

PEUPLE DU TIGRE

MUSHA

SPIRITUALITE

KAMI PRINCIPAUX :

Ikusa, kami de la guerre

Shôri, kami de la victoire

Inari, kami de la fortune et de la chance, à l'apparence d'un renard blanc et représenté même dans les plus humbles des sanctuaires.

Tôshô Daigongen, ancêtre divinisé, il s'agit du premier Shôgun de la lignée actuelle, qui a finalement réussi à unir les terres Musha après une longue période de guerres.

STYLE DE CROYANCE

D'après les Musha, il existe une Terre Originelle, lieu de naissance de tous les Kami. D'une essence divine supérieure à celles des hommes, ces derniers se sont volontairement extraits du monde. En effet, leur puissance est telle qu'elle le désincarnerait totalement. Seuls quelques élus sont capables de se rendre dans le monde où ils vivent à présent pour leur adresser directement la parole. Ces derniers sont souvent très bien placés dans la hiérarchie des écoles religieuses.

Si les Kami doivent se contenter d'observer et de protéger les hommes de loin, il est des créatures bien moins bienveillantes qui elles n'hésitent pas à fouler le même sol qu'eux. Les Yôkai en sont une partie, mais bien avant leur arrivée, les démons tourmentaient déjà les hommes.

Malgré les nombreuses précautions que les hommes mirent en place au cours des millénaires, ces derniers parviennent toujours à leur nuire, leur tour le plus fréquent étant de prendre l'apparence des défunts pour tourmenter les vivants. Les exorcistes des écoles religieuses sont censés les renvoyer dans une prison créée par les Kami eux-mêmes, dans un autre monde sombre et froid. Tout comme les moines qui ont la chance de pouvoir converser à volonté avec les Kami, il existe des individus capables de se rendre dans cette prison pour converser avec les démons. C'est une capacité que l'on prête notamment aux Yamabushi, et qui est particulièrement mal vue.

Les rites principaux soulignent le début et la fin de la vie. Les premières étapes de l'enfance sont marquées symboliquement par le premier repas (un grain de riz est déposé sur les lèvres de l'enfant) et par la présentation du nouveau-né au Kami de la famille ou du village.

À la mort, le dernier repas est déposé près de l'oreiller, puis le corps est brûlé. La crémation est censée empêcher les démons de copier l'apparence du corps du défunt pour tourmenter les vivants.

Les lettrés Musha ont étudié avec sérieux l'Histoire des Kami, et ils marquent une nette différence entre les cultes célébrant les Kami du ciel et de la terre et les croyances des villageois qu'ils considèrent comme de simples superstitions.

Il existe des segmentations des monastères en écoles, groupes et sous-groupes, chacun possédant leur propre règlement interne visé par les préfets en charge des établissements religieux. Cependant, dans les faits, en dehors des moines, personne ne connaît la différence exacte entre toutes les différentes doctrines. Chaque école possède un établissement principal à Shûkyô, l'une des trois cités principales du territoire Musha. L'appartenance à l'une ou l'autre de ces écoles relève bien souvent de la tradition familiale.

Les pèlerinages obligatoires sont nombreux et correspondent à des situations bien précises. Traditionnellement, il en existe deux marquants deux étapes de la vie : un pour le mariage, qui nécessite de se rendre au temple de Ginsha à Shûkyô, et l'autre quand l'âge impose de se retirer de la vie active, qui doit emmener les vieillards jusqu'en dehors de l'Enclave. Ils évitent ainsi d'être une charge pour la société. La réalisation de ce dernier pèlerinage est plus ou moins strictement surveillée selon les périodes et les villes.

Des circonstances particulières peuvent parfois amener le Shôgun et son gouvernement à ordonner la réalisation d'un pèlerinage exceptionnel. Les villageois ont alors le droit de désigner un représentant qui fera seul le déplacement.

Le plus souvent, les cérémonies et rituels courants sont réduits au strict minimum chez les guerriers : ils visent à s'attirer les bonnes faveurs de 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 guerrier Musha a besoin de l'aide des esprits, il allume de l'encens et récite quelques prières : la fumée portera ses mots jusqu'aux kami.

Pour les nobles de la cour, les rituels et cérémonies sont plus longs, plus nombreux et plus complexes : ils font revivre les anciens rites de la cour impériale des débuts du monde.

Enfin, le peuple, lui, a une pratique encore différente. Les sanctuaires de village sont nombreux et des familles de desservants, les kannushi, y accomplissent tous les rites et cérémonies ponctuant l'année. Les matsuri sont les cérémonies les plus festives, où le jeu et le divertissement ne font qu'un avec la spiritualité. Ce sont des fêtes populaires, mais il n'est pas rare d'y voir des guerriers s'y rendre.

L'entrée des sanctuaires de village est symbolisée par un immense portail peint en rouge : le torii. D'après les croyances populaires (les lettrés considèrent cette croyance là comme l'une des superstitions les plus risibles), passer sous un torii permet de se rapprocher un peu plus du monde des Kami et de pouvoir se faire ainsi entendre d'eux.

GOUVERNEMENT

Formellement, le seul souverain du peuple du Tigre est l'Empereur, tandis que le Shôgun est le général à la tête des armées. Dans les faits cependant, l'Empereur ne peut rien faire sans l'aval de ce dernier. Le gouvernement n'est donc pas un empire, mais bel et bien un shogunat, appelé bakufu par les Musha.

Le Shôgun actuel est le trente-sixième de sa lignée et s'appelle Shihaiha Hanayaka. Il est entouré de deux conseils : le Conseil des Anciens (Rôjû) et le Conseil des Jeunes Anciens (Wakadoshigori).

Les Rôjû sont au nombre de cinq, et servent tour à tour le Shôgun pendant un mois. Ils sont en charge des affaires militaires et politiques, des relations avec la cour, des questions religieuses et foncières, des travaux et des confirmations ou suppressions de fiefs. Ils agissent de façon collégiale et ont sous leurs ordres 28 postes chargés de l'administration, de la police et de la justice des grands centres urbains.

Les Wakadoshigori sont au nombre de cinq ou six, et ont sous leurs ordres 29 postes chargés de l'administration. Ils sont en charge du contrôle des affaires concernant les hommes de la bannière et de la maison shogunale, ainsi que d'assurer la garde du château.

Chacun de ces Conseillers est directement nommé par le Shôgun.

L'administration des villes est confiée à des maires, les machi bugyô. Dans les villages, c'est l'assemblée des paysans responsables des terres qui prend les décisions. Un maire est aussi choisi pour faire le lien entre les autorités et la population. La gestion plus globale des communautés rurales est confiée à des fonctionnaires nommés par le bakufu.

L'ensemble des établissements religieux sont également sous la responsabilité de préfets dépendant directement du Shôgun : les jisha bugyô.

L'organisation guerrière existe en parallèle de l'organisation administrative, bien que l'ensemble des fonctionnaires du bakufu soit issu de ces familles. Elle est construite sur un système de vassalité. Les seigneurs placés tout en haut de cette hiérarchie sont les Daimyôs. Ces derniers sont répartis en trois catégories.

Tout d'abord, les Gosanke sont les trois maisons principales. Ces derniers peuvent proposer des héritiers au poste de Shôgun si la lignée principale venait à s'éteindre. Il s'agit des Tora, des Kenshiko et des Taiga. Ensuite viennent les vassaux héréditaires de la maison shogunale, ceux qui lui étaient déjà fidèles avant sa victoire. En dernier, on trouve tous ceux qui sont devenus vassaux après la victoire des Shihaiha. Parallèlement à cela, la hiérarchie des Daimyôs dépend aussi de la taille de leurs fiefs.

Finalement, concernant la maison impériale et les nobles de cour, un règlement régissant leur fonctionnement a été édicté par le bakufu, les obligeant notamment à étudier les lettres et leur interdisant de pratiquer les armes.

TAXES :

L'unité d'administration fiscale est le village. Des taxes sont prélevées sur le riz, les landes et les bois, mais aussi sur les artisans, les transporteurs et les marchands.

Les taxes sur le riz, les landes et les bois sont levées en fonction de la capacité productive estimée du village pour payer notamment des travaux publics.

De plus, les villages situés en bordure des grands axes de circulation doivent s'affranchir de corvées de transport.

MILITAIRE :

Les forces militaires sont assurées par les contingents fournis par les Daimyôs, ainsi que par les troupes permanentes, aussi appelées hatamoto, les hommes de la bannière. Leurs tâches consistent à garder le château et à participer à la défense de l'Enclave au sein des Forces Armées.

Impliqués depuis le début dans la protection de l'Enclave, les Tigres furent à l'origine du projet de création d'une Force Armée commune à tous les peuples, épaulés à ce moment-là par les Dragons. À l'issue de nombreux siècles de tâtonnements et de tentatives d'établissement d'un système fiable, on en arriva finalement au fonctionnement actuel.

Bien que cela ne coule pas de source d'après les textes du système mis en place, il est rare qu'aucun Musha ne porte le titre et la responsabilité de Général des armées.

Des camps d'entraînement spécialisés existent sur tout le territoire, et font concurrence à leur propre façon et avec leurs propres spécialités aux camps d'entraînement Chevaux et Dragon. Des trois peuples guerriers de l'Enclave, les Tigres ont la réputation d'être les moins durs lors de l'entraînement des troupes (ce qui ne les empêche pas de produire des guerriers efficaces).

Tous les enfants mâles des familles guerrières suivent une formation dans ces camps d'entraînement pour être intégrés à termes soit aux Forces Armées, soit à la défense du territoire Musha. Encore une fois, c'est le bakufu qui détermine qui sera assigné à quel poste. Afin que les guerriers ne restent pas éloignés trop longtemps du Shôgun et pour leur permettre de respecter la loi qui les oblige à résider une partie de l'année à la capitale, les nominations changent fréquemment, selon un système parfaitement huilé qui ne tolère que de rares exceptions.

POLICE :

Les grandes villes utilisent des gendarmes à cheval ou à pied pour faire respecter l'ordre et la justice.

JUSTICE :

Au niveau des villages, c'est l'assemblée qui fixe les règlements propres au dit village et qui exerce les surveillances nécessaires.

Pour les guerriers, ce sont les fonctionnaires du bakufu qui gère la justice et l'application des sanctions.

Les sanctions peuvent aller jusqu'à l'exil, le bûcher, la décapitation ou le crucifiement. À l'occasion d'événements de bon augure, il est possible que le Shôgun prononce quelques amnisties.

Les guerriers sont les seuls à avoir le privilège de pratiquer le seppuku en lieu et place de toute autre sanction, pour ne pas subir l'aspect dégradant des autres pratiques et préserver leur honneur. Ainsi, lors d'un rituel, le guerrier condamné s'ouvre l'abdomen lui-même.

Régulièrement, des corps armés disciplinaires sont formés, allégeant un peu les prisons Musha. Ils sont envoyés sur les fronts les plus dangereux.

RAPPORT AVEC LES AUTRES PEUPLES :

De par les circonstances ayant amené les différents peuples à se réfugier dans l'Enclave, les Tigres se sont finalement rapprochés des Dragons et des Chevaux, après un temps d'adaptation et un

certain nombre de petites batailles pour les tester. En parallèle, alors qu'ils en étaient proches au début, ils se sont peu à peu éloignés de la Grue, n'approuvant pas la voie que ceux-là choisirent de suivre (qui selon eux était celle de la faiblesse). Cependant, ils reconnaissent les vertus de leurs pratiques méditatives pour améliorer les compétences guerrières.

Dans l'ensemble, les Tigres s'entendent bien avec l'ensemble des autres peuples, se considérant parfois comme des sortes de grandes frères protecteurs.

Enfin, concernant le territoire autonome d'Izumi, il s'agissait au début d'une cité Tigre, qui très rapidement se vit attribuer un statut spécial : la seule source d'eau potable se trouvant là, elle ne pouvait appartenir à un seul peuple. Peu à peu, la ville prit son autonomie et les Tigres lui cédèrent les terres adjacentes, continuant à jalousement la protéger.

GENRE/FAMILLE

MARIAGE

Dans tous les cas, les mariages entre les différentes classes sociales sont interdits.

À la campagne, les jeunes gens sont libres de se choisir entre eux. La fréquentation de la future épouse se fait sous le toit de sa maison paternelle, et à la naissance du premier enfant, le couple est libre de s'installer dans son propre foyer. À la ville, les choses se passent de la même façon, mais les mariages arrangés entre les familles de riches marchands sont monnaie courante.

Chez les guerriers, les choses se passent différemment. La future épouse est choisie après accord des deux familles concernées, et seul l'accord du bafuku peut permettre le mariage. La future épousée quitte alors sa maison après avoir salué l'autel domestique une dernière fois.

STRUCTURE FAMILIALE

Les mariages sont monogames. La seule exception existant officiellement concerne le Shôgun et les Daimyôs les plus puissants, qui peuvent avoir des concubines. Cependant, chez les riches marchands, on s'accommode plus ou moins de la présence de maîtresses officielles.

Dans toutes les classes sociales, seul le fils aîné peut hériter. Cette loi a donné naissance à une pratique désormais répandue, qui consiste à adopter un garçon quand aucun héritier n'existe. L'adoption peut également se faire si le fils aîné ne répond pas aux attentes de ses parents, comme dans le cas des artisans où la relève doit être assurée par un garçon avec du talent.

STRUCTURE SOCIALE

CASTE DOMINANTE :

La société Musha est divisée en quatre classes sociales : les guerriers, les paysans, les artisans et les commerçants. Les différentes catégories existent pour faire vivre ceux qui assurent l'ordre et la paix : les guerriers.

En-dehors de ces quatre catégories qui font tourner et fonctionner le territoire Musha, il existe un certain nombre de groupes : religieux, noblesse et hinin (non-humains). Des hiérarchies existent au sein de ces groupes.

CLASSES SOCIALES :

Guerriers

Les guerriers dépendent directement de leur seigneur, et non pas de l'administration de la ville. D'après une loi instaurée dès le début du bakufu actuel, les guerriers doivent résider une partie de l'année à Hatsu, la capitale Musha. Il est donc nécessaire pour eux d'y avoir des résidences, d'autant plus que leur famille doit y résider à temps plein, y compris pendant leur absence.

Les Daimyôs sont considérés comme une aristocratie guerrière, là où tous les autres ont plutôt un statut de soldatesque ou de caserniers. Le dévouement au seigneur prime sur toutes autres vertus. Lorsqu'un guerrier perd son maître, il devient un rônin et rejoint la catégorie des hinin s'il ne se met pas rapidement au service d'un autre seigneur.

Le port du sabre long est un privilège des guerriers : ils sont les seuls à pouvoir le porter. Ce sabre symbolise également le droit de vie et de mort qu'ils ont sur toutes les autres classes de la population (bien que ce droit soit rarement utilisé de nos jours).

Paysans

Les paysans responsables des terres sont considérés comme détenant un droit de culture garantie. En échange, ils paient des taxes calculées selon le rendement estimé de leurs terres. Ils sont les seuls à pouvoir siéger à l'assemblée du village et à prendre des décisions.

Malgré la tradition guerrière des Musha, les paysans représentant la catégorie la plus vaste de la population. Les noms des paysans responsables du paiement des taxes et des possesseurs de parcelles sont inscrits dans les registres des monastères.

Artisans

Les artisans vivent souvent dans les centres urbains du territoire Musha. Ils ont pour obligation de fournir régulièrement au palais du Shôgun des prestations relevant de leur spécialité, ou bien de répondre aux besoins des grandes villes.

Des syndicats ont été mis en place selon les corps de métier pour apporter une contribution à la bonne application de la politique économique mise en place.

Marchands

Les marchands représentent la catégorie sociale la plus basse de la hiérarchie théorique mise en place par le bakufu. Dans les faits, les choses sont bien souvent différentes. Certains peuvent en effet compter sur des revenus équivalents à ceux d'un fief. Cependant, il leur est interdit de montrer leur richesse de façon trop ostentatoire, sous peine de se voir confisquer leurs biens.

Cette classe est organisée en corporations (nakama) qui ont chacune le monopole du commerce de certains produits. Ces maisons de commerce sont tenues par des hommes adultes, mais en cas de manque d'héritier mâle, la maison peut être tenue par une fille ou par une veuve, sous le contrôle d'un tuteur.

LES AUTRES GROUPES

Religieux

Le groupe des religieux regroupe tous les moines et les desservants des sanctuaires. Une hiérarchie très stricte existe, fixant notamment l'accès aux rituels et aux connaissances en fonction du rang.

Les règles morales des religieux, toutes écoles confondues, sont au nombre de cinq : ne pas tuer d'êtres vivants, ne pas voler, ne pas se livrer à la luxure, ne pas proférer de mensonge, ne pas boire de boissons alcoolisées. Cependant, là aussi, les règles sont plus ou moins suivies à la lettre. Il n'est pas rare par exemple de voir un moine prendre une femme.

Un dernier sous-groupe existe : les Yamabushi. Il s'agit d'ascètes vivant dans les montagnes et pratiquant des exercices éprouvants pour acquérir des pouvoirs surnaturels. Guérisseurs itinérants, ils sont aussi connus pour pratiquer des activités occultes et parfois malhonnêtes.

Maison impériale et noblesse de cour

Étroitement surveillées par le bakufu, la maison impériale et la noblesse de cour sont toutes deux installées à Shûkyô. Tout ce monde d'une importance hautement symbolique ne possède pas le moindre pouvoir politique, et passe la plupart de son temps à célébrer des rites compliqués datant des débuts du monde.

Malgré leur absence de pouvoir politique, les nobles restent des experts en question de protocole, sont musiciens et maîtrisent les secrets de la poésie. Ils incarnent donc des modèles d'excellence pour l'élite des guerriers.

Hinin

Les Hinin, ou « non-humaine », sont les individus provisoirement exclus ou rejetés de la société, suite à un crime ou de façon héréditaire. Ils peuvent être sédentaires ou nomades, et ont le droit de gagner leur vie en distrayant les gens ou en mendiant.

NOURRITURE

Une grande partie de la population se nourrit de riz, de nouilles à base de froment ou de sarrasin et de viande d'élevage. Le soja et tous ses dérivés constitue également un aliment important : miso (pâte de soja), nattô (soja fermenté), yaki dôfu (fromage de soja grillé) ...

Des marchands ambulants de nouilles occupent les rues des grands centres urbains et de nombreux restaurants proposant les spécialités culinaires des autres peuples occupent les quartiers les plus fréquentés.

Les guerriers, pour leur part, ne consomment pas de viande d'élevage mais du gibier.

Le sake est l'alcool de prédilection des Musha, qu'ils consomment en toute occasion, toujours selon des codes ou des rituels précis.

ARCHITECTURE

MATERIAU DE CONSTRUCTION PRINCIPAL :

Le matériau de construction principal est le bois. C'est l'essence utilisée qui fait la différence entre la maison du riche et la maison du pauvre, car les habitations sont presque toutes construites sur le même modèle.

CARACTERISTIQUES :

Le sol des habitations Musha est entièrement recouvert de tatamis. Les maisons sont sans étage, sauf rares exceptions, et sont surélevées par rapport au sol. L'un des murs est constitué uniquement de portes coulissantes (les murs ne sont pas porteurs).

Le chauffage se fait grâce à un foyer central et des braseros.

PLUS GRAND BATIMENT :

Le temple Ginsha, à Shûkyô, et le château du Shôgun, à Hatsu, sont les deux bâtiments les plus grands et les plus richement décorés du territoire Musha. Dans les deux cas, il s'agit de vastes ensembles architecturaux servant de résidence aux supérieures des différentes écoles religieuses pour le premier, et à la maison shogunale et aux organes de pouvoir dans le cas du second.

AUTRES INFRASTRUCTURES :

Pour la riziculture, un grand nombre d'aménagements ont été réalisés : le cour d'eau qui sépare les territoires du Tigre et du Serpent a été en partie détourné, des canaux artificiels et des étangs-réservoirs ont été creusés.

EDUCATION

De façon globale, le bakufu encourage la formation intellectuelle de tous les Musha. Cette dernière est assurée de plusieurs façons.

ÉTABLISSEMENTS DIRECTEMENT LIES A L'ADMINISTRATION CENTRALE

Il s'agit des établissements exclusivement réservés aux guerriers. Leur rôle est de former les futurs administrateurs dont la vertu principale doit être la fidélité à leur seigneur. On y retrouve, en plus des formations de base, des sections d'apprentissage des sciences des autres peuples.

ÉCOLES DE FIEF

Ces dernières sont également destinées à la formation des guerriers et sont réservées à l'élite de chaque fief. Elles ont pour but de former les futurs administrateurs de fief. On leur enseigne les études classiques, la calligraphie, les calculs à l'abaque, la médecine, l'astronomie...

COURS PRIVÉS DE NIVEAU SUPÉRIEUR

Il existe deux catégories de cours privés. D'abord, il y a les payants, qui sont à destination des jeunes gens à partir de 13 ou 14 ans. Les cours sont assurés par des guerriers ou des lettrés de haut niveau dans de grands établissements. Ensuite, il y a les cours chez les particuliers. Dans les deux cas, le programme est le même que dans les écoles de fief.

ÉCOLES PRIVÉES PRIMAIRES

Ces écoles sont destinées à tous les enfants de 7 à 12 ou 13 ans. Les cours sont assurés par des guerriers sans maître, des moines, des médecins, des veuves... Les enseignants sont rémunérés, bien souvent en nature. Les enfants y apprennent la lecture, la calligraphie, le calcul à l'abaque... Dans les écoles les mieux loties, on apprend également la peinture, l'arrangement floral, la cérémonie du thé...

TECHNOLOGIE

TRANSPORTS :

Les guerriers Musha ont le privilège de pouvoir se déplacer à cheval. Les autres classes se déplacent à pieds ou en charrette, même les plus riches marchands. Dans le cas de la noblesse, cette dernière n'étant pas amenée à sortir de Shûkyô, elle se déplace à pied ou en palanquin.

ARMES :

Le port du sabre long est réservé exclusivement aux guerriers. Les résidents des grandes villes ont l'autorisation de porter le sabre court, tout comme les paysans sur autorisation et à l'occasion de voyages ou de festivités.

De ce fait, pour tout de même être en mesure de se défendre en cas d'attaque de Yôkai, les paysans ont toujours en réserve des outils agricoles modifiés. Des arts martiaux à mains nues et aux

bâtons se sont également développés dans les campagnes, et sont tolérés par le bakufu tant que leur pratique ne va pas à l'encontre de la classe guerrière.

COMMUNICATIONS

Pour leur communication, un système de transport des messages a été mis en place. Des hinin sont utilisés par les villageois et les habitants des grands centres urbains, tandis que les guerriers vont appeler à leurs vassaux. Pour les messages à longue portée, les Musha utilisent des faucons ou des messagers à cheval.

ECRITURE (PAPIER, PRESSE, SIGNES) :

Bien que les machines à imprimer du peuple de la Chèvre connaissent un immense succès chez les artisans et les marchands pour l'impression rapide d'estampes et de courtes histoires, les guerriers, les nobles et les religieux continuent de privilégier l'écriture manuscrite pour tous les documents importants, les compositions et les échanges épistolaires.

NIVEAU D'ALPHABETISATION :

Grâce au système éducatif mis en place, tous les Musha sont capables de lire et écrire la langue commune de l'Enclave. De plus, les guerriers sont censés maîtriser parfaitement la langue du peuple du Tigre.

ECONOMIE

RESSOURCES :

Les ressources produites sur les terres Musha sont nombreuses et variées : sucre, riz, cire, huile de graines de colza pour l'éclairage, fil à coudre, coton, produits cosmétiques...

TYPE DE CULTURE ET D'AGRICULTURE :

Les cultures principales sont celles du riz, du colza et du coton. En deuxième position viennent le froment et le sarrasin, puis la canne à sucre et les plantes tinctoriales.

La culture du riz est la plus encouragée par le bakufu, car c'est elle qui produit la nourriture de la classe guerrière.

ROUTES :

De grands axes relient les principaux centres urbains. Ces derniers sont entretenus par les marchands et les transporteurs, puisque ce sont eux qui ont tout intérêt à s'assurer qu'une charrette pourra circuler sans encombre.

COMMERCE :

Traditionnellement, les revenus d'un fief sont calculés en sac de riz et toutes les transactions se font selon cette unité. Au fil des siècles cependant, les marchands Musha ont intégré la monnaie commune de l'Enclave.

HISTOIRE AU SEIN DE L'ENCLAVE

Malgré la nécessité de survivre à la Brume et aux Yôkai, l'Histoire passée des Musha les poussa à continuer à se battre pour le pouvoir et le contrôle du peu de terres qu'ils possédaient à présent. Leur Histoire est donc marquée de conflits, même au sein de l'Enclave.

FUTATSU NO TATAKAI

À l'arrivée dans l'Enclave, l'Empereur des Musha avait un pouvoir bien effectif et c'était lui qui ordonnait au Shôgun. Les perturbations créées par la guerre contre la Brume amena deux clans guerriers à s'affronter : les Kumamoto et les Kawatori. Ce furent les seconds qui remportèrent le conflit. Dans la foulée, ils renversèrent le pouvoir impérial et instaurèrent pour la première fois un shôgunat plus puissant que l'Empereur.

GINSENSO

Suite à la victoire des Kawatori, une nouvelle administration guerrière fut mise en place. Dans les faits cependant, une famille de la noblesse de cour, les Hôjô, parvinrent à s'unir à la maison shogunale par le mariage. Ce furent eux qui prirent le contrôle du pouvoir.

Après quelques temps cependant, le pouvoir des Hôjô s'affaiblit, et l'Empereur tenta de reprendre le pouvoir. Cette guerre permit juste à un autre clan des guerriers de province de se renforcer et de prendre le pouvoir, instaurant une nouvelle fois un shôgunat qui se voulait puissant : les Shishiko.

SENGOKU

Le pouvoir instauré par les Shishiko s'affaiblit rapidement, et les provinces reprirent leur indépendance. Alors que la guerre contre la Brume et les Yôkai se calmaient grâce à une surveillance accrue du Mur, le conflit opposant les provinces repartit de plus belle. Les châteaux furent renforcés, montrant à la fois la richesse et la puissance des seigneurs. Les monastères parvinrent à défendre des territoires indépendants en formant des moines-guerriers.

L'unification du territoire Musha fut réalisée par les Shihaiishi, après quelques siècles de chaos. Les Shihaiishi et leurs vassaux instaurèrent un nouvel ordre et, gouvernant d'une main de fer, rétablirent peu à peu un semblant d'ordre, permettant au commerce et à l'art de s'épanouir de nouveau.

CULTURE

NOM DE FAMILLE

Le droit de porter un nom de famille est réservé aux guerriers et aux nobles de la cour. Cependant, de nombreuses exceptions sont nombreuses.

COURTISANES

Là où le peuple de la Grue choisit de privilégier l'art, les Musha choisirent de ne conserver que le plus intense des plaisirs. Les courtisanes développèrent alors des arts secrets, réservant leurs services au plus puissants des seigneurs.

De nombreuses estampes érotiques sont en vente dans les quartiers rouges, représentant les courtisanes les plus célèbres. Pour entrer dans ces quartiers, les guerriers doivent déposer leurs sabres.

SPECTACLES

Les feux d'artifice sont la spécialité des festivités Musha, ainsi que les montreurs de singe, les prêcheurs, les joueurs de shamisen, danseurs, démonstrateurs de sabre, jongleurs...

Le sumô et le théâtre de marionnettes bunraku sont les deux divertissements prisés par les plus hautes classes sociales.

GEOGRAPHIE

Le territoire est divisé en fief, un les Daimyô à la tête de chacun. Dans la théorie, la terre leur appartient et les paysans ne font que l'exploiter. En pratique, les paysans sont bien souvent considérés comme propriétaire terrien de l'espace qu'ils occupent.

Les terres sont situées au sud de l'Enclave et encerclent le territoire autonome d'Izumi. Les voisins immédiats sont la Chèvre, la Grue et le Serpent.

Il existe trois villes principales : Hatsu, la capitale, Shûkyô, la religieuse et Shôgyô, la commerçante.