

PEUPLE DU SANGLIER

KIRAWARE

SPIRITUALITE

KAMI PRINCIPAUX :

Kurayami

Kurayami est le kami protecteur du peuple du Sanglier. Il gouverne les ténèbres et ordonnait autrefois aux Yôkai, avant que ceux-ci ne se rebellent contre lui.

D'après leurs légendes, quand les Kiraware furent repoussés aux confins des terres habitables, Kurayami les prit sous son aile et leur apprit à ne pas craindre les ténèbres et les démons qu'elles engendrent.

Il a l'aspect d'un immense ours au pelage noir qui accompagne les Kiraware dans leur chasse. Quand la Brume arriva et qu'ils présentèrent une résistance accrue à ses effets, les Kiraware attribuèrent cette capacité à la protection de Kurayami.

Depuis quelques siècles, Kurayami ne répond plus aux sollicitations des chamanes. Ces derniers en ont conclu que le Kami est trop occupé par ses propres chasses et qu'il ne veut plus être dérangé pour rien.

Hotoke

Hotoke est le kami gardien du monde des morts. Sous la forme d'un immense poisson, il aide les esprits des défunts à remonter le fleuve Kareha pour qu'ils puissent rejoindre le continent d'en-haut. Là-bas, ils séjournent un temps plus ou moins long pour se remettre de leur vie passée, avant de s'incarner de nouveau dans le monde des Hommes.

Hotoke incarne également la sagesse : de nombreuses sages paroles et courtes histoires lui sont attribuées.

POUVOIRS/BENEFICES :

D'après les Kiraware, c'est grâce à l'influence et au pouvoir de Kurayami qu'ils ont cette résistance face à l'influence de la Brume.

REGLES MORALES :

Le meurtre et le vol sont strictement interdits : les Sangliers doivent se montrer solidaires face à l'adversité, comme ils l'ont toujours été depuis qu'ils se sont fait repoussés au-delà des terres habitables il y a des millénaires.

Il convient de toujours honorer les Kami avant une chasse, après, au moment de la mise à mort... Il faut aussi honorer son esprit protecteur.

SYSTEME DE CROYANCES :

Les Kiraware croient que la Brume et les Yôkai viennent du monde des ténèbres, celui d'où est également issu Kurayami, leur divinité protectrice. Lorsque ce dernier passa dans leur monde pour leur venir en aide il y a deux éternités de cela, il laissa derrière lui une brèche, par où la Brume et les Yôkai s'infiltrèrent jusqu'à envahir le monde entier. Ils sont donc de la même essence que leur divinité et ils ne les craignent pas.

D'après eux, en dehors du monde des Hommes, il n'en existe que deux autres, mille fois plus vastes cependant : celui des ténèbres, d'où sont issus certains Kami, la Brume et les Yôkai, et celui du ciel, d'où sont issus les autres Kami et où vont les âmes des défunts.

Leurs chamanes sont capables de voyager dans ces deux mondes, mais depuis la construction de l'Enclave, ils ne sont plus aussi libres qu'avant et ne peuvent plus aller où ils le souhaitent, même au sein de ces deux autres mondes.

Ce sont aussi les chamanes qui interviennent lorsque le corps ou l'esprit d'un homme tombent malade. Cela signifie que la personne est séparée de son esprit protecteur, pour une raison ou pour une autre, et c'est au chamane de faire en sorte de réparer cela, à l'aide de rituel, d'herbes ou d'onguents.

À la naissance, chaque Kiraware se voit donc attribuer un esprit protecteur par un chamane, grâce à une vision de ce dernier. Ils peuvent aussi bien appartenir au monde des ténèbres qu'à celui du ciel. Chaque membre du peuple du Sanglier a donc chez lui un petit autel personnel grâce auquel il rend hommage à son esprit protecteur, en lui déposant en offrande de la nourriture, des morceaux de Yôkai, ... En dehors de ces autels facilement transportables, ils ne construisent pas de temples : un arbre, un rocher ou un fleuve sont déjà des temples naturels servant d'abris aux esprits.

À la mort des leurs, les Kiraware consomment leurs organes pour récupérer leurs forces. Ce sont la famille et les proches qui se partagent les différents organes.

Les Kiraware n'hésitent pas à se protéger de la mauvaise influence de certains esprits, de la Brume ou des Yôkai à l'aide d'amulettes et de grigris en tout genre. À l'âge de trois ans, quand l'âme est définitivement installée dans le corps, chaque Kiraware reçoit son Kusudama, son sac personnel d'herbes médicinales, soigneusement composé par les chamanes, qu'ils conservent tout au long de leur vie sur eux.

GOUVERNEMENT

C'est le Yûshô qui dirige le peuple du Sanglier. Cette tradition existe depuis l'époque où les différentes tribus ont dû se regrouper pour survivre, et elle n'a pas disparu depuis. Le Yûshô s'entoure des meilleurs guerriers Kiraware pour former son Conseil. C'est lui qui les sélectionne selon des épreuves établies par la tradition.

La place des chamanes est d'une importance capitale : lorsqu'un Yûshô meurt, ce sont eux qui choisissent son remplaçant. Ils sélectionnent alors les meilleurs guerriers Sangliers et leur font passer un certain nombre d'épreuves spirituelles : celui qui est choisi est celui qui montre les meilleures aptitudes à devenir chamane. Le Yûshô est en effet le seul guerrier-chamane du peuple du Sanglier, aussi puissant chamane que féroce guerrier.

Chaque clan Sanglier est « dirigé » par ses Trois Têtes : le Chef, le Chamane et le Chasseur. Le Chef est celui qui est en charge de la gestion du clan, le Chamane gère les relations avec les autres mondes et enfin, le Chasseur gère tout ce qui concerne les expéditions de chasse, et, par extension, les participants du clan aux Expéditions Brumeuses.

La fonction de Chef est la seule à être héréditaire : le Chasseur et le Chamane, eux, choisissent un apprenti qui prendra leur relève.

Chaque clan se répartit en plus petits regroupements pour voyager (les Sangliers migrent tout au long de l'année selon les saisons), et ils s'installent également en plusieurs campements. En effet, chaque clan regroupe plusieurs milliers d'individus. Ces petits regroupements ont un système similaire aux Trois Têtes pour servir de relai avec ces dernières.

MILITAIRE :

Un certain nombre des guerriers Sangliers rejoignent tous le corps des Expéditions Brumeuses, qui relève directement de l'autorité du Conseil de Guerre, sans passer par les Généraux. Comme ce sont les seuls à pouvoir résister à l'influence de la Brume pendant un temps suffisamment conséquent pour pouvoir s'aventurer plusieurs jours à l'extérieur de l'Enclave, c'est le Yûshô qui gère lui-même ce corps armé.

Le Conseil de Guerre laisse aux Sangliers une liberté assez grande pour gérer la protection des extérieurs de l'Enclave. Bien conscient qu'ils sont également les seuls à connaître tous les passages existants, le Conseil de Guerre préfère les laisser agir de la façon qui leur semble la plus efficace. Cependant, les Kiraware sont régulièrement mis en garde : si l'Enclave subit un jour une quelconque attaque qui met en péril sérieux la survie de ses habitants, le Conseil de Guerre devra faire le choix d'intervenir plus régulièrement dans les affaires des Expéditions Brumeuses.

JUSTICE :

Toutes les affaires sont portées devant les Trois Têtes, ou devant leurs intermédiaires se trouvant à la tête des plus petits regroupements. Dans ces cas-là, les Trois Têtes, tirent au sort trois personnes du clan pour les aider dans leur jugement.

Quand une affaire concerne plusieurs clans à la fois, les Trois Têtes et les trois personnes tirées au sort de ces clans se réunissent en un Conseil pour trancher. S'ils ne parviennent pas à s'entendre, c'est alors au Yûshô et à son propre conseil que l'on fait appel. Cependant, les Kiraware ont bien trop de respect pour le Yûshô et pour tout ce qu'il doit accomplir pour le déranger sans vraie bonne raison.

L'emprisonnement n'existe pas ; les sanctions prises sont le plus souvent des coups, qui sont alors jugés comme suffisant.

Cependant, il existe deux crimes qui ne sont absolument pas tolérés : le vol et le meurtre. En cas de vol, le coupable a le nez coupé avant de se voir offrir une unique nouvelle chance. En cas de meurtre, le coupable a les tendons des pieds tranchés avant de se voir banni de l'autre côté du mur.

RAPPORT AVEC LES AUTRES PEUPLES :

Les Sangliers s'entendent très bien avec les Chiens et coordonnent très naturellement leurs actions avec les leurs.

En ce qui concerne les autres peuples, ces derniers tolèrent très mal la présence des Sangliers. Le fait que ces derniers soient capables de résister à la Brume a toujours créé un malaise profond, dès la création de l'Enclave. Les Kiraware se sont d'ailleurs une fois de plus trouvés rejetés de toute part, à tel point que les seules terres qu'on leur laissa furent celles qui longeaient directement le Mur.

Pourtant, malgré l'aversion ouverte qu'ils éprouvent pour les Sangliers, les autres peuples n'hésitent pas à venir commercer chez eux pour se fournir en matières premières qu'ils sont presque les seuls à pouvoir trouver : tout ce qui provient des Yôkai. Leur artisanat est également reconnu et apprécié chez les amateurs d'art.

Il faut malgré tout citer les peuples de la Grue et de la Chèvre, dont la sagesse leur a permis d'aller au-delà des apparences et de reconnaître sincèrement le rôle majeur et difficile que les Sangliers jouent dans la protection de l'Enclave, tout en respectant leurs traditions.

STRUCTURE SOCIALE

Il n'existe pas de castes dans le peuple du Sanglier, ni même de fortes distinctions sociales entre les différents corps de métier ou les différentes fonctions : tout le monde a une importance équivalente. Ainsi, même les Trois Têtes ne peuvent pas s'arroger plus de droits que les autres, ou même une autorité abusive : avec cette position, ils obtiennent plus de responsabilités et de respect, mais certainement pas plus de droits ou d'autorité. Ainsi, les Kiraware restent très indépendants et autonomes : chacun sait ce qu'il a à faire et remplit pleinement ses responsabilités.

Il faut cependant noter que la société étant patriarcale, les décisions importantes ne sont prises que par les hommes et les femmes chamanes, qui ont un statut équivalent aux hommes.

GENRE/FAMILLE

MARIAGE

La société Kiraware est polygame : les hommes peuvent avoir plusieurs femmes (jamais plus de trois). C'est à l'homme de veiller à ce que chacune de ses femmes soient entièrement satisfaite : une fois marié, il devient entièrement responsable de leur sort. C'est pour cette raison que les mariages polygames ne se rencontrent pas forcément partout.

En ce qui concerne les Chamanes, seules les femmes ont le droit de se marier et de fonder une famille : en effet, la croyance veut que seules les femmes puissent transmettre leur pouvoir alors que les hommes en sont incapables. Ils n'ont donc aucun intérêt à se marier. Les Chamanes choisissent elles-mêmes leur époux. Ce dernier ne pourra ni refuser, ni prendre d'autres femmes. Dans ce cas précis, ce sont les femmes qui prennent les décisions importantes.

STRUCTURE FAMILIALE

Le système familial des Kiraware est basé sur le patriarcat. Même si les femmes restent relativement libres de pratiquer l'activité de leur choix, dont la chasse, c'est leur père, leur frère ou leur époux qui prennent pour elles et pour le foyer les décisions importantes.

NOURRITURE

La nourriture de base des Sangliers est principalement composée de viande, de céréales et de plantes sauvages : haricot, millet, sarrasin, ail, ... La viande provient uniquement du fruit de la chasse – les Kiraware ne pratiquent pas l'élevage et n'importent pas non plus leur viande. Les chasses sur les terres de l'Enclave limitent les possibilités de se fournir en viande : ce sont en effet les Chiens qui sont en charge de veiller sur les ressources gibières de l'Enclave et malgré leur amitié indéfectible avec les Sangliers, ils n'hésitent pas à faire respecter les quotas imposés. Les chasses des Sangliers se passent donc le plus souvent hors de l'Enclave. Ils ramènent alors indistinctement de la chair animale, humaine ou de Yôkai.

Certaines de leurs spécialités sont connues en dehors de leurs terres et vendues dans certaines tavernes. La curiosité et le goût du risque sont souvent les deux raisons qui poussent les autres peuples à goûter ces mets très spéciaux. Parmi ceux-là :

- Ohaw : soupe à base de plantes sauvages, d'ail et de viande (peu importe quelle viande) ;
- Munini Imo : galette de sarrasin et de pommes de terre sauvages ;
- Ratashkep : potée de légumes, céréales et viande (peu importe quelle viande) ;
- Kai Kansô : brochettes de foie de Yôkai.

ARCHITECTURE

Les Kiraware vivent dans deux types de bâtiments. D'un côté, il y a les tipis en bois et en peaux de bête, qui servent d'habitations semi-nomades : faciles à démonter et à transporter, elles comportent toutes un foyer central, que ce soit un feu de bois ou un poêle. D'un autre côté, il y a des bâtiments fixes en bois et en torchis, qui sont habités à l'année ou de façon semi-annuelle, et autour desquels les camps de tipis de rassemblent au gré des saisons.

ÉDUCATION

Ce sont les femmes qui sont en charge de l'éducation des enfants, que ce soit pour la lecture, l'écriture, l'artisanat, la chasse... Selon les villages, les enfants sont réunis dans un même bâtiment ; d'autres fois, les femmes s'arrangent entre elles et se déplacent chez les unes ou chez les autres.

Les chamanes femmes n'enseignent pas, de par leur statut équivalent à celui des hommes, sauf lorsqu'elles prennent un apprenti.

TECHNOLOGIE

TRANSPORTS :

La plupart des migrations se font à pieds, aidés par des chevaux et des rennes pour le transport du matériel, des affaires et des habitats. Même lors des expéditions brumeuses les Kiraware se déplacent à pieds : certaines bêtes même parfaitement dressées paniquent face aux Yôkai et c'est se préparer un très gros désavantage que de sortir à cheval dans la Brume.

ARMES :

Les Sangliers n'utilisent pas de bouclier traditionnellement. Leurs armes de prédilection sont massives : tetsubô, naginata... Ou utilisables à distance.

Ils ont développé un intérêt très fort pour les arquebuses que le peuple du Lièvre a réussi à inventer il y a quelques années de cela.

DECOUVERTES, INVENTIONS ET INNOVATIONS :

Les Kiraware ont récolté au fil des siècles de nombreuses informations sur les Yôkai et savent fabriquer des poisons qui terrasseraient même les plus puissants en quelques secondes. La récolte des ingrédients et la préparation de ces poisons sont cependant bien délicates.

COMMUNICATIONS

Quand les Kiraware doivent échanger des messages, ils se déplacent eux-mêmes ou, en cas d'urgence, utilisent des oiseaux messagers.

ECRITURE (PAPIER, PRESSE, SIGNES) :

La tradition des Kiraware est majoritairement orale. Quelques chefs tiennent des registres des comptes pour gérer les échanges avec les autres peuples mais ce n'est pas une généralité. Certaines légendes sont néanmoins reportées sur parchemin. Les Kiraware préfèrent s'exprimer par les images : peintures sur peau, sculptures...

NIVEAU D'ALPHABETISATION :

Tous les Kiraware savent parler, lire et écrire la langue commune de l'Enclave. Ceux qui comprennent parfaitement la langue traditionnelle Sanglier sont un peu plus rares, même si les Kiraware veillent à ce que ce savoir ne s'éteigne jamais : il y aura toujours quelques personnes capables de parler, lire et écrire le Sanglier dans chaque clan.

ÉCONOMIE

RESSOURCES :

Les ressources produites par les activités Kiraware sont essentiellement issues du fruit de la chasse : cuir, fourrure, os, tendons, de Yôkai, d'Hommes, d'animaux.

MATIERES PREMIERES :

Les matières premières sont donc des fourrures, cuir, os, tendons, entrailles, plumes, cornes, peaux...

RESSOURCES IMPORTEES :

Les Kiraware importent tous les objets du quotidien et les armes en fonte : marmites, poêles, arquebuses, principalement.

Ils importent aussi des animaux de bât, principalement des Chevaux, qui leur permettent de transporter leurs habitations semi-nomades.

Enfin, lors des saisons plus froides où les plantes sauvages se font plus rares, les Kiraware importent du millet et du sarrasin des territoires voisins.

RESSOURCES EXPORTEES :

Les « parties » de Yôkai ont un succès énorme dans le reste de l'Enclave, que ce soit pour servir d'ingrédients dans des potions, d'ornements sur des costumes ou des bâtiments, d'offrandes lors de rituel ou encore la fabrication d'amulettes de protection : c'est la

ressource principale qui permet aux Kiraware de se fournir en échange en fonte, céréales et animaux.

ROUTES :

Aucune véritable route ne parcourt le territoire des Sangliers, si ce n'est celle qui fait le tour complet de l'Enclave en longeant le Mur. Pour le reste, il ne s'agit que de pistes et de sentiers que seul un œil averti peut suivre sans se perdre ; c'est pourquoi seuls les Sangliers, les Chiens et les quelques pisteurs des autres peuples sont véritablement à l'aise dans cette zone.

COMMERCE :

Entre eux, les Kiraware pratiquent le troc. Les Chefs de clan sont les gardiens de la monnaie de l'Enclave, qui sert lors des échanges commerciaux avec les autres peuples.

HISTOIRE AU SEIN DE L'ENCLAVE

PERES OU MERES FONDATEURS :

Kusawake no Shodai :

Shodai était le Yûshô au moment- de la création de l'Enclave. Il rassembla tous les survivants Kiraware qu'il put, faisant de nombreux détours par les campements des différents clans pour tous les rassembler et les guider sains et saufs jusqu'à l'Enclave. Il réclama aussi pour son peuple les terres situées dans l'est de l'Enclave, au pied d'une chaîne de montagne. Même s'ils furent rapidement privés de ces terres, les actes héroïques de Shodai ont marqué à jamais la mémoire des Kiraware.

Arashi no Ikari :

Quand le Conseil de Guerre prit la décision de créer un corps spécial qui serait constitué uniquement de Kiraware, le Yûshô de l'époque accepta. Il espérait ainsi que les autres peuples comprendraient ce que les siens vivaient au quotidien et le rôle qu'ils jouaient. Ce fut le début d'une période difficile pour les Kiraware : le Conseil de Guerre les traita comme de la simple chair à canon de premières lignes. Sans respect pour leurs traditions et leurs coutumes, le Conseil tenta de leur faire intégrer de force des protocoles écrits par des bureaucrates n'ayant aucune connaissance du terrain.

Ce fut grâce à Arashi no Ikari que quelques siècles plus tard, les Expéditions Brumeuses obtinrent une plus grande indépendance : tant que des rapports étaient régulièrement envoyés et que les Kiraware travaillaient conjointement avec les Forces Armées, on les laissait libres de s'organiser comme ils le souhaitaient.

Hawatari no Sanrin :

Sanrin fut le dernier chamane à avoir contacté Kurayami, avant que ce dernier n'entame sa longue absence. Le message qu'il ramena n'était pas exceptionnel ou d'une

importance capitale, mais on s'en souvint longtemps : Kurayami indiquait qu'un groupe de Yôkai approchaient lentement mais sûrement du nord de l'Enclave et que les Kiraware devaient se préparer pour contrer rapidement et facilement l'attaque. Sanrin essaya d'aller à sa rencontre de nombreuses fois par la suite, en vain. Ce fut lui qui expliqua que Kurayami s'était absenté pour aller chasser à son tour des Yôkai dont la puissance défiait l'imagination. Il écrivit un rituel qui devait permettre d'appeler Kurayami à revenir en cas d'extrême urgence, mais ce document s'est perdu au fil des siècles et des attaques.

GRANDES BATAILLES :

Bataille de Yănlèi :

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.

La bataille dura de nombreuses journées, durant lesquelles les Kiraware furent en première ligne. C'est grâce à leur présence sur les terres proches du Mur que le plus gros de l'attaque put être contenue en attendant l'arrivée des renforts des autres peuples.

Expédition d'Osanago :

Un jour, de nombreux enlèvements d'enfants eurent lieu en même temps dans tous les clans Kiraware. Les chamanes interrogèrent les Kami, qui leur révélèrent que des Yôkai étaient à l'origine de ces enlèvements. Une Expédition Brumeuse d'une ampleur sans précédent fut lancée. Les Kiraware délaissèrent la protection du Mur le temps de quelques semaines, pour retrouver leurs enfants disparus. L'expédition les emmena au-delà des territoires qu'ils connaissaient et ils affrontèrent de puissants Yôkai. Lors de cette traque, Kurayami marcha à leur côté.

À leur retour, malgré les attaques virulentes qu'elle avait subies, l'Enclave était toujours là. Les autres peuples avaient dû se défendre seuls et les avis furent partagés : certains nourrirent une rancœur envers les Kiraware, alors que d'autres se rendirent compte du rôle primordial qu'ils jouaient dans la défense de l'Enclave et des difficultés qu'ils affrontaient au quotidien.

CULTURE

La culture des Kiraware est principalement orale, il existe très peu d'écrits ou de recueils de légendes. Les livres d'Histoire qui les mentionnent sont rédigés par les érudits des

autres peuples. Les longues veillées sont monnaie courante ; les Kiraware racontent alors les exploits guerriers des autres membres de leur clan, de leurs ancêtres ou encore des Kami.

Le peuple du Sanglier préfère les représentations visuelles plutôt que les poèmes ou les livres de prières des autres peuples. La sculpture, la peinture, le tatouage... Tous les arts visuels trouvent un écho chez eux et de nombreux artistes et artisans en font leur spécialité. Leurs représentations de Yôkai sont appréciées d'un certain nombre de collectionneurs des autres peuples.

Les chants et la danse ont une place privilégiée dans leur culture. Ils sont accompagnés par des tambours et des flûtes en os.

Une fois arrivé à l'âge adulte, les hommes et les femmes reçoivent leur premier tatouage, dont le dessin est déterminé par le Chamane du clan. Par la suite, ils seront libres de choisir les moments et les dessins de leurs autres tatouages. Les hommes se laissent généralement pousser la barbe et les cheveux.

GEOGRAPHIE

Les terres occupées par les Kiraware sont celles qui longent le Mur, sur tout le contour de l'Enclave. Il n'y a pas de villes ou de villages principaux : les Kiraware sont semi-nomades et déplacent leurs villages au fil des saisons. Ces derniers sont cependant installés à une distance raisonnable du mur, sans pour autant jouxter les frontières avec les autres peuples, pour éviter les accrochages de voisinage qui continuent d'arriver fréquemment.