



EKBIR

Le pays d'Ekbir a été attribué à la France dans le cadre de la campagne Living Greyhawk™. Cette fiche a pour objet de présenter les informations de base sur ce pays. Des informations plus complètes sont disponibles dans le Guide d'Ekbir que l'on peut trouver sur le site web (<http://www.ekbir.org>).

Histoire

Il y a plus de 1000 ans, la Dévastation Invoquée détruisait l'Empire baklunien. Regroupés autour du seul site intact, les Cercles de Pierres de Tovag Baragu, les survivants étaient à l'agonie. Al'Akbar entra alors au cœur des Cercles et pria les dieux. Il fut entendu et des messagers célestes apportèrent la Coupe et le Talisman au prophète qui put, grâce à leurs pouvoirs, secourir son peuple. Fuyant ces terres désormais inhospitalières, il guida les réfugiés vers le nord. Arrivé sur les rives de l'océan Dramidj, il fonda la cité d'Ekbir. Après sa mort, un mausolée lui fut dédié et la ville d'Ekbir devint une ville sainte et but de pèlerinage. Les successeurs d'Al'Akbar à la tête du pays furent appelés des califes. Ainsi naquit le Califat d'Ekbir.

Géographie

Ekbir est un pays océanique tempéré. Le pays est très boisé surtout la sauvage région de l'Udgru. Dans certaines régions, la forêt laisse la place à la lande. Les hautes montagnes des Yatils limitent le pays vers l'est et les collines Yechas le limitent vers le nord.

Le climat est gris et pluvieux et les brouillards fréquents surtout dans les régions côtières. Les étés sont frais dans le Nord et chauds dans le Sud. Les hivers sont assez doux près de l'océan et dans le Sud mais plus rigoureux dans l'intérieur des terres. La neige recouvre le pays pendant au moins deux mois.

La population (à peu près deux millions d'habitants) est presque entièrement humaine (à 96%), de

l'ethnie baklunienne. Les Bakluniens ont la peau dorée, les yeux verts, gris, gris-vert ou noisette et les cheveux bruns ou noirs. Ils s'habillent de couleur vive et respectent les quatre piliers du Dragon que sont honneur, piété, famille et générosité. Leurs qualités équestres sont réputées et, chez eux, le cheval a une grande importance. Les Ekbiriens parlent une langue très proche de l'ancien baklunite. Le commun est ignoré du peuple et n'est parlé que par les marchands et les érudits.

Quelques Hobniz (Halfelins) vivent en Ekbir (2% de la population) ainsi que de rares Olves (Elfes) originaires de l'Udgru (1%). Ceux-ci sont surtout des Elfes sylvains. Un très petit nombre de Dwurs vit dans les collines Yechas et un plus grand nombre dans les Yatils. Les Noniz sont réellement exceptionnels et sont originaires de pays étrangers. Des Humanoïdes vivent dans les régions sauvages qui entourent le pays d'Ekbir. On rencontre de temps à autre des demi-orcs. Les races autres qu'humaines ne souffrent d'aucun préjudice à l'exception des elfes. La Coupe et le Talisman d'Al'Akbar ont, en effet, été volés par des elfes il y a environ trois siècles.

Il y a trois grandes villes en Ekbir. La capitale, Ekbir (63 000 habitants), est la deuxième ville du monde. C'est un grand port de guerre et de commerce et marchands et pèlerins y viennent nombreux. De grands monuments religieux ont été construits dans cette ville sainte comme le Mausolée d'Al'Akbar, le Grand Temple, le Temple du Parcours et le Pinacle d'Oudmey. Ekbir est dominée par l'une des plus puissantes forteresses connues. La seconde ville du pays est Koféh (25 000 habitants), au débouché de la grande route commerciale qui relie la Flanasse centrale à l'océan Dramidj par la passe de Ket et la vallée de la Tuflik. Fashtri (10 000 habitants) est une cité très fortifiée au nord du pays et qui est aussi la plaque tournante du commerce avec les nomades du Nord.

Le reste du pays est rural et les parcelles cultivées alternent avec les étendues de forêt ou de

landes. La société est féodale et la possession de la terre est très morcelée.

Politique

Les Chakyiks ou Nomades-Tigres sont en conflit presque permanent avec Ekbir et la frontière septentrionale est une région d'escarmouches et de guerres continuelles.

Tusmit, ancien vassal d'Ekbir, a prêté allégeance au sultan de Zeif ce qui a provoqué une forte tension dans la région entre Ekbir d'une part et Tusmit et Zeif d'autre part. On espère que le talent des diplomates évitera la guerre.

Les maléfiques Ataphades, descendants dégénérés d'éléments corrompus de l'ancien Empire ou d'ascendance Ur-Flanna, sont des ennemis de longue date durement combattus.

L'armée est forte et comprend un noyau permanent de 5 000 hommes, constituée de cavaliers d'élite appelés 'askaris et de la Garde Sacrée. La Garde Sacrée est une unité d'infanterie lourde de qualité exceptionnelle, chargée de protéger le calife. La plupart des 'askaris sont des chevaliers membres de confréries religieuses vouées à Al'Akbar. Ces chevaliers sont appelés des faris. Leur noblesse et leurs prouesses sont célèbres dans tous les pays bakluniens. Ekbir fait souvent appel à des mercenaires qui sont généralement des nomades Paynims. Ils forment des unités de cavalerie légère très mobiles. Des troupes féodales peuvent également être levées en cas de besoin. La flotte de guerre est puissante.

Les troupes féodales sont les troupes des grandes familles nobles du pays et notamment des cinq familles royales. C'est parmi les grands prêtres issus de ces cinq familles royales que Sa Sublime Magnificence le calife est élu. L'actuel calife est Xargun et son pontificat dure depuis 50 ans. Sa succession se prépare en coulisses. Le pays est une théocratie et les prêtres d'Al'Akbar occupent une grande partie des principaux postes de responsabilité.

Deux organisations ont une influence notable sur la vie publique d'Ekbir. Il s'agit du consortium du Mouqollad, une organisation baklunienne internationale de marchands, et de la Cour des miracles, une guilde de voleurs bien implantée en milieu populaire. Entre ces deux organisations, la lutte est permanente.

Économie

Ekbir est un pays agricole à la terre riche et fertile. Les ressources du pays sont d'abord les produits des cultures et de l'élevage, ensuite la fabrication de tissus et de vêtements et enfin la pêche, le bois et la construction navale. Le commerce est très important surtout le long de la grande voie commerciale est-ouest qui longe la Tuflik. Les monnaies du pays sont la coupe (PO), la

queste ou charge (PA), la veille (PC) et occasionnellement la galère (=1PE=5PA) et l'Étoile (PP).

Religion et Magie

La Foi Exaltée est la religion d'État. Elle est d'inspiration loyale bonne et ses fidèles sont généralement loyaux bons ou neutres bons. Cette religion est vouée à Al'Akbar, le prophète qui connut l'ascension divine. Les prêtres de la Foi Exaltée, ou qadi, sont des diplomates et des érudits. Ils exercent des fonctions d'enseignant, de juge, de conseiller, de soutien aux armées ou de ministre. Les temples comportent un centre circulaire ou octogonal surmonté d'une coupole. À proximité, se dresse un pinacle (minaret). Certains temples sont très sommaires et se réduisent à un cercle de pierres dressées.

Les confréries religieuses jouent un très grand rôle dans le Califat. Qu'elles soient contemplatives ou militaires, elles bénéficient d'un grand prestige et d'une forte influence. Leurs membres s'exercent à diverses pratiques mystiques qui leur confèrent des pouvoirs hors du commun. Les tombeaux des cheïkhs fondateurs de ces confréries sont souvent des lieux de pèlerinage.

Les autres cultes officiels sont ceux de Pélor, Istus, Geshtaï et Mouqol. D'autres divinités reçoivent un culte secondaire qui est toléré par le clergé d'Al'Akbar. Il existe quelques discrets monastères dans le pays voués à Xan Yaë ou à Zuoken. Les cultes maléfiques sont interdits. L'autre culte akbarite, la Foi Véritable, d'inspiration loyale neutre, est presque inexistante en Ekbir. Elle est tenue pour schismatique et hérétique et ses adeptes peuvent s'attendre à subir diverses discriminations.

L'ancien savoir magique de l'Empire baklunien a été confié dès la fondation d'Ekbir à une puissante organisation de mages appelée le Zashassar. Le Zashassar est entouré de mystères. Il est très difficile d'en faire partie et la discipline y est particulièrement rude.

Classes

Les barbares sont considérés avec méfiance. On les accuse d'être sauvages, imprévisibles et peu fiables. Ils viennent de contrées étrangères. Les ensorceleurs et les magiciens devraient être discrets dans l'utilisation de leurs pouvoirs sauf pour ceux de divination et de défense. Les autres classes ne subissent aucune discrimination a priori. Les druides sont d'habitude originaires de tribus nomades extérieures au Califat et sont appelés des chamanes.