Mori quand on s'y aventure, sous peine de se perdre.

COMMERCE :

Les Mori font commerce de leurs productions à base de lait de jument et de leurs équipements de selleries. Entre eux, ils ont souvent recours au troc. Ils essaient de conserver cette habitude lors de leurs tractations avec les autres peuples, avec plus ou moins de succès.

HISTOIRE AU SEIN DE L'ENCLAVE

À leur arrivée dans l'Enclave, les Mori revendiquèrent une large portion des terres disponibles. Habités à se battre sur de grands espaces et à coloniser, ils occupèrent au début toute la partie sud-ouest de l'Enclave. Durant les décennies qui suivirent, ils défendirent aussi âprement le Mur et que leur territoire. Les autres peuples guerriers les laissèrent un temps, mais le conflit avec le peuple du Chien ne se calmant pas, les Dragons prirent la décision d'intervenir : ils étendirent leur propre territoire, formant une bande séparant les Chevaux et les Chiens.

De la même façon, peu de temps après, les Chevaux tentèrent d'étendre leur territoire vers le sud, empiétant sur les terres des Serpents alors que leur peuple était affaibli. Ce fut cette fois-ci l'intervention des Tigres qui les continrent. Après cela, les Chevaux restèrent à leur place, cherchant plutôt à trouver leur place au sein de l'Enclave, auprès des autres peuples, sous l'influence de Negdsen Ekhonii, le Daichin de la bannière Bordjigin.

Negdsen Ekhonii participa activement à l'établissement des Forces Armées de l'Enclave aux côtés des représentants Tigres et Dragons. Suite à cela, les Mori commencèrent à élever des chevaux pour fournir les forces armées de l'Enclave. S'activant plus que jamais à la protection de tous le Mur, ils se montrèrent impitoyables envers les peuples qui entretenaient mal leur portion, comme ce fut le cas des Singes à une époque.

L'organisation politique ne changea jamais réellement et ne connut aucun tournant majeur. L'organisation en bannières existait bien avant l'Enclave et, d'après la plupart des Daichin de toutes époques, continuera à exister bien après.

PERES OU MERES FONDATEURS (LISTE DES CHEFS LES PLUS IMPORTANTS) :

Negdsen Ekhonii

Ekhonii était le Daichin du clan Bordjigin il y a plus de deux mille ans d'après les légendes et les récits historiques. Sous son influence, les Mori calmèrent leurs ardeurs conquérantes et se concentrèrent sur l'organisation de la défense de l'Enclave. On raconte que Ekhonii s'était épris d'une érudite du peuple de la Chèvre, et que c'est sous l'influence de cette dernière qu'il eut la sagesse de mener son peuple sur une route plus pacifiste. Les légendes disent aussi que sur le champ de bataille, il se transformait en une redoutable bête de guerre, et qu'il était l'une des incarnations de Tenger sur terre.

Shuugian Chimeegüi

Chimeegüi est une femme de la bannière Tchakars. Les légendes la décrivent comme une personne d'une douceur incroyable avec les chevaux, mais dure comme la pierre quand il s'agissait de mener les troupes au combat. Ses dons de dresseuses lui permettaient de canaliser même les chevaux les plus fougueux et elle enseigna tout ce qu'elle savait à ses apprentis, qui prirent soin de n'enseigner à leur tour qu'à des personnes de confiance : ce savoir est à présent jalousement gardé par les éleveurs Mori.

GRANDES BATAILLES (LISTE DES CONFLITS LES PLUS IMPORTANTS) :

Bataille de Yǎnlèi

Dans les plaines qui portent désormais le même nom, sur les terres Serpent, à la limite des terres Sangliers, les armées des peuples de l'Enclave affrontèrent une armée innombrable de Yôkai et d'hommes pervers par la Brume. Cela ne faisait que quelques décennies que les Hommes s'étaient réfugiés dans l'Enclave avec l'aide des Kami et le Mur n'était pas encore aussi solide ou élevé que de nos jours. Sans crier gare, alors que les attaques s'étaient calmées, une horde de Yôkai et d'hommes pervers par la Brume déferlèrent sur le Mur, le brisèrent, et envahirent les terres du sud-ouest de l'Enclave.

Les armées du Dragon déferlèrent sur les rangs Yôkai, menés par les nombreux chars de combats menés par les chevaux Mori qui brisèrent les lignes ennemies, semant le chaos et la confusion et permettant aux troupes à pied de l'enclave d'entrer dans la mêlée.

Ravages du Nord

Pendant des décennies, le peuple du Singe négligea l'entretien du Mur, ne prenant pas la peine de le réparer ou de le renforcer aux endroits stratégiques comme le faisaient les autres peuples. Au bout d'un moment, les Yôkai firent une percée violente et traversèrent les terres Singes sans effort, allant jusqu'aux territoires Chèvre, Lièvre et Yak. Les Forces Armées de l'Enclave subirent de nombreuses pertes pour contenir cette attaque et les unités à cheval des Mori s'illustrèrent particulièrement, repoussant le plus gros de la menace hors des terres Chèvres.

CULTURE

Chant diphonique

Le chant diphonique est traditionnellement pratiqué par les Mori depuis la nuit des temps. On raconte que c'est d'abord Dayan Degerek qui l'enseigna aux premiers Böö, autorisant par la suite ces derniers à transmettre cette coutume au reste du peuple.

Figurines de feutre et de draps

Les Mori ont pour coutume de représenter les Tngri sous la formes de figurines de feutre et de drap, qui sont disposés de chaque côté des habitations. L'une d'entre elle est accrochée au-dessus de l'endroit où s'assoit le chef de maison, et est appelée « le frère du maître de maison ». Une autre est accrochée au-dessus de la place où s'assoit la femme du chef de maison et est appelée « le frère de la maîtresse de maison ». Le vol de ces figurines est impitoyablement puni de mort.

GEOGRAPHIE

Le territoire des Mori s'étend à l'ouest de l'Enclave, entre le territoire des Dragons au nord, celui des Serpents au sud et celui de la Chèvre à l'est. Il partage également une toute petite frontière avec le peuple de la Grue. La capitale, Bürenkhii, est située à l'ouest du territoire, à flanc de collines. Il existe quatre autres grandes cités : Khudaldaa, Golyn, Ösgökh et Batlan.