

KIRI NO MONOGATARI 霧の物語 CONTES DE LA BRUME

Les Forces Armées de l'Enclave

Même si la création de l'Enclave remonte à de nombreux siècles, les historiens des onze peuples survivants sont d'accord sur une chose : le dernier Kanreki a bien été célébré en l'an 3123.

Chacun a sa propre idée ou ses propres croyances sur la façon dont les choses se sont déroulées à l'époque, puis par la suite. Seule l'Histoire du millénaire passé est plutôt bien connue, pour qui sait fouiller dans les différentes archives. Il est cependant un fait sur lequel personne ne revient : la mise en place d'une force militaire efficace a

été une étape décisive de la survie de l'Homme.

Même si jusque là, les peuples survivants se sentaient en sécurité et menaient des vies paisibles, la paix était toute relative. Ce n'était que grâce à l'existence de cette force militaire et à sa veille permanente que les habitants de l'Enclave dormaient ainsi sur leurs deux oreilles. En effet, même en trois mille ans, les assauts des créatures de la Brume n'avaient jamais cessé...

BREF COURS D'HISTOIRE

Au commencement, le réflexe des survivants fut de se rassembler par peuple pour coloniser et apprivoiser le territoire où l'Enclave fut installée. La barrière était encore fragile et les attaques des créatures de la Brume étaient constantes. Il était impossible de prévoir où aurait lieu l'assaut suivant et les récits historiques nous rapportent de nombreuses percées de la Brume jusqu'au cœur de l'Enclave. Les peuples perfectionnèrent leurs divers systèmes de protection, mais, si cela leur permettait de limiter les pertes, cela ne leur apportait aucune tranquillité d'esprit.

Sous l'impulsion des Kami (et malgré leurs propres mécontentes), les survivants tombèrent d'accord pour mettre en place des forces armées dédiées à la protection et à la surveillance de la barrière. Chaque peuple recruta et forma donc sa propre armée de défense, surveillant son propre secteur.

En résulte une surveillance accrue, mais toujours trop chaotique pour être efficace : certaines zones n'étaient jamais surveillées et il ne fallut que quelques décennies aux créatures de la Brume pour les repérer et s'infiltrer de nouveau. De plus, tous les peuples n'étaient pas égaux face à la me-



nace : seuls ceux de Cheval, de Dragon, de Tigre, de Chien, de Sanglier et de Grue furent capables de produire une force armée efficace. Cette sombre époque vit la disparition de villages entiers de survivants.

Les dirigeants du peuple de Dragon et de Tigre furent les premiers à proposer une alliance. Selon eux, le problème de la survie de l'Homme devait prendre le pas sur les intrigues politiques et les rancœurs qui régissaient toujours les rapports entre les peuples. Ce fut à cette époque que le premier Conseil de Guerre fut créé. Des représentants de chaque peuple y siègèrent et après les trop nombreuses années nécessaires pour atteindre un équilibre, la Force Armée de l'Enclave vit enfin le jour.

Cela prit encore de nombreuses années pour que chaque peuple trouve sa place dans cette organisation : les Lièvres produisirent la poudre et les pièges, les Serpents et les Yaks prirent en charge la négociation des prix pour les fournitures, les Grues fabriquèrent des armes toujours plus tranchantes, les Chiens perfectionnèrent leurs techniques de pistage...

Après la spécialisation par peuple de départ, on arriva fina-

lement à un ensemble homogène et efficace. Ainsi, après quelques siècles de tâtonnement, la force armée se trouva suffisamment solide et développée pour pouvoir assurer une paix en apparence totale aux habitants de l'Enclave, qui purent de nouveau songer à développer les arts, les sciences et le commerce.

HIÉRARCHIE ET FONCTIONNEMENT

LE CONSEIL DE GUERRE

Depuis son instauration, le Conseil de Guerre de l'Enclave est l'institution qui a connu le moins de perturbation : la nécessité d'une force militaire forte et unie n'a naturellement jamais été remise en cause. Son rôle en revanche a bien évolué depuis les débuts.

Jusqu'au dernier Kanreki, le Conseil de Guerre ne se rassemblait plus qu'une fois tous les trois mois, pour statuer sur les procès militaires, les budgets, les grades, les promotions, la logistique et les plans de préservation. Des représentants de tous les peuples y siègent toujours, pas forcément en nombre égal ; chaque peuple compte quoi qu'il en soit pour une voix.

Depuis le dernier Kanreki et l'attaque de Tanshin, les réunions du Conseil de Guerre sont plus fréquentes, mais plus chaotiques également : les nombreux sièges et batailles empêchent les membres de se réunir tous ensemble. Ainsi, plusieurs Conseils de Guerre se tiennent en permanence dans l'Enclave, communiquant entre eux les différentes informations. Les prises de décisions sont ralenties et cela donne pour le moment un avantage considérable à l'ennemi.

NB : Une liste non-exhaustive des représentants de chaque peuple est disponible en annexe.

LES RÉCENTES DÉCISIONS DU CONSEIL DE GUERRE

Depuis le Kanreki, le Conseil de Guerre a pris plusieurs décisions, dont les suivantes :

- les Protecteurs sont considérés comme des armes ; ils peuvent être réquisitionnés à tout moment et devront obéir, sous peine de passer en Cour Martiale pour trahison et désertion.

- un couvre-feu est établi pour tous les civils à partir de 22h tous les soirs sans exception.

- une interdiction de se rassembler a également été émise.

- le recrutement de civils a été mis en place pour appuyer les Forces Armées là où il y a des manques, sur la base du volontariat le plus souvent.

LES GÉNÉRAUX

La gestion des problèmes de terrain et des troupes est confiée aux cinq Généraux nommés par le Conseil de Guerre. L'Enclave a elle-même été découpée en cinq zones géographiques dont ils sont responsables. C'est à eux de gérer les camps d'entraînement, les bases militaires, le recrutement, la mise en place concrète de la surveillance, les plans d'urgence en cas d'attaque... par l'intermédiaire de leurs divers officiers.

Les Généraux sont choisis par le Conseil de Guerre. Ce dernier est le seul à pouvoir remettre en cause le titre de Général.

SITUATION PARTICULIÈRE D'IZUMI

Izumi est la cité qui s'est spontanément construite autour de la seule source d'eau potable de l'Enclave. Des représentants de tous les peuples y vivent depuis toujours et un statut particulier lui a été peu à peu attribué : elle est considérée comme une zone indé-

pendante. Les terres avoisinantes lui appartiennent. L'ensemble ainsi formé se trouve sous le commandement d'un sixième Général, nommé lui aussi par le Conseil de Guerre.

LES CORPS D'ARMÉE

Directement placées sous les ordres des Six Généraux, il existe trois corps d'armées : l'Infanterie, l'Ingénierie et la Cavalerie. Cha-

cun d'entre eux se distingue par une couleur et un symbole.

Ainsi, l'Infanterie porte du bleu et on la dit « implacable comme le tsunami ». L'Ingénierie porte du vert et est « impassible comme la montagne ». Enfin, en rouge, la cavalerie est « impétueuse comme le brasier ».

Chaque corps d'armées possèdent ses propres infirmeries et ses propres Médecins et Chirurgiens, qui sont intégrés à la hiérarchie militaire.

NB : Les PJ incarnant des membres des Forces Armées devront porter au minimum un foulard de la bonne couleur autour du cou ou autour du bras. Seuls les officiers seront autorisés à le porter sur la tête. Dans tous les cas, il faudra que ce soit visible. Le symbole pourra quant à lui être peint/brodé/... sur le foulard ou



dessiné sur le costume/l'armure, ou rappelé via des broches, des armures, des étendards...

LES CORPS SPÉCIAUX

En dehors des forces armées conventionnelles, il existe également un certain nombre de sections spécialisées placées directement sous le commandement du Conseil de Guerre : la Légion Pénitenciaire, l'Aaratan et les Expéditions Brumeuses. De la même façon que pour les membres des autres corps d'armées, les guerriers de ces trois sections spécialisées font partie intégrante des Forces Armées et seront jugés en Cour Martiale si la hiérarchie pense que c'est nécessaire.

La Légion Pénitenciaire

Dirigée et menée par un Général de Corps d'Armée, la Légion Pénitenciaire rassemble tous les condamnés par la Cour de Justice ou la Cour Martiale à servir un certain nombre d'années comme sanction. Certains de ces Hommes passent leur vie dans cette section spéciale, suite à des meurtres ou d'importants complots de trahison.

La Légion Pénitenciaire porte du blanc. Aucun symbole n'a été choisi pour la représenter. C'est

elle que l'on envoie dans les zones de conflit les plus dangereuses.

L'Aaratan

Constituée uniquement de pisteurs, traqueurs et maîtres chien du peuple Nokhoi, l'Aaratan est dirigée par le Mash Ikh, le chef politique du peuple de Chien, qui rend régulièrement des comptes au Conseil de Guerre.

Son rôle consiste à patrouiller le long du Mur et à alerter le reste des Forces Armées en cas d'attaque, par le biais d'un système de transmission des messages extrêmement rodé et efficace. Les membres de l'Aaratan travaillent souvent en coopération avec les Expéditions Brumeuses qui patrouillent à l'extérieur du Mur.

Tous les trois à cinq mois, le Mash Ikh fait un rapport, fournissant la liste des membres de l'Aaratan au Conseil de Guerre, et il reçoit en échange une solde globale qu'il lui revient de répartir.

Les Expéditions Brumeuses

Le fonctionnement des Expéditions Brumeuses est similaire à celui de l'Aaratan : elles ne sont constituées que de Kiraware et sont dirigées par le Yûsho, le chef politique et spirituel du peuple de

Sanglier. De la même façon, ce dernier fournit une liste des membres des Expéditions Brumeuses et reçoit pour eux une solde globale qu'il répartit entre les Chefs de Village.

Il est important de ne pas confondre les Expéditions Brumeuses, qui font bien partie intégrante des Forces Armées, et les sorties dans la Brume que les Kiraware font de leur propre chef. Quand un Kiraware est membre des Expéditions Brumeuses, c'est là son activité principale, son métier : il est militaire au sein des Forces Armées de l'Enclave.

Les Expéditions Brumeuses patrouillent tout autour du Mur, à l'extérieur, et endiguent ou signalent les attaques de Yôkai. Leur collaboration avec l'Aaratan constitue la toute première ligne de défense de l'Enclave et est d'une efficacité redoutable. Les petits groupes de Yôkai sont exterminés, pour la plupart, et les attaques massives sont presque toutes signalées à temps.

LES VOLONTAIRES

Depuis le dernier Kanreki, les Forces Armées font appel à des volontaires. Ces derniers doivent

alors porter la couleur du corps d'armée auquel ils sont intégrés.

LES CASERNES ET BASES MILITAIRES

Il existe des bases militaires spécifiques à chaque corps d'armées, ainsi que des plus grosses, où l'Infanterie, l'Ingénierie, la Cavalerie et la Légion Pénitentiaire sont toutes présentes. Il s'agit des Commanderies, et il y en a globalement une par territoire.

NB : La liste des Commanderies principales est présentée en annexe.

LE FONCTIONNEMENT DES GRADES

Les différents grades des Forces Armées sont présentés en annexe. Ils sont les mêmes pour tous les corps, exception faite des Expéditions Brumeuses et de l'Aaratan qui ont leur propre organisation.

Le fonctionnement est simple : peu importe le corps d'armée, tant que la personne est plus gradée que soi, c'est à elle qu'on obéit et qu'on rend des comptes. Si deux personnes du même grade sont présentes, on obéit à celle qui

appartiant au même corps d'armée que soi.

LA COUR MARTIALE

En cas de problème de discipline, de désertion, de crime, de trahison... les soldats sont convoqués par la Cour Martiale, qui est directement gérée par le Conseil de Guerre.

Le fonctionnement est simple : ce sont les officiers présents qui se rassemblent et qui décident de la sanction.

RELATION AUX AUTRES ARMÉES

Les Forces Armées de l'Enclave ont toujours eu un ascendant sur les autres armées, qui ne pouvaient agir que sur leurs propres territoires. C'est d'autant plus vrai depuis le Kanreki. Elles peuvent d'ailleurs réquisitionner des casernes et des troupes des armées Tigre, Dragon, Cheval... en cas de nécessité ou en prendre le commandement.

LES VALEURS DES FORCES ARMÉES

Les membres des Forces Armées de l'Enclave, au cours de leur entraînement et de leurs années

de service, assimilent les valeurs propres à l'armée, qui prennent alors le pas sur leurs valeurs de peuples quand ils sont en service. C'est-à-dire que les Valeurs des Forces Armées deviennent principales tandis que les valeurs de peuples deviennent secondaires et tertiaires.

Les valeurs des Forces Armées sont les suivantes : Discipline, Autorité, Solidarité.

DÉFINITIONS

Discipline

Aptitude de quelqu'un à obéir aux lois, aux obligations qui régissent une collectivité et destinées à y faire régner l'ordre.

Autorité

Influence, pouvoir dont jouit quelqu'un du fait de sa position dans la Hiérarchie.

Solidarité

Sentiment d'un devoir moral envers les autres membres d'un groupe, fondé sur l'identité de situation, d'intérêts.

ANNEXES

LES MEMBRES DU CONSEIL DE GUERRE

Peuple de Yak : Temür Avrora, Conseillère du Kaghan.

Peuple de Tigre : Shihaisha Hanayaka, Shôgun, Kenshiko Kôrô, Daimyô de la maison Kenshiko ; Taiga Daiki, Daimyô de la maison Daiki.

Peuple de Lièvre : Guo Shen, Ministre de la Défense

Peuple de Dragon : Liang Heng, Ministre de la Guerre

Peuple de Serpent : Ma Hua, Conseillère de la Défense

Peuple de Cheval : Khiilel Notstoi, Daichin de la bannière Khürchirk ; Ligden Khutugt, Daichin de la bannière Tchakhar ; Arslan Tsagaan, Daichin de la bannière Kharaiikh.

Peuple de Chèvre : Narikh Baikh, Qan ; Möngön Etssin, Conseillère du Qan

Peuple de Singe : Míngxīng Hai, Roi

Peuple de Grue : Mujitsu Yamashita, membre du Daijô-Kan.

Peuple de Chien : Gerel Süns, Mash Ikh.

Peuple de Sanglier : Mamono no Eiichirô (Yûshô), Yamadachi no Higuma en son absence (Conseiller du Yûshô), Hawatari no Ban en son absence (Conseiller du Yûshô), Mamono no Chizu en son absence (Conseillère du Yûshô).

LES COMMANDERIES

Territoire Yak : KHÖKH GOLYN

Territoire Tigre : KAZAN

Territoire Lièvre : HONG GENG

Territoire Dragon : ZHÀNDÒU

Territoire Serpent : ZHÀNSHÙ

Territoire Cheval : TOG TVORTOI

Territoire Chèvre : YAVGAN

Territoire Singe : ZHǎOZÉ

Territoire Grue : GENSHIRIN

Territoire d'Izumi : SUIGEN



[LIEN VERS LA CARTE EN HD](#)

LES GRADES DES FORCES ARMÉES

Rikugun Taishô - Général d'armées ;
les 6 Généraux de l'Enclave

Officiers

Rikugun Chûjô - Général de Corps d'Armée

Rikugun Taisha - Colonel

Rikugun Chûsa - Lieutenant-Colonel

Rikugun Shôsa - Commandant

Rikugun Taii - Capitaine

Rikugun Chûi - Lieutenant

Rikugun Shôï - Sous-lieutenant

Sous-officier

Sôchô - Sergent-Major

Gunsô - Sergent

Gochô - Caporal

Militaires du rang

Jôtôhei - Soldat de première classe

Ittôhei - Soldat

Nitôhei - Recrue