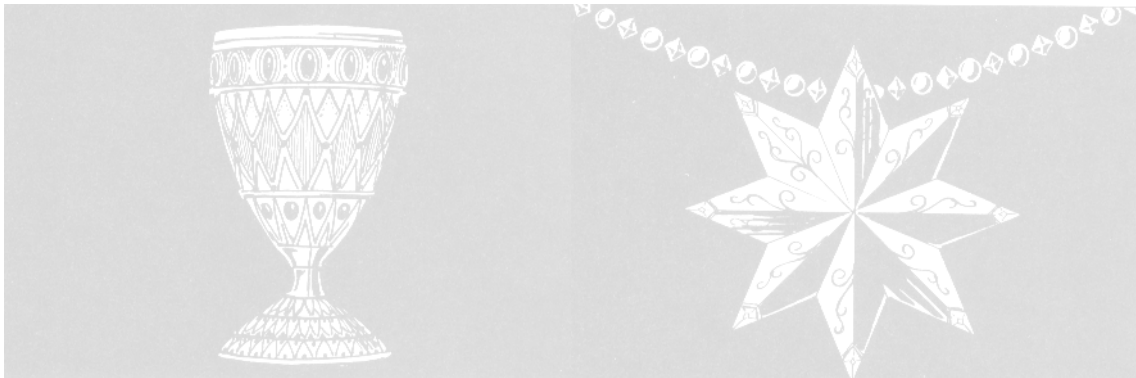




Guide d'Ekbir



Cadre pour les joueurs et les auteurs de scénarios pour la campagne *Living Greyhawk*TM en France



Version 2.1

Réalisation : Gaël Richard, Loïc Feitz et Guillaume Gallais

Remerciements à Alain Berthon, Pierre Couture, Didier Badarelli, Laurent Debelle, Éric Dumas, Patrice Forno, Yannick Le Guédart, Alexandre Ménard, Nicolas Meyer, Franck Mergen, Olivier Miralles, Janine Richard, Olivier Roux et Stéphane Tanguay.

Table des matières

Table des matières	1
Histoire	3
Les Calendriers.....	3
1) L'Année.....	3
2) Les Mois.....	3
3) La Semaine.....	4
Les Origines mythiques : la Première Dynastie.....	5
L'Évolution ultérieure de l'Empire.....	5
La Guerre des deux Empires.....	6
Prédication d'Al' Akbar.....	6
Le Double Cataclysme.....	7
La Coupe et le Talisman.....	7
L'Exode.....	7
Fondation d'Ekbir.....	8
L'Apothéose d'Al' Akbar.....	8
Les Successeurs.....	8
La Période du Grand Califat.....	9
Le Règne d'Oudmey.....	9
Le Vol des Reliques et le Schisme.....	10
L'Irruption de la Horde d'Airain et la Seconde Migration.....	11
Événements récents.....	12
Géographie	14
Nature.....	14
1) La Flore.....	14
2) La Faune.....	15
3) Description par régions.....	16
a) La Côte et les Îles.....	16
b) La Plaine intérieure.....	18
c) Les Fleuves.....	18
d) L'Udgru.....	19
e) Les Collines Yecha.....	19
f) Les Yatils.....	19
Climat.....	19
1) Tendances générales.....	19
2) Températures moyennes (en °C).....	20
3) Climat région par région.....	20
Population.....	21
1) Démographie.....	21
2) Population humaine.....	21
3) Population non humaine d'Ekbir.....	22
4) Les Habitants des régions sauvages.....	22
a) L'Udgru.....	22
b) Les Collines Yecha.....	23
c) Les Yatils.....	23
Les Villes.....	24
1) La Ville sainte d'Ekbir.....	24
a) Description générale.....	24
b) La Voie sacrée.....	25
c) Le Quartier du Temple.....	27
d) Le Quartier du marché.....	28
e) Le Quartier de l'arsenal.....	29
f) Le Quartier des pêcheurs.....	29
g) La Nécropole.....	29
h) Hors les Murs.....	30
2) Les Autres Villes.....	30
a) Kofeh.....	30
b) Fashtri.....	30
Les Campagnes.....	30
1) Les Villages et les Champs.....	30
2) Les Routes.....	31
3) Les Régions et les Principaux Sites.....	31
Société	33
Droit et Traditions.....	33
1) Modes de vie des Bakluniens.....	33
2) Traditions bakluniennes.....	33
3) Habitudes vestimentaires des Bakluniens.....	34
4) Particularismes ekbiriens.....	34
5) La Langue et l'Écriture.....	36
6) Arts.....	37
Politique intérieure.....	37
1) Gouvernement.....	37
2) Les Grandes Familles royales.....	37
3) Autres familles nobles.....	38
4) Les Marchands et le Mouqollad.....	39
5) La Cour des miracles*.....	39
Relations extérieures.....	40
1) Politique étrangère d'Ekbir.....	40
2) Pays voisins d'Ekbir.....	41
a) Le Sultanat de Zeif.....	41
b) Tusmit.....	41
c) Les Nomades-Tigres ou Chakyik.....	41
d) Les Paynims.....	41
e) Les Habitants des îles.....	42
f) Ull et la Route des pèlerinages.....	42
La Guerre.....	42
1) L'Armement.....	42
2) Modes de combat.....	43
a) Combat en rase campagne.....	43
b) Fortification et Poliorcétique.....	43
c) Marine de guerre.....	43
3) Organisation et Recrutement.....	44
a) Les 'Askars.....	44
b) La Garde sacrée*.....	44
c) Les Derviches.....	45
d) Les Levées.....	45
e) Les Mercenaires.....	45
f) La Marine*.....	45
Économie	46
Ressources.....	46
Commerce.....	46
Monnaie.....	46
Religion et Magie	47
La Religion d'État : la Foi Exaltée.....	47
1) Dogme.....	47
a) Théogonie.....	47
b) Les Dieux des Paynims.....	48
c) Les Divinités médiatrices.....	49

d) Les Saints médiateurs	49	7) Joramie.....	60
e) Textes sacrés	49	8) Cultes non humains.....	60
2) Culte d'Al' Akbar	50	Cultes interdits.....	60
a) Le Clergé séculier	50	1) Tharizdun	60
b) Les Confréries religieuses.....	51	2) Incabulos.....	61
c) Domaines et Armes.....	53	3) Nérull	61
d) Symbolisme et Liturgie.....	53	4) Vecna	61
e) Architecture sacrée.....	53	5) Iuz l' Ancien	62
f) Fêtes religieuses	54	La Foi Véritable.....	62
3) Culte d'Azor' Alq.....	54	Chamanisme	63
Les Autres Cultes officiels	55	Magie baklunienne	63
1) Les Fils du Soleil (Pélor)*	55	1) Le Zashassar	63
2) Istus.....	55	2) Magie des éléments.....	64
3) Geshtaï	56	3) Mathghamhna*	65
4) Mouqol.....	56	4) Le Collège des astrologues	65
Cultes secondaires tolérés	56	5) Objets magiques liés à Ekbir.....	65
1) Xan Yaë	56	Annexe 1: Les Classes en Ekbir	67
2) Zuoken	57	Classes de PJ	67
3) Boccob.....	57	Classes de PNJ.....	68
4) Daoud.....	58	Annexe 2 : Tovag Baragu	69
Cultes populaires marginaux tolérés	58	Annexe 3 : Les Pinacles d'Azor' Alq	71
1) Myhrisse	58	Notes	73
2) Ulaa.....	58		
3) Olidammara	59		
4) Bléredd.....	59		
5) Procan	59		
6) Fharlanghn	60		

Histoire

Les Calendriers

1) L'Année

Les Ekbiriens utilisent deux calendriers qui sont le calendrier baklunien traditionnel et le calendrier akbarite. L'origine du calendrier baklunien remonte à une date mythique, la fondation de l'Empire baklunien avec l'avènement de la Première Dynastie. La date actuelle dans ce calendrier est 3251 HB (pour Hégire Baklunienne).

L'an 1^{er} du calendrier akbarite correspond à l'année qui suivit le Double Cataclysme et qui coïncide avec le pardon donné par les dieux des Paynims aux survivants, le don de la Coupe et du Talisman, la conversion des survivants à la religion ressuscitée par Al'Akbar et le début de l'Exode. Dans ce calendrier, l'année actuelle est 1014 AA (pour Année d'Al'Akbar). Le premier jour correspond exactement au lendemain de la Dévastation Invoquée.

Le calendrier commun, lié au couronnement du premier roi suprême du Grand Royaume, est complètement ignoré par les Ekbiriens, la politique de la Flanese orientale leur étant largement inconnue. Pour mémoire, dans ce calendrier, l'année présente est 592 AC (Année Commune).

2) Les Mois

L'influence des traditions des nomades Paynims est considérable en Ekbir. Ce sont les Paynims qui ont conservé précieusement au fil des siècles les traditions religieuses remontant au temps de la Première Dynastie jusqu'à ce que le prophète Al'Akbar les restaure au sein des survivants de l'Empire. De ce fait, les Ekbiriens empruntent aux nomades les noms des mois qui sont les suivants : Mois du Tigre, de l'Ours, du Lion, de la Grenouille, de la Tortue, du Renard, du Serpent, du Sanglier, de l'Écureuil, du Lièvre, du Faucon et du Loup.

La durée d'un mois correspond à celle d'un cycle de Luna, c'est-à-dire 28 jours. Ils sont divisés en quatre semaines de 7 jours. Chaque trimestre se termine par une semaine hors mois correspondant au moment où Célène est pleine, ce qui arrive tous les 91 jours, exactement quatre fois par an. Ces périodes de 7 jours correspondent aux changements de saison et à des fêtes qui portent chacune un nom. L'année dure donc 364 jours. Les noms des fêtes sont les suivants : Froidenoce, Regain, Chaudenoce et Brassine.

Les astrologues ekbiriens, très pointilleux sur les problèmes de datation, ont une définition des saisons qui diffère de celle acceptée par la majorité de la population. Alors que la plupart des gens se fient plutôt à la température et à la longueur du jour, les astrologues se basent sur les relevés des positions des astres. Ils étudient également les positions du soleil par rapport aux 12 maisons du Zodiaque ainsi que celles des cinq étoiles errantes (Édill, Gnibile, Conatha, Ginsel et Grila).

Les appellations populaires des saisons varient beaucoup entre le Nord où l'hiver semble plus long et le Sud où c'est l'été qui paraît durer plus longtemps^a.

Les divisions de l'année sont donc les suivantes :

Mois ou <i>festival</i>	Saison astronomique	Saison populaire (Nord)	Saison populaire (Sud)
<i>Froidenoce</i>	<i>Solstice d'hiver</i>	<i>Solstice d'hiver</i>	<i>Solstice d'hiver</i>
Tigre	Hiver	Hiver tardif (ou mordant)	Hiver
Ours	Hiver	Hiver tardif (ou mordant)	Printemps
Lion	Hiver	Hiver tardif (ou mordant)	Printemps
<i>Regain</i>	<i>Équinoxe de printemps</i>		
Grenouille	Printemps	Printemps	Été naissant
Tortue	Printemps	Printemps	Été naissant
Renard	Printemps	Été	Été naissant
<i>Chaudenoce</i>	<i>Solstice d'été</i>	<i>Solstice d'été</i>	<i>Solstice d'été</i>
Serpent	Été	Été	Été mourant
Sanglier	Été	Automne	Été mourant
Écureuil	Été	Automne	Été mourant
<i>Brassine</i>	<i>Équinoxe d'automne</i>		
Lièvre	Automne	Hiver précoce	Automne
Faucon	Automne	Hiver précoce	Automne
Loup	Automne	Hiver précoce	Hiver

3) La Semaine

La dénomination baklunienne des jours de la semaine diffère de celle utilisée dans la Flanese. La correspondance est la suivante :

Nom baklunien	Nom flanna ¹	Divinité associée	Occupation traditionnelle
Isturia	Starday	Istus	Travail
Péloris	Sunday	Pélor	Travail
Xanaria	Moonday	Xan Yaë	Travail
Akbaris	Godsday	Al' Akbar	Religion
Geshtaya	Waterday	Geshtaï	Travail
Mouqolis	Earthday	Mouqol	Travail (commerce)
Myhrissia	Freeday	Myhrisse	Repos

Chaque mois comprenant exactement 4 semaines de 7 jours et chaque festival ayant aussi 7 jours, le rang d'un jour d'un nom donné dans un mois n'est pas quelconque. Ainsi, le premier jour de chaque mois et de chaque festival est toujours un isturia, le deuxième est toujours un péloris et ainsi de suite jusqu'au septième jour. Pour la deuxième semaine, le huitième jour d'un mois est un isturia, le neuvième est un péloris etc. Ainsi, un isturia ne peut être que le 1^{er}, le 8^e, le 15^e ou le 22^e d'un mois alors qu'un myhrissia ne peut être qu'un 7^e, un 14^e, un 21^e ou un 28^e d'un mois. Il est donc inutile de noter le rang du jour dans le mois si on précise son nom. Il suffit de noter le rang de la semaine qui varie de 1 à 4. On parlera donc du 1^{er} akbaris du Tigre qui correspond forcément au 4^e jour du mois du Tigre. Le 4^e (et dernier) geshtaya du Loup est le 26^e jour du mois du Loup. Les deux modes de désignation sont utilisés en concurrence : n^{ème} « nom du jour » de/du « Nom du mois » (où n est le rang de la semaine) ou n^{ème} jour du mois du « Nom du mois » (où n est le rang du jour). Pour les festivals, c'est encore plus simple puisque le nom du jour donne sans ambiguïté son rang. Par exemple, le xanaria du Regain est le 3^e jour du festival du Regain.

¹ Le noms en VF sont respectivement : Astredi, Dimanse, Lunedi, Dieudi, Tertredi, Maredi et Ventedi.

Les Origines mythiques : la Première Dynastie

Dès que l'Homme fut créé, le conflit éclata entre la Lumière et les Ténèbres avec l'Humanité pour enjeu. Dans ce combat mythique, les Hommes durent se positionner. Les choix qu'ils firent furent variés et la division naquit entre eux. Des héros, cependant, apparurent au sein de l'humanité et acquirent une puissance et une aura considérables. Les plus connus d'entre eux sont Azor'Alq et Al Baklunis. Ils guidèrent une grande partie des Hommes sur la voie de la Lumière. Finalement, le grand dieu du Mal, Tharizdun, fut emprisonné en dehors du monde sensible². Son adversaire cosmique^b se retira lui aussi du Monde pour assurer la garde de cette prison. Cette disparition des deux grands dieux cosmiques rivaux est appelée Hégire par les Bakluniens. Les Hommes durent alors se gouverner seuls. L'Hégire marque aussi la fondation de l'Empire baklunien par Al Baklunis qui devint le premier empereur de la Première Dynastie et qui donna son nom à son peuple dorénavant appelé le peuple baklunien.

Les empereurs de la Première Dynastie qui se succédèrent sur le trône de Baklunie avaient une puissance et une majesté qui allaient bien au-delà de celles du commun des mortels. Ils étaient adorés par leurs sujets comme des dieux. C'étaient des héros divins et un culte leur était rendu de leur vivant. Leur mort, elle-même, ne marquait en fait que leur apothéose finale qui les voyait prendre le chemin des Pinacles, ceux qu'on appelle aujourd'hui du nom d'Azor'Alq. Les empereurs étaient des médiateurs entre les Dieux Lointains³ et l'Humanité. Leur règne constitua le légendaire âge d'or de l'Empire baklunien. Le peuple vivait dans la prospérité et dans un bonheur sans nuage. Partout dans l'Empire, le Bien et la Loi s'harmonisaient dans l'intérêt commun.

L'Évolution ultérieure de l'Empire

Cependant, au-delà de l'Empire, les forces maléfiques se reconstituaient. Les dieux maléfiques engendrés par Tharizdun recueillirent l'héritage de celui-ci et créèrent leurs propres cultes. Le mal s'insinua dans l'Empire et celui-ci évolua vers un alignement neutre. Une partie du peuple contesta le statut divin des empereurs et se tourna vers des dieux et des êtres de la Balance⁴. Jaloux du pouvoir des héros divins, des humains étudièrent la magie pour développer leur propre puissance. C'est ainsi que se développa en Baklunie la magie des éléments et l'invocation des génies. Les cultes élémentaires et de divinités neutres prirent de l'ampleur jusqu'à ce que la souveraineté de l'empereur soit mise en péril. Finalement, la Première Dynastie fut renversée et ce fut la fin de l'âge d'or.

De nouvelles dynasties se succédèrent sur le trône impérial. Le culte des héros fut progressivement abandonné et avec lui celui des Dieux Lointains. Seules des tribus Paynims nomadisant aux confins de l'Empire conservèrent le souvenir de ces dieux et certains d'entre eux restèrent fidèles au culte des premiers empereurs. Ils conservèrent précieusement les textes sacrés de l'ancienne religion déchue et les récits des exploits des temps héroïques. Les Dieux Lointains furent nommés par les bakluniens impériaux qui les avaient oubliés les « dieux des Paynims » car seuls les Paynims leur rendaient encore hommage.

Le souvenir de l'Âge d'Or ne disparut cependant pas complètement et beaucoup finirent par le regretter. Les exploits de la Première Dynastie passèrent dans la mythologie mais le sens profond de l'ancienne religion était perdu. Les Pinacles ne furent plus tenus que pour un lieu mythique, fictif ou disparu et non comme un lieu du monde réel.

² Cf. Chapitre « Religion et Magie »

³ Cf. Chapitre « Religion et Magie »

⁴ La Balance est l'un des noms donnés aux forces de la neutralité (équilibre entre le Bien et le Mal).

Parallèlement, la maîtrise de la magie atteint des sommets inégalés depuis lors. La caste des prêtres-mages obtint les rênes effectives du pouvoir, ce qui créa une réaction d'opposition dans certaines parties de l'Empire où apparurent diverses factions opposées aux mages.

La Guerre des deux Empires

L'Empire baklunien finit par se heurter à un empire de très haute antiquité, l'Empire sulois, qui dominait les vastes territoires au sud de la Baklunie, au-delà des monts Sulhauts. L'expansionnisme naturel de chacun de ces deux empires allié à la rivalité croissante des mages et des sorciers qui détenaient le pouvoir effectif dans leurs empires respectifs, provoqua le déclenchement d'une longue guerre. La haine engendra la haine dans une spirale infernale qui fit perdre aux protagonistes tout sens de la mesure et déchaîna des violences inouïes. La guerre commença en 2175 HB. Rapidement, toutes les forces des deux Empires furent mobilisées et l'on commença à chercher au-delà des frontières de nouveaux soutiens. En 2194 HB, on commença à employer des troupes humanoïdes comme mercenaires en plus de guerriers de l'ethnie œridienne. Les territoires des Empires furent tour à tour dévastés par les armées, la magie et par des créatures d'autres mondes invoquées pour détruire. Les Bakluniens faisaient appel aux forces élémentaires et aux génies alors que les Sulois pactisaient avec les plans inférieurs.

Dans ces heures sombres, nombreux furent ceux qui émigrèrent à la recherche de cieux plus cléments. L'afflux dans l'Empire des humanoïdes aggrava la situation. Les peuplades œridiennes quittèrent en nombre leurs terres ancestrales et pénétrèrent dans la Flanasse en 2202 HB. Les Sulois commencèrent à émigrer en masse en 2213 HB. Beaucoup de Bakluniens s'éloignèrent du cœur de l'Empire.

Prédication d'Al'Akbar

Al'Akbar naquit en 2166 HB. Il descendait en ligne directe des empereurs de la Première Dynastie. Il avait neuf ans quand la Grande Guerre débuta. Il fut témoin de la folie collective qui saisit les milieux dirigeants des deux Empires et qui provoquait des souffrances croissantes parmi le peuple. À l'âge de dix-sept ans, il quitta le cœur de l'Empire suite à une disgrâce de sa famille et se réfugia au sein des nomades Paynims. Là, il découvrit l'ancienne religion des premiers temps et les Dieux Lointains et, à partir de ce moment, il n'eut de cesse de tenter de la restaurer. Il commença à prêcher dès l'âge de vingt ans mais sans grand succès initial tellement il était à contre-courant de la volonté destructrice ambiante. Les textes saints racontent ses multiples exploits. À plusieurs reprises, il affronta victorieusement des créatures infernales ou abyssales envoyées par les mages sulois, ce qui commença à lui attirer une certaine estime. Il se distingua aussi dans des actes de paix en réussissant à négocier des trêves, hélas toujours trop courtes. Il se rendit même dans l'Empire sulois pour tenter l'impossible rapprochement. Finalement, en 2208 HB, il accomplit le voyage jusqu'aux Pinacles. Il y rencontra des êtres divins et notamment les héros de la Première Dynastie. Il fut alors désigné comme successeur officiel des premiers empereurs par les dieux qui lui accordèrent le droit de devenir leur grand prêtre. Il revint en Baklunie en 2212 HB et sillonna l'Empire pour sauver la paix. Il prononça plusieurs prophéties et annonça notamment la fin de l'Empire. Ces paroles lui valurent d'être persécuté par les autorités et par les prêtres-mages. Avec ses compagnons, il échappa aux poursuites mais ne put empêcher sa prophétie de s'accomplir.

Le Double Cataclysme

Le dénouement était prévisible mais il prit une forme particulièrement horrible et soudaine. En 2238 HB, les mages sulois les plus puissants réussirent à invoquer contre leurs rivaux une magie d'une force apocalyptique, la Dévastation Invoquée. Celle-ci détruisit intégralement l'Empire baklunien à l'exception du site de Tovag Baragu et des provinces les plus éloignées comme la satrapie de Ghayar dans le Nord. La destruction fut si complète qu'il ne reste aujourd'hui pas la moindre ruine des cités et des monuments de l'Empire. On ignore même la forme exacte de cette destruction et la façon dont elle a agi. Il n'y eut que peu de survivants et ceux-ci portaient les stigmates atroces de la Dévastation Invoquée sur leurs corps.

Regroupés dans les Cercles de Pierre de Tovag Baragu, les prêtres-mages bakluniens et le dernier empereur lancèrent en réponse la terrible Pluie de Feu Incolore sur la Suloise. Cette magie fut tout aussi apocalyptique car elle transforma ce riche pays en une abominable désolation connue aujourd'hui sous le nom de Mer de Poussière. La contrée devint complètement inhabitable. Toute la terre suloise fut consumée par cette pluie de feu et seules quelques ruines émergent encore de nos jours de l'épaisse couche de cendres caustiques qui recouvrent le pays tout entier.

La Coupe et le Talisman

Épuisés par la terrifiante magie qu'ils avaient déchaînée et soumis eux aussi aux effets délétères de la Dévastation Invoquée, la plupart des prêtres-mages, et notamment les plus puissants, moururent. Les survivants de l'Empire se regroupèrent autour de Tovag Baragu ne sachant plus quel dieu implorer. C'était une horde de désespérés, traumatisés et meurtris dans leur chair et qui ne survivaient qu'à grand peine.

Al'Akbar était parmi eux et ni lui, en dépit de son âge avancé de soixante-douze ans, ni ses fidèles compagnons n'avaient été atteints par le cataclysme, grâce à la protection des dieux des Paynims. Ce premier miracle impressionna fortement les Bakluniens qui le supplièrent de les aider. Al'Akbar entra alors au cœur des Cercles de Pierre et implora le pardon des dieux pour les fautes de son peuple. Après plusieurs jours de prière, il fut entendu. Des messagers célestes franchirent les portes de Tovag Baragu portant au prophète les Saintes Reliques, la Coupe et le Talisman, dons des dieux^c.

Grâce au pouvoir des reliques, Al'Akbar put soigner son peuple et vaincre les créatures des plans inférieurs qui infestaient la contrée. Des hordes innombrables venant de la Gaste Grise⁵ avaient été appelées en grand nombre avec l'aide d'un artefact connu sous le nom de Porteur Fatal^d et ces hordes torturaient, massacraient et semaient l'effroi partout sur leur passage. Le pouvoir des Reliques permit de les détruire et de les bannir.

L'ensemble des survivants se convertirent alors à la religion prêchée par Al'Akbar et le tinrent pour leur guide. Le dernier empereur renonça à son trône et confia au divin prophète la destinée des Bakluniens.

L'Exode

Les terres de l'Empire étant devenues pour longtemps impropres à la vie, Al'Akbar emmena le peuple vers le nord à la recherche d'une terre d'accueil. Ils traversèrent les terres dévastées jusqu'à la passe de Kester. Là, ils rencontrèrent des populations œridiennes, les Yorodhis. Ceux-ci furent vivement impressionnés par Al'Akbar et les reliques et un accord fut conclu permettant aux réfugiés de traverser le territoire des Yorodhis. Continuant leur

⁵ Nom d'un plan inférieur, c'est-à-dire d'un plan extérieur maléfique. C'est le Monde du Mal absolu.

chemin vers le nord, les Bakluniens durent affronter de nombreux périls, notamment des hordes d'humanoïdes et des tribus d'Éridiens moins bien disposées que les Yorodhis. Heureusement, l'aide de tribus Paynims venues à la rescousse d'Al'Akbar, leur ancien hôte, ainsi que les pouvoirs curatifs miraculeux de la Coupe et du Talisman permirent aux Akbarites de triompher de tous les obstacles. L'Exode dura plusieurs années et les textes sacrés en font le récit détaillé. Durant cette période, le prophète accomplit de nombreux miracles et fit élever des stèles commémoratives sur son passage ainsi que des cercles de pierre, élevés afin de pallier l'absence de temples et de prier les dieux.

Fondation d'Ekbir

Les réfugiés atteignirent finalement la Tuflik qu'ils franchirent et dont ils suivirent ensuite le cours jusqu'à l'océan. Puis, ils longèrent les côtes du Dramidj vers le nord à la recherche d'un site propice. C'est ainsi que la ville d'Ekbir fut fondée en 2243 HB (6 AA) sur un éperon rocheux dominant un port naturel. Après avoir donné des instructions aux siens, Al'Akbar s'embarqua l'année suivante pour les Pinacles en compagnie du dernier empereur et des principaux survivants de la dernière dynastie. Il reçut des dieux la confirmation de sa mission et fut sacré nouveau médiateur entre l'humanité et les Dieux Lointains et successeur des premiers empereurs. Les gardiens des Pinacles permirent que l'empereur et ses héritiers trouvent refuge aux Pinacles jusqu'à leur mort et qu'ils y soient inhumés. Al'Akbar revint la même année à Ekbir et régna dix années sur le peuple ekbirien pendant lesquelles il fit construire un grand temple à sa nouvelle religion. Pour protéger Ekbir des incursions de pillards, un grand mur d'enceinte flanqué de tours fut élevé. Le savoir de l'Empire fut consigné dans les profondeurs du Zashassar qui fut aussi bâti à cette époque selon les directives du prophète.

L'Apothéose d'Al'Akbar

Al'Akbar mourut en 2255 HB (18 AA) à l'âge de quatre-vingt neuf ans. Son corps mortel fut pieusement recueilli et un mausolée monumental lui fut bâti. La construction de ce mausolée dura de longues années et devint lieu de pèlerinage. Cependant, les témoins racontèrent que l'esprit d'Al'Akbar prit forme visible auprès de sa dépouille et qu'il réapparut dans un corps céleste. Ayant rassuré ses fidèles, il descendit vers la mer où une nef blanche l'attendait sur laquelle il s'embarqua. La nef disparut dans la brume en direction des Pinacles. Al'Akbar, devenu ainsi un demi-dieu, ne disparut pas pour autant pour ses fidèles. Il continue d'être présent en eux et de répondre à leurs prières. Ses prêtres bénéficient de ses pouvoirs miraculeux.

Les Successeurs

Al'Akbar parti, son fils unique, Issar-Vastra, prit sa succession. Le fils de ce dernier, Ourva-Nar, mourut du vivant de son père et la lignée du prophète s'éteignit à la mort d'Issar-Vastra. On nomma pour le remplacer un prêtre de haut rang et de lignée royale qui prit le titre de Successeur ou Calife. La croyance selon laquelle Ourva-Nar ne serait pas mort mais occulté et serait le Mahdi qui reviendra à la fin des temps pour sauver le Monde est très répandue.

Pendant les vingt années qui suivirent l'apothéose d'Al'Akbar, les enseignements de celui-ci furent méthodiquement consignés et étudiés. Les textes sacrés furent compilés depuis les récits mythiques de la Première Dynastie jusqu'aux chroniques de la vie d'Al'Akbar. Les hymnes traditionnels pieusement conservés par les Paynims au cours des siècles furent méticuleusement copiés de même que les prescriptions liturgiques d'Al'Akbar. Les directives

simples du prophète concernant le gouvernement, le commerce et l'agriculture furent détaillées. En peu d'années, Ekbir devint un pays ordonné, un îlot de stabilité et de prospérité dans le monde chaotique de l'époque des grandes invasions.

Des missionnaires furent envoyés de par le monde pour prêcher la doctrine d'Al'Akbar. Ils connurent des succès variables selon les endroits. La satrapie de Ghayar, ancienne province excentrée de l'Empire, demeura hostile aux Akbarites et revendiqua l'héritage impérial.

Dans les plaines des Paynims, des confréries religieuses akbarites se constituèrent et devinrent les ordres de derviches. Les Paynims restèrent dans leur ensemble fidèles pendant de longues années aux Successeurs et placèrent les armes d'Ekbir sur leur propre emblème en signe de fidélité. Cet emblème ekbirien est toujours présent sur la bannière des Paynims même si la fidélité au calife n'est depuis longtemps plus que théorique parmi les nomades, les derviches exceptés.

La Période du Grand Califat

Lorsque Ozef le guerrier parvint à mettre fin au pouvoir des satrapes de Ghayar, il fonda le sultanat de Zeif et se plaça sous l'autorité spirituelle du calife d'Ekbir. Cette période marqua l'apogée du Califat qui réunissait alors sous son autorité quasiment tous les peuples bakluniens, depuis Tovag Baragu et Zeif jusqu'aux Yatils. Malheureusement, le Grand Califat fut éphémère. Ozef mourut peu de temps après et le sultanat de Zeif sortit progressivement de l'influence ekbirienne pour devenir un État indépendant et expansionniste. Les Paynims devinrent eux aussi de plus en plus indépendants et divisés. Les pays bakluniens entraient à nouveau dans des temps troublés.

Le Règne d'Oudmey

Vers la fin du II^e siècle (AA), un guerrier du nom d'Azourma accomplit des exploits héroïques aujourd'hui légendaires et contés dans des chansons de geste chantées à travers le monde par les bardes et les troubadours. Défenseur d'Ekbir et de la foi akbarite, il se battit sans relâche contre les ennemis de son pays et le calife lui confia le commandement d'armées entières. Très vite, son exemple inspira d'autres guerriers et on peut dire qu'il fonda la tradition chevaleresque ekbirienne. Azourma et ses preux compagnons, tous de vaillants paladins, combattirent les ennemis du Califat, portant même la guerre chez leurs adversaires, accumulant les victoires au point qu'ils découragèrent toute tentative d'invasion d'Ekbir pour plusieurs décennies. Azourma et ses compagnons eurent à combattre des créatures des mondes inférieurs, diables, démons et autres fiélons, avec un tel succès que le souvenir d'Azourma et de son épée fait encore trembler les hordes maléfiques au plus profond de leurs plans.

Le calife qui régnait à cette époque était un homme brillant et un visionnaire. Son pontificat est l'un des plus glorieux de toute l'histoire d'Ekbir. Il se nommait Oudmey et son association avec Azourma fut l'une des plus fructueuses qu'on puisse imaginer. La sagesse et l'érudition d'Oudmey étaient parfaitement complétées par la force et la vaillance d'Azourma.

Oudmey était lui aussi un homme courageux qui n'hésitait pas à payer de sa personne. Ainsi, lorsque le pays d'Ekbir fut ravagé par un terrible dragon du nom de Fragorox, Oudmey se joignit à Azourma et à ses paladins pour lui donner la chasse. Fragorox était d'une puissance apocalyptique et d'une intelligence redoutable. Il était à la fois cruel et rusé. Le combat contre Fragorox dura dix années pendant lesquelles le dragon fit régner la terreur dans tout le pays et même dans les pays voisins. Finalement, Oudmey et Azourma en vinrent à bout avec l'aide de mages du Zashassar et le monstre fut vaincu dans son antre de l'île de Murenshi.

Ce fut Oudmey qui développa les confréries religieuses militaires de faris. Ces ordres de chevalerie dédiés à Al'Akbar furent créés sur l'exemple des confréries religieuses akbarites et des ordres de derviches. L'aspect militaire fut cependant renforcé et leur mission fut la défense du pays, du clergé et des pèlerins ainsi que de contrer la menace des pillards montés des steppes. C'est ainsi que, d'emblée, les faris furent des cavaliers lourds dont les qualités équestres sont devenues légendaires. Azourma fut naturellement le premier maître ou cheikh du premier ordre de faris.

Oudmey supervisa aussi la création de la marine de guerre d'Ekbir. De génération en génération, les Ekbiriens étaient devenus des marins accomplis et leur talent permit de constituer une flotte efficace. La taille et la qualité de cette flotte furent rapidement augmentées et Ekbir put ainsi dominer la majeure partie des mers occidentales pendant les quatre siècles suivants. Cette domination favorisa le commerce et les voyages et bénéficia à de nombreux pays.

Le Vol des Reliques et le Schisme

Les quatre siècles qui suivirent furent des siècles de prospérité et de gloire pour Ekbir. Si le sultanat de Zeif s'étendait sur un territoire plus vaste, allant de Ket jusqu'à la côte Bakhourite, le prestige d'Ekbir était plus considérable. La cité d'Ekbir abritait le Mausolée d'Al'Akbar, but d'un pèlerinage de plus en plus populaire dans tous les pays bakluniens, ainsi qu'un temple prestigieux qui servait d'écrin aux deux reliques divines, la Coupe et le Talisman. Le Zashassar d'Ekbir ainsi que de grandioses monuments comme le pinacle d'Oudmey contribuaient au prestige du Calife.

Malheureusement, la domination maritime ekbirienne prit progressivement fin après quatre siècles à cause de la résurgence de la puissance des États ataphades. Les Ataphades descendaient d'éléments corrompus et dégénérés de l'ancien Empire baklunien ou de lignée Ur-Flanna qui avaient trouvé refuge sur ces îles éloignées, à l'époque, de toute civilisation. Là, ils purent se livrer à d'abominables pratiques de sorcellerie qui les transformèrent progressivement en créatures mi-humaines mi-monstrueuses. Bien évidemment, les Ataphades s'opposèrent aux Ekbiriens et finirent par constituer une puissance capable de tenir tête au calife. Ils se livrèrent à la piraterie et leurs déprédations furent amplifiées par celles de créatures aquatiques maléfiques, les Sahuagins. La navigation sur l'Océan Dramidj devint alors extrêmement périlleuse et la prospérité d'Ekbir et des pays voisins en fut affectée.

L'événement le plus dramatique survint cependant en 641 AA (2878 HB). Durant la 16^e procession de la Bénédiction, la Coupe et le Talisman furent sortis du Grand Temple par le grand mufti conformément à la tradition. La procession fut immédiatement attaquée par des elfes étranges, aussi grands que des humains, qui parvinrent à voler les Reliques et à s'enfuir, emportés par des aigles géants, à travers les plaines des Paynims en direction des Pics-Barrières.

Ce vol causa une grande consternation dans tout le pays d'Ekbir et au-delà. Le grand mufti fut tenu responsable du vol et fut banni d'Ekbir. Il se réfugia parmi les montagnards des Yatils et quelques années plus tard, il fonda une nouvelle religion dédiée à Al'Akbar qu'il appela la Foi Véritable. Il proclama sa souveraineté spirituelle sur tous les Akbarites et décréta que le calife d'Ekbir n'était plus le successeur d'Al'Akbar. Ce fut le grand schisme akbarite. Ceux qui restèrent fidèles au calife, notamment presque tous les Ekbiriens, furent appelés ekbirites et leur religion fut appelée la Foi Exaltée. Pour ces derniers, appeler Foi Véritable la religion créée par le grand mufti des Yatils était impensable et ils la surnomment yatilisme et la tiennent pour hérétique. De nos jours encore, yatilite est presque un synonyme d'hérétique dans tout le pays d'Ekbir et parmi les partisans de la Foi Exaltée qui sont nombreux même en dehors d'Ekbir.

Retrouver la Coupe et le Talisman d'Al' Akbar devint une quête sacrée pour les ekbirites et une confrérie religieuse de faris vouée à cette quête fut créée. Les deux reliques ne furent pas retrouvées même si elles ont semblé refaire surface de temps à autre dans la Flanese. Les dernières rumeurs prétendent qu'elles se trouveraient quelque part dans la partie sud-est des Royaumes des Bandits.

L'Irruption de la Horde d'Airain et la Seconde Migration

Le sultanat de Zeif, soumis à d'incessantes attaques de la part des nomades Paynims et à de constants pillages de leurs caravanes, décida de faire appel à d'autres peuplades nomades vivant loin dans l'Ouest. Zeif offrit à ces peuplades de Paynims occidentaux (ou amirides) de nouvelles terres entre le sultanat et les Paynims orientaux (ou khanides) à condition qu'ils arrêtent les expéditions des Paynims khanides sur le sultanat. La proposition fut acceptée et la terrible Horde d'Airain déferla sur le Nord des plaines repoussant les Paynims khanides devant eux.

Mais la Horde d'Airain ne s'arrêta pas là. Elle poursuivit ses conquêtes vers l'est, bousculant devant elle les peuplades vaincues. Ils envahirent Ull ainsi que les territoires à l'est de la Tuflik jusqu'à Ket qu'ils conquièrent dans les années 720 AA (~2957 HB). D'innombrables peuplades bakluniennes et œridiennes se trouvèrent déplacées et contraintes à émigrer à la recherche de nouveaux territoires. Elles se rassemblèrent et se dirigèrent vers le nord le long des routes de pèlerinage qui les amenèrent sur le territoire d'Ekbir où elles pénétrèrent en 738 AA (2975 HB). Le Califat établit des camps de réfugiés près de la Blashikmund et envoya des gardes pour maintenir l'ordre. La même année, deux bandes encore plus grandes de nomades entrèrent sur le territoire d'Ekbir et refusèrent de prêter allégeance au calife. Au contraire, elles incitèrent les tribus qui les avaient précédées à se révolter contre le calife. Dans la révolte, les gardes ekbiriens furent massacrés et les nomades quittèrent le campement pour se diriger en masse vers le nord, à travers le pays d'Ekbir qu'ils pillèrent et ravagèrent en chemin. L'armée ekbirienne leur donna la chasse mais les nomades réussirent à atteindre les collines Yecha en moins de deux semaines grâce à une aide magique aussi mystérieuse qu'inattendue.

Ces peuplades mixtes œrido-bakluniennes arrivèrent donc dans les vastes steppes au nord d'Ekbir et des Yatils, en une fuite éperdue après avoir connu la défaite et l'exil. Mais en quelques années, elles se réorganisèrent et formèrent une armée puissante que l'on nomma la Horde Implacable. Celle-ci déferla à partir de 742 AA (2979 HB) sur la Flanese, au nord des Yatils, et envahit ou dévasta des territoires immenses atteignant les Monts Griffons à l'est et le Nyr Dyv au sud. Les déprédations de ces tribus furent d'autant plus destructrices que le Grand Royaume vivait une grave crise interne durant laquelle ses provinces périphériques acquièrent leur indépendance. Après la mort de son Kha-Khan Ogobanuk en 767 AA (3004 HB), la Horde Implacable finit par être contenue mais se maintint sur les plaines entre l'océan Dramidj et la Dulsi, formant les tribus actuelles des Nomades-Tigres (Chakyik) et des Nomades-Loups (Wegwiur).

Ekbir réagit avec force. Après avoir chassé les tribus œrido-bakluniennes vers le nord, l'armée ekbirienne entra dans la province de Tusmit qui appartenait au sultanat de Zeif et en prit le contrôle après une bataille victorieuse contre la Horde d'Airain. Un pacha loyal au calife fut installé à la tête de Tusmit qui resta un état vassal d'Ekbir pendant deux siècles.

La Horde d'Airain garda le contrôle de Ket et lança des expéditions de pillage vers l'est jusqu'à Véluna et à Bissel. Ce fut le royaume de Kéolande, alors à son apogée, qui parvint à infliger une défaite décisive à la Horde d'Airain en envahissant victorieusement le pays de Ket dans les années 770-780 AA (3007-3017 HB).

La Horde d'Airain ne se remit jamais de cette défaite et fut définitivement repoussée vers les steppes où les Paynims khanides purent contester âprement sa domination. Les

Paynims connurent deux siècles de guerres intestines incertaines. Zeif perdit définitivement ses provinces de Tusmit et de Ket lors de ces guerres et même sur mer, le sultanat essuya un revers cuisant lors de la bataille sous les ondes. Les habitants de Ket finirent par bouter les Kéolandais hors de leur pays, grâce au soutien du grand mufti des Yatils, et devinrent indépendants.

Événements récents

La suzeraineté d'Ekbir sur Tusmit prit fin récemment lorsque le pacha de Tusmit Jadhim Orem fut renversé par Muammar Qharan. Ce dernier prêta allégeance au sultan de Zeif et s'attira l'hostilité à la fois de la Foi Exaltée et de la Foi Véritable. Les relations entre Tusmit et Ekbir ainsi que celles entre Zeif et Ekbir se détériorèrent rapidement et la paix est actuellement bien fragile. Le sultan et le calife revendiquent tous deux la prééminence sur les pays bakluniens. Les navires de chaque pays sont continuellement harcelés dans les ports de l'autre pays lorsqu'on ne leur interdit pas purement et simplement l'entrée au port. En tout état de cause, l'armée ekbirienne se tient prête à défendre le pays.

Parmi les Paynims est apparu un grand chef charismatique que les derviches tiennent pour le Mahdi c'est-à-dire le sauveur de la fin des temps et le descendant d'Al' Akbar. Le Mahdi est en passe d'unifier toutes les tribus paynims sous son commandement ce qui constituerait une force militaire de premier ordre. Pour le moment, les autorités ekbiriennes ne savent pas à quoi s'en tenir en ce qui concerne ce Mahdi.

La menace des Ataphades est toujours présente et le bruit court qu'ils auraient conclu une alliance avec les Nomades-Tigres.

Ekbir est resté largement en dehors des événements qu'on a appelé les Guerres de Greyhawk. Le Califat a condamné l'alliance de Ket avec Iuz et, de manière générale, s'est montré solidaire avec les adversaires de Dorakaa, particulièrement avec Véluna et la Furyondie. Son soutien est cependant resté au niveau diplomatique et commercial. Beaucoup reste à faire sur le plan diplomatique avant d'envisager une alliance réelle d'Ekbir avec des pays orientaux.

Chronologie

Calendrier akbarite (A2C ou AA)	Calendrier baklunien (HB)	Année commune (AC)	Événements
	1		Hégire
	2175		Début de la guerre entre les deux Empires
	2194		Premier Emploi de mercenaires humanoïdes
	2202		Les Œridiens passent à l'est des Pics
	2213		Début des migrations suloises
1	2238		Double Cataclysme
6	2243		Fondation d'Ekbir
18	2255		Apothéose d'Al' Akbar
vers 150-200	2387-2437		Règne d'Oudmey et Exploits d'Azor' Alq
641	2878	219	Vol des Reliques
vers 720	vers 2957	Vers 298	Conquête de Ket par la Horde d'Airain
738	2975	316	Entrée des tribus œrido-bakluniennes en Ekbirie
742	2979	320	La Horde Implacable apparaît dans le Nord
767	3004	345	Mort du Kha-Khan Ogobanuk

770-780	3007-3017	348-358	Conquête de Ket par la Kéolande
1014	3251	592	Présent

Géographie

Nature

1) La Flore

La flore d'Ekbir est typique d'un pays océanique tempéré. Le pays est très boisé, particulièrement la région presque inhabitée de l'Udgru, bien sûr, mais aussi le reste du pays où alternent forêts et parcelles cultivées.

Les forêts les plus communes sont les chênaies. L'arbre dominant y est le chêne mais on peut y trouver des châtaigniers, des galdiers^e et des bouleaux. C'est une forêt claire avec un sous-bois abondant.

Dans les régions au sol pauvre et dans les îles, les arbres sont plus rares et les forêts font souvent place à la lande constituée de bruyères, de genêts, d'ajoncs, de fétuques et de molinies. Les landes sont particulièrement fréquentes dans le Dezbat.

En montagne poussent les sapins, les épicéas, les pins et les mélèzes avec, à basse altitude, des feuillus comme le hêtre.

Parmi les raretés, on peut citer l'isturiale. Cette fleur noire rarissime est dédiée à la déesse Istus. La superstition populaire veut que quiconque voyant une isturiale sur son chemin ait sa destinée radicalement changée. C'est en tout cas considéré comme un présage important qui nécessite généralement la consultation d'un prêtre d'Istus. Cette fleur est d'autant plus mystérieuse qu'elle est éphémère. Elle peut très bien avoir disparu moins d'un jour après avoir été aperçue.

Une autre fleur légendaire est la rose impériale. Cette rose rouge faisait jadis la fierté des empereurs bakluniens. Elle était soigneusement cultivée dans les jardins de leurs palais. Ces rosiers ne poussaient pas dans la nature étant le fruit des patients essais d'hybridation et de greffes des maîtres horticulteurs bakluniens. Lors de la Dévastation Invoquée, les jardins furent irrémédiablement détruits et les rosiers avec eux. On dit cependant qu'une princesse d'empire parvint à emporter des boutures de ce rosier avec elle pendant l'Exode et qu'elle mit tout en œuvre, y compris la magie, pour faire repousser une plante entière pendant le trajet, en dépit des conditions de vie précaires. Hélas, rien n'y fit et les boutures pourrèrent les unes après les autres sauf une qu'elle emporta avec elle dans les Pinacles. Or quelques années plus tard, on découvrit dans une prairie au cœur d'une forêt d'Ekbir un rosier impérial en fleur. Le rosier fut ramené dans la cité d'Ekbir pour y être repiqué mais, là non plus, rien n'y fit. Le rosier mourut sans descendance. Depuis ce temps, on découvre périodiquement un rosier impérial dans les forêts d'Ekbir sans que l'on puisse en déterminer l'origine et sans que l'on puisse le multiplier.

Le kilon fait partie des rares plantes sauvées du cataclysme, certains fuyards ayant emporté des plants avec eux lors de l'Exode. Sa particularité est que ses fleurs, plutôt discrètes, ont des couleurs changeantes. Une même plante peut donner chaque année des fleurs de différentes couleurs. La floraison dépasse rarement deux semaines, mais trois floraisons ont lieu par an. La durée de vie de la plante est très courte et divers érudits s'intéressent de près à ce phénomène qui symbolise une vie courte mais intense et variée. Les Ekbiriens adorent attacher ces fleurs à leurs vêtements et à leurs chapeaux.

Le xama est un arbuste à fleurs jaunes, odoriférant, à la sève abondante et aux tiges épaisses et noueuses. Ses feuilles sont semblables à celles du jasmin. De son suc, on peut préparer un breuvage qui aurait la propriété de favoriser les états de transe, la méditation, la

maîtrise spirituelle de son corps et même le développement de l'édél (le don du destin ou faculté psionique). Le xama est un arbuste très rare qu'on rencontre surtout en montagne ou dans les endroits escarpés. Certains prétendent que c'est la raison qui pousse les moines de Xan Yaë et Zuoken à construire leurs monastères en de tels lieux. Il est recherché par les alchimistes.

Des monstres végétaux ont aussi été rencontrés dans le pays d'Ekbir. Le tendriculos est une énorme créature végétale carnivore extrêmement dangereuse. Les Ekbiriens tiennent les Ataphades pour responsables de la création de ces monstruosité heureusement rarissimes. Des tertres rampants, tout aussi dangereux, se dissimulent parfois dans les tourbières ou les mares. Des attaques de vignes tueuses ont aussi été recensées, surtout dans le sud. On a même pu obtenir du vin à partir de raisin de vigne tueuse. Ce vin est paraît-il très capiteux. Il semblerait également que le zygom, cette étrange race de champignon originaire des Pics-Barrières, ait réussi à se propager jusqu'en Ekbir mais cette rumeur reste à vérifier. Enfin, on ne sait pas si les profondeurs inexplorées de la forêt d'Udgru recèlent d'autres créatures comme, par exemple, les légendaires hommes-arbres.

2) La Faune

Les grandes régions sauvages d'Ekbir abritent une faune très riche. Les cerfs et les sangliers sont communs dans tout le pays. Les troupeaux de rennes des plaines des Chakyiks au nord descendent parfois jusque dans le pays d'Ekbir dans la région de Fashtri. Les grands herbivores des steppes des Paynims comme les chevaux sauvages, les antilopes et les bisons, remontent occasionnellement dans le sud du pays. En montagne, on rencontre des chamois et des mouflons.

Les grands carnivores sont particulièrement variés et nombreux. Des tigres vivent dans l'Udgru et dans le Nord alors qu'on rencontre parfois des lions dans le Sud. Les loups sont communs dans tout le pays et en montagne. On trouve aussi beaucoup d'ours bruns. Des variétés géantes et terrifiantes de ces animaux existent aussi mais sont bien plus rares comme les tigres sanguinaires, les lions sanguinaires et notamment le fameux lion jaune des montagnes dont la rencontre est, dit-on, un bon présage (à condition de survivre)^f, ou encore les ours des cavernes. On rencontre parfois l'impressionnant tigre aux dents de sabre que certaines tribus chakyiks prennent pour un demi-dieu. Certains types de loups ne sont plus vraiment des animaux mais des créatures intelligentes comme les worgs au tempérament maléfique et qui s'associent occasionnellement aux gobelins, comme les loups de l'hiver qui descendent parfois jusqu'aux alentours de Fashtri lors des hivers rigoureux ou encore comme les mystérieux loups des brumes. Les terrifiants chiens de Yeth sont considérés comme les envoyés des dieux maléfiques et sont assimilés aux créatures démoniaques.

Malheureusement, il existe en Ekbir des créatures monstrueuses qui représentent un réel danger. Des scarabées géants vivent dans l'Udgru^g et font parfois des incursions dévastatrices dans des régions cultivées. On a notamment signalé des cerfs-volants géants et des bombardiers. Les Yatils sont des montagnes incroyablement périlleuses puisqu'on y trouve des manticores et surtout des dragons bleus et rouges^{h6}. Dans l'océan Dramidj, on rapporte l'existence de divers monstres marins et particulièrement des créatures amorphes qui s'accrochent aux coques des navires et qui les rongent et les font pourrir par en dessous. Des rukhs vivent dans les îles et viennent de temps en temps survoler le continent, semant la terreur sur leur passage. D'autres dragons vivent dans ces îles ainsi que le légendaire Simorgh⁷.

⁶ Cf. paragraphe sur les habitants des régions sauvages dans la partie population.

⁷ Le Simorgh est un oiseau légendaire, encore plus grand qu'un rukh. Il est intelligent et doué de parole.

Le Chat-Empereur

Ce chat magnifique au poil court de couleur variant du gris clair au beige peut atteindre un poids de 35kg pour 80cm de hauteur à l'épaule. Il a la taille d'un lynx. Il peut être domestiqué et devient alors un fidèle compagnon et un bon gardien grâce, notamment, à sa vision nocturne. Ce sont des animaux extrêmement rares à l'état sauvage mais il existe des éleveurs de chats-empereurs. Un chat-empereur adulte coûte en moyenne 1000 PO ce qui représente une fortune que seules les familles nobles peuvent s'offrir. Ces félins sont des symboles de richesse et constituent souvent l'orgueil de la famille. Les grandes familles en ont même plusieurs.

La raison principale de l'attachement des Ekbiens à ces chats est qu'ils sont originaires de l'ancien Empire, quelques membres de leur race ayant suivi l'Exode vers Ekbir. Leurs capacités d'adaptation à ce nouveau climat associé à un élevage attentif ont permis au chat-empereur d'éviter l'extinction.

Mais il existe un danger pour ce félin : la dégénérescence. Cette étrange maladie ne semble atteindre que cet animal. Les symptômes sont atroces. Une fois atteint, le pauvre animal a entre quelques jours et un mois à vivre. Il peut devenir très dangereux dans cette période. Cette maladie serait une malédiction relictuelle de la Dévastation Invoquée car elle était inconnue avant le Double Cataclysme mais on ignore pourquoi les chats-empereurs subiraient encore les effets de cette magie.

3) Description par régions

a) La Côte et les Îles

La Côte continentale

La côte ekbirienne est généralement rocheuse et très découpée en dépit de son allure générale. La mer pénètre largement le continent par des golfes, anses et rias, et la terre se prolonge par des îles, des écueils, une plate-forme continentale où la marée basse découvre de vastes estrans sableux.

La côte de l'Ishangarb, au sud d'Ekbir, offre de vastes plages sablonneuses où la mer se retire sur des centaines de mètres. Plus au nord, se succèdent des baies et des caps prolongés d'îlots et d'écueils. La côte du Dezbat est particulièrement rocheuse, découpée et bordée de dangereux récifs. Le Morskmogil, véritable cimetière de bateaux en raison des nombreux naufrages, est particulièrement redouté des navigateurs. Les tempêtes y sont violentes et les navires viennent se briser sur les récifs. Dans certains endroits, la marée provoque de violents courants et tourbillons même par temps calme. Franchir le Fenerkaya vers le nord est une entreprise hardie qui nécessite de l'expérience.

Au contraire, la côte du Regzar, au fond de la baie de Hadash est une côte basse et sablonneuse balayée par la houle océanique. Les dunes côtières y sont parfois très hautes et certaines avancent vers l'arrière-pays. En arrière de ces dunes, le terrain est souvent marécageux ou recouvert de landes. Cette région est limitée vers le nord par la pointe rouge d'Ahmaras.

Encore plus au nord, la côte de Darboz est une haute falaise presque continue avec quelques échancrures.

La baie de Koyamik est assez dangereuse à la navigation en raison des bancs de sable. Les marées y sont particulièrement impressionnantes et peuvent découvrir plusieurs kilomètres de sables. Les deux principaux dangers de ces zones découvertes par la marée sont les sables mouvants occasionnels et la remontée rapide de la mer qui peut encercler de grandes étendues de sable avant de les submerger.

En continuant vers le nord, on rencontre la pointe de Tanrog, sombre et sinistre. C'est un cap très élevé et très abrupt. Au-delà, la côte du Dagbakir et de Talled est froide, rocheuse et inhospitalière sauf en quelques endroits qui peuvent servir de mouillage.

La Lande de Glendaloch

La lande qui s'étend dans l'arrière pays des récifs de Morskmogil est un pays pauvre et désolé. Les habitants y sont lugubres et renfermés. Ils prétendent que leur pays est maudit de longue date et que cette malédiction serait la cause des malheurs qui frappent régulièrement cette contrée. Il semblerait que les nombreux marins morts dans le naufrage de leur navire sur le Morskmogil viennent hanter la lande, notamment lorsque le brouillard la recouvre. À ce jour, en dépit de nombreuses enquêtes de prêtres dépêchés là par leur hiérarchie, le problème reste entier. Un monastère a été bâti dans cette lande, il y a déjà longtemps, afin que les prières des moines éloignent les démons et apaisent les morts. Mais même ce monastère semble le théâtre d'étranges événements. Par ailleurs, des créatures parcourent la lande, spécialement la nuit. Des feu-follets égarent les voyageurs et lors de certaines nuits angoissantes, des chiens de Yeth se mettent en chasse et leurs aboiements terrorisent les habitants calfeutrés dans leurs demeures. Les interventions énergiques de héros renommés n'ont fait, dans le meilleur des cas, qu'apporter un répit plus ou moins long. Des sorciers et des prêtres maléfiques ont été démasqués et vaincus mais la reprise, tôt ou tard, des événements ne permet pas de dire s'ils étaient responsables ou complices des maléfices ou seulement attirés là par l'ambiance malsaine propice à leurs activités.

L'Île de Murenshi

Cette grande île, située au large de Fashtri, est complètement baignée par les courants chauds de l'océan. Ses côtes rocheuses sont en permanence recouvertes par un épais manteau de brume qui couvre les récifs et en rend l'accès très difficile. Le relief de l'île est similaire à celui des collines Yecha, sa partie orientale pouvant même être qualifiée de montagneuse. Le climat de l'île est doux et pluvieux. L'île n'est pas déserte, elle abrite une population pastorale qui occupe la partie la plus septentrionale. Au cœur de l'île, se trouve un monastère de Xan Yaë accroché au flanc d'une paroi surplombant une vallée verdoyante. La côte rocheuse et embrumée, pour sa part, abriterait un mouillage où des pirates viendraient se réfugier lorsqu'ils sont poursuivis par les navires d'Ekbir.

Le Malvallon

Une vallée étroite et encaissée, le Malvallon, s'ouvre sur la côte sud à l'endroit le plus abrupt et inhospitalier de la côte de l'île de Murenshi et s'enfonce vers l'intérieur en serpentant. Les hautes falaises calcaires qui surplombent le Malvallon sont percées d'un grand nombre d'ouvertures grandes ou petites et de galeries dues à l'action de l'eau. Tout le massif est un véritable dédale de passages et de grottes plus ou moins praticables. Ces passages sont occupés par des créatures humanoïdes remarquablement bien organisées qui en profitent pour tendre des embuscades aux rares voyageurs qui se hasarderont là. Le sinistre Malvallon est également célèbre pour avoir abrité l'ancre du dragon Fragorox et de ses serviteurs monstrueux. C'est en ce lieu que se déroula jadis le dernier acte du combat sanglant d'Oudmey, d'Azourma et de leurs compagnons contre Fragorox. Il semble que les flammes ardentes qui incendièrent toute la vallée à cette occasion aient laissé une trace indélébile car la végétation est partout rare et rabougrie, laissant la roche claire affleurer. Les arbres, toujours petits, ne poussent guère qu'à l'entrée du Malvallon et sont curieusement couchés par le vent. La lande, cependant, s'embrace d'une magnifique teinte rose en automne au moment de la floraison des bruyères. De grands éboulis et des aplombs vertigineux encadrent l'étroit sentier du fond de la vallée où un ou deux hommes au plus peuvent marcher de front. Les habitants de l'île ne se hasardent jamais par ici sauf contraints et forcés ou en échange d'une

récompense substantielle. La traversée du Malvallon jusqu'au col du Malvallon supérieur est une prouesse que tentent parfois les faris les plus vaillants.

b) La Plaine intérieure

La plaine d'Ekbir est fertile, boisée et compartimentée. Les parcelles défrichées sont encore très isolées les unes des autres et séparées par des bois et des forêts ou par des landes. Le relief est assez vallonné, alternant plateaux, vallées et bassins, ce qui délimite de nombreuses régions distinctes et, dans ces régions, de nombreux terroirs. Ekbir est un pays rural, même si les trois villes ekbiriennes sont de grandes villes, et la population vit majoritairement dans des villages. Les défrichements ont dégagé des terres pour la culture ou des prairies pour l'élevage.

La région du Dezbat comporte peu de forêts et beaucoup de landes. La terre y est pauvre. Le Regzar est très sablonneux et parfois marécageux. Le Darboz est constitué de plateaux et de hautes terres, souvent boisées. Le Dagbakir est assez âpre, la roche y est sombre. La région de Talled, disputée entre Ekbir et les Chakyiks, est une steppe froide. Au contraire, les régions centrales sont plus riantes et fertiles. Le Qaradol est réputé pour sa terre noire. Le Mazrashan a lui aussi une terre sombre et riche. Il est très cultivé de même que le Diyarkadir ou les régions bordant la Tuflik et la Blashikmund, Darrazir, Doab et Kodjayaz. La Varlikir est une région très vallonnée et particulièrement compartimentée mais la terre y est riche et boisée.

Le pays est humide. De nombreuses sources et ruisseaux parsèment la plaine et on trouve aussi des mares, des étangs et quelques petits lacs. Partout, Geshtai dispense ses bienfaits. On trouve parfois quelques tourbières et quelques marécages de faible étendue.

Dans l'ensemble, le relief est très modéré. Le Kodjayaz, le Doab et le Darrazir sont de vastes bassins entourés de coteaux. Le Qaradol est une ample vallée. Le Mazrashan et le Varlikir sont plus accidentés, ce dernier étant le plus sauvage des deux, avec des altitudes plus élevées mais ne dépassant cependant pas 500 mètres. Les autres régions sont des plaines côtières, faiblement accidentées dans le Dezbat et plus nettement dans le Dagbakir.

c) Les Fleuves

Les deux plus grands fleuves d'Ekbir, la Tuflik et la Blashikmund, sont frontaliers. La Tuflik est accessible aux grands navires sur tout son cours ekbirien et au-delà jusqu'à Ceshra. Des barges et des péniches peuvent remonter encore plus loin jusqu'à Lopolla. Les navires de fort tonnage peuvent remonter la Blashikmund sur environ 115 kilomètres. Barges et péniches peuvent continuer jusqu'à Blashikdur en Tusmit et après, même si la navigation peut devenir problématique plus en amont notamment en période de basses eaux (en hiver et à la fin de l'été). Des gués existent sur la Blashikmund entre Blashikdur et l'Udgru, l'un à Dejbak et l'autre à Olabrod. Il y a quelques rapides dans l'Udgru. La Hojrika est un affluent de la Blashikmund.

Deux autres fleuves notables traversent Ekbir, le Hadash qui traverse les provinces de Qaradol et du Regzar et la Jugane dans le Nord qui se jette dans la Baie de Koyamik à Fashtri. Seules de petites barges et péniches peuvent remonter ces fleuves et encore difficilement à l'est de l'Udgru à cause des rapides.

La Blashikmund, la Hojrika, le Hadash et la Jugane sont des voies d'accès dans les Yatils. Les cols qui ferment ces vallées sont cependant bien trop hauts pour être utilisables et les Yatils sont pratiquement infranchissables. Ces vallées sont très dangereuses et seuls les aventuriers et les orpailleurs les fréquentent.

La Tuflik forme un delta à son embouchure et ce lieu est appelé Khordarya. De grandes plages de sable, des étangs et des dunes caractérisent cette région.

d) L'Udgru

L'Udgru est une immense région sauvage fortement boisée et peu accidentée. La région comprise entre la vallée de la Blashikmund et celle du Hadash, le Khingan, est assez élevée avec des altitudes pouvant atteindre 600m. Le col de Belmagar permet de passer de la vallée de la Hojrika à celle du Hadash et celui de Tashbayir relie la vallée du Hadash et celle de la Jugane. La haute vallée de la Jugane, appelée Kardérée, est très froide et souvent très enneigée. Le relief est cependant assez peu escarpé et prend généralement la forme de grandes croupes boisées. Cette forêt est très profonde et souvent difficilement pénétrable. Les essences végétales y sont variées, certaines parties étant des chênaies pures ou mixtes et d'autres des hêtraies avec quelques aulnaies le long des ruisseaux. Les galdiers¹ y sont communs et constituent une source de nourriture pour les habitants de l'Udgru, animaux ou autres.

e) Les Collines Yecha

Les collines Yecha sont sous le contrôle des Chakyiks pour leur plus grande partie bien que la frontière soit quelque peu fluctuante. Ce sont des collines escarpées et peu boisées qui renferment de nombreuses ressources minières. Les sommets les plus élevés atteignent 1500m. Vers le nord, les arbres deviennent franchement rares. Ces collines sont très froides car elles sont balayées par un vent du nord souvent violent qui provoque de véritables tempêtes de neige en hiver.

f) Les Yatils

Ces hautes montagnes sont difficilement franchissables. Elles dépassent allègrement les 4000 mètres d'altitude et leurs sommets sont recouverts de neiges éternelles et de glaciers. La faune et la flore sont typiques des régions montagnardes avec un étagement depuis les forêts de feuillus de basse altitude jusqu'aux alpages et toundras d'altitude en passant par les forêts de sapin ou de mélèze et les forêts de pin. Les paysages sont splendides avec des cascades, des lacs de montagne, des sommets escarpés et des vallées pittoresques. Elles sont aussi très riches en minerais et en gemmes. Ceci ne doit pas faire oublier le danger extrême qu'il y a à s'y rendre non seulement en raison des créatures qui y vivent mais aussi à cause des dangers naturels comme les tempêtes de neige, violentes et soudaines, les avalanches mortelles, les noyades dans des torrents impétueux ou les chutes dans des passages abrupts.

Dans la région des sources de la Blashikmund se trouvent les mystérieuses Cavernes aux ombres mortelles¹.

Climat

1) Tendances générales

Le climat d'Ekbir est océanique tempéré sauf dans les Yatils qui connaissent un climat de montagne. Il faut cependant noter que les saisons sont nettement plus contrastées sur Tærré que sur Terre. Les régions côtières bénéficient fortement des influences modératrices des courants chauds de l'océan Dramidj alors que cette influence diminue notablement dans l'intérieur des terres. Le temps est pluvieux toute l'année avec beaucoup de crachin notamment sur les côtes. L'Udgru et les pentes des Yatils sont très fortement arrosées. Les brouillards sont fréquents surtout dans les régions maritimes et souvent très denses. Les hivers sont relativement doux près de l'océan mais rigoureux dans l'arrière-pays et dans le Nord et encore plus en montagne. La neige recouvre la majeure partie du territoire pendant au moins deux mois. L'enneigement est encore plus long dans certaines régions. Les étés sont plutôt frais sauf dans le sud où il peut faire très chaud.

Les deux vents dominants sont le vent d'ouest, doux mais humide et qui amène les nuages et la pluie et le glacial vent du nord, particulièrement sensible dans les collines Yecha,

le Talled et le Dagbakir. Les brouillards si caractéristiques montent de la mer et envahissent les régions côtières. Le vent d'ouest peut être lui aussi violent notamment dans le Dezbat où il hurle littéralement sur la lande. Les régions méridionales, surtout le Doab et le Darrazir, peuvent subir un vent du sud en été, chaud et très sec.

Quand le soleil brille, ce qui est assez fréquent dans le sud, notamment dans le Darrazir, le Doab et le Kodjayaz, on peut contempler un paysage vert et riant. La grisaille, qui domine dans l'Ouest, le rend beaucoup plus triste. La neige hivernale redonne un peu de lumière au paysage.

Les températures de l'océan ne sont jamais froides en raison du courant chaud du Dramidj. La rencontre de ce courant et de l'air froid polaire produit les fameux brouillards d'Ekbir. L'hiver, des icebergs, descendant du Grand Nord, atteignent les eaux d'Ekbir et constituent une terrible menace pour la navigation. Les tempêtes peuvent être très violentes et en pareil cas, les vagues montent à l'assaut des falaises et des constructions humaines. Même en dehors des tempêtes, la côte est souvent balayée par une grande houle océanique.

2) Températures moyennes (en °C)

Les valeurs moyennes des températures sont données pour chaque mois dans quelques régions avec les températures minimales moyennes (au matin) et les maximales moyennes (en début d'après-midi).

Province du Doab

Mois	Min.	Max.
Tigre	-8	1
Ours	-6	4
Lion	-1	9
Grenouille	6	17
Tortue	10	22
Renard	16	28
Serpent	19	28
Sanglier	17	27
Écureuil	13	25
Lièvre	7	19
Faucon	2	13
Loup	-7	4

Province de Mazrashan

Mois	Min.	Max.
Tigre	-13	-4
Ours	-10	-1
Lion	-6	4
Grenouille	1	12
Tortue	5	18
Renard	11	23
Serpent	14	23
Sanglier	13	23
Écureuil	8	20
Lièvre	2	14
Faucon	-3	9
Loup	-11	-1

Province de Diyarkadir

Mois	Min.	Max.
Tigre	-5	1
Ours	0	4
Lion	2	7
Grenouille	9	15
Tortue	11	20
Renard	14	23
Serpent	17	23
Sanglier	16	23
Écureuil	12	21
Lièvre	10	17
Faucon	6	12
Loup	0	4

3) Climat région par région

Doab : Étés chauds et assez ensoleillés. Hivers frais avec des nuits froides. Fort contraste saisonnier. Vent d'ouest humide en toute saison et vent du sud, chaud et sec, en été.

Darrazir : Climat proche de celui du Doab mais l'influence océanique est plus marquée.

Kodjayaz : Climat proche de celui du Doab mais plus continental. Les hivers y sont plus froids.

Ishangarb et Diyarkadir : Pluvieux et brumeux. Hivers modérément froids et étés plutôt frais.

Varlikir : Pluvieux. Hivers assez froids, surtout sur les plateaux. Étés assez chauds.

Mazrashan et Udgru : Pluvieux. Hivers froids et très enneigés. Étés plutôt frais.

Dezbat : Très pluvieux et très brumeux. Fort vent d'ouest fréquent. Étés frais, hivers relativement doux.

Regzar : Pluvieux. Vent d'ouest assez fréquent et vent du nord occasionnel. Étés frais, Hivers modérément froids.

Qaradol : Comme le Regzar mais les hivers sont froids.

Darboz : Pluvieux et brumeux. Vent d'ouest humide et vent du nord froid. Hivers très enneigés. Étés plutôt frais.

Dagbakir : Vent d'ouest humide et vent du nord glacial fréquent en hiver. Étés frais, hivers parfois froids.

Talled : Vent du nord glacial, surtout en hiver. Étés frais, hivers froids. Pluvieux l'été, chutes de neiges abondantes l'hiver.

Murenshi : Très pluvieux et très brumeux. Vents d'ouest humides dominants sauf sous abris. Étés frais et hivers très doux. Gelées exceptionnelles.

Population

1) Démographie

- *Population totale* : environ deux millions d'habitants (1 960 000 h.).

Le califat d'Ekbir est le quatrième pays le plus peuplé du monde connu et le plus peuplé de tous les pays bakluniens.

- *Villes principales* : Ekbir (métropole 63 700 h., capitale), Kofeh (métropole 29 400 h.), Fashtri (grande ville 10 000 h.).

Ekbir est la deuxième ville du monde connu et la première des pays bakluniens. C'est une ville d'une importance considérable particulièrement sur le plan religieux. C'est aussi un grand port et un puissant centre militaire avec l'une des plus imposantes forteresses du monde. Kofeh et, dans une moindre mesure, Fashtri sont des plaques tournantes pour le commerce.

- *Villes secondaires et bourgs* : Kalat-Kébir (bourg [forteresse] 2 000 h.), Daryamazar (bourg [forteresse] 1 800 h.), Olabrod (bourg [forteresse] 1 200 h.), Shankor (bourg [forteresse] 1 000 h.), Dejbak (bourg [forteresse] 1 000 h.), Chamgan (bourg 1 000 h.), Sharkavir (bourg 1 000 h.), Atadikaï (bourg 1 000 h.), Kalat-Qezel (bourg [forteresse] 1 000 h.), Tchesmagür (bourg 1 000 h.), Balagan (bourg 1 000 h.), Bandar-Zyarat (bourg 1 000 h.). Plusieurs de ces bourgs sont organisés autour ou même à l'intérieur d'une forteresse.

- *Répartition raciale* : Humains 96 % (B), Halfelins (Hobniz) (2 %), Elfes (Olves) (1 %), autres (1 %).

La population est presque uniquement humaine. Les autres races sont complètement en marge du pays et de la société.

2) Population humaine

Les humains appartiennent tous à l'ethnie baklunienne à l'exception d'éventuels voyageurs et marchands de passage. Certains sont nomades mais le plus grand nombre est sédentaire. Mis à part les trois grandes villes, Ekbir, Kofeh et Fashtri, et quelques bourgs et forteresses, la population est essentiellement rurale et vit dans des villages (400 à 800 h.) ou des hameaux (80 à 400 h.). Ces villages et hameaux sont communément fortifiés.

Les régions les plus peuplées sont les régions méridionales surtout le Diyarkadir, l'Ishangarb, le Darrazir et le Doab. Ces régions ont une densité de population relativement importante. Le Kodjayaz, le Varlikir, le Dezbat, le Qaradol et le Mazrashan ont une densité de population plus faible. Le Regzar, le Darboz, le Dagbakir, le Talled et l'île de Murenshi sont peu peuplés. La population humaine de l'Udgru est négligeable.

Les Bakluniens ont le teint doré. Leurs yeux sont communément gris-vert ou verts, parfois gris et rarement noisette. Les cheveux vont du noir bleuté au brun sombre. Ils ont tendance à être longilignes et à avoir des pommettes saillantes. Les Ekbiriens sont l'exemple même du type baklunien.

3) Population non humaine d'Ekbir

Les races non humaines sont très peu nombreuses en Ekbir. Quelques Hobniz vivent dans le sud et à Kofeh. Ils sont regardés avec suspicion et ont parfois une réputation de curieux et de charpardeurs. Dans les campagnes, ils bâtissent de petites maisons très caractéristiques faites de pierres superposées.

Un petit nombre d'Olves vit dans la discrétion la plus totale, dans la région de l'Udgru, dans les parties les plus profondes et les moins fréquentées de la forêt, au point que la plupart des Ekbiriens n'en ont jamais entendu parler autrement que dans les contes. Ces Olves sont des elfes sylvains pour la majeure partie mais des elfes sauvages ou Grugach vivent dans les contrées les plus inaccessibles^k. Ceux-ci ne sont quasiment jamais aperçus par les Humains et eux-mêmes ne cherchent pas à rentrer en contact avec d'autres races, mis à part, de temps à autre seulement, avec les elfes sylvains. Depuis le vol des deux reliques par des Olves, les quelques Olves qui se sont rendus en Ekbir au milieu des Humains ont été traités avec méfiance et ont même parfois subi quelques agressions verbales.

Des Dwurs vivent dans les Yatils^l et un petit nombre dans les Yechas^m. Très simplement, les Dwurs des Yatils appartiennent à la race des Dwurs des montagnes et ceux des Yechas à la race des Dwurs des collines. Les Dwurs des montagnes sont assez isolés dans leurs demeures de pierre d'une part à cause de leur tempérament renfermé et d'autre part à cause des dangers des voyages dans les Yatils. Cependant, des contacts diplomatiques ont été noués au fil des siècles et on peut parler d'entente cordiale, avec quelques échanges occasionnels bénéfiques aux deux parties. Il y a, en revanche, une franche alliance avec la toute petite communauté de Dwurs des collines des Yechas. Ceux-ci sont constamment harcelés et attaqués par les Chakyiks et obligés de se retrancher dans leurs villages fortifiés. Lors de sièges particulièrement sérieux, seule l'intervention de l'armée ekbirienne a permis de les sauver de l'anéantissement. En retour, les Dwurs des collines Yechas rendent service aux Ekbiriens en les informant sur les faits et gestes des Nomades-Tigres, ce qui permet au calife de garder un pied dans ces collines. Ils font aussi profiter les humains de leurs talents de forgerons, de carriers, de maçons et de joailliers. Leur très petit nombre et leur condition précaire limitent cependant l'aide qu'ils peuvent apporter.

Les Noniz sont à peu près inconnus en Ekbir. Il y a quelques communautés noniz dans les Yatils. Des Noniz en Ekbir risquent d'être confondus avec des Hobniz.

Grâce à la tolérance de la population et à leur origine en partie humaine, les demi-orcs sont relativement bien acceptés à Ekbir et ne subissent que peu de préjudices a priori. Certains demi-orcs font carrière dans l'armée avec succès. Les humanoïdes pure souche constituent cependant un danger dans les régions de l'Udgru, des Yechas ou des Yatils et les Ekbiriens en sont bien conscients. Il est cependant parfois arrivé de voir des humanoïdes « repentis » se convertir à la Foi Exaltée. De tels cas sont rarissimes et concernent plutôt les hobgobelins (Ho-Djebli) que les orcs (Euroz).

Les demi-elfes sont excessivement rares et cherchent généralement à passer pour des humains. S'ils n'insistent pas trop sur leurs origines elfiques, ils peuvent s'intégrer sans trop de problèmes.

4) Les Habitants des régions sauvages

a) L'Udgru

Comme il a déjà été précisé, quelques Olves vivent dans l'Udgru. Ils sont peu nombreux et ce sont des Elfes Sylvains et des Grugach. Les humanoïdes y sont beaucoup plus nombreux avec des Euroz (Orcs), des Kelbi (Kobolds), des Djebli (Gobelins) et des Ho-Djebli (Hobgobelins). Ils lancent des expéditions de pillage sur les terres avoisinantes. Les attaques de représailles ne sont pas toujours aisées en raison de la facilité qu'ont ces hordes à se retirer

dans les profondeurs de la forêt. Les Ogres, nombreux dans l'Udgru, exercent une menace encore plus redoutée.

Pire encore, une race de Géants habite en nombre cette vaste contréeⁿ. Ces Géants, appelés Verbegs, mesurent entre 2,5 et 3 mètre et sont nettement plus rusés que les Ogres avec qui ils s'associent souvent mais en occupant les positions de commandement. Ils présentent couramment des déformités qui les rendent encore plus terrifiants. Ils portent souvent des armures, au moins de peau et parfois de métal, et presque toujours des boucliers.

Des Humains vivent aussi dans la forêt. Ce sont soit des bûcherons ou des chasseurs, soit des brigands ou des opposants au gouvernement d'Ekbir. C'est ainsi que de nombreux criminels viennent se réfugier dans l'Udgru et constituent des bandes armées qui pillent les alentours. Des hérétiques trouvent aussi asile dans cette forêt et tentent de maintenir leur religion. Quelques partisans de la Foi Véritable vivraient ainsi dans l'Udgru et même des adorateurs de divinités maléfiques dont le culte est interdit dans le pays. Ces rumeurs ne sont pas prouvées. Une forteresse a été construite en Udgru au bord du Hadash. Bâtie en roche noire basaltique, Kalat-Kara, la forteresse noire, a pour rôle de surveiller l'Udgru et les vallées qui mènent aux Yatils. En raison de la taille de ce territoire, de la nature du terrain et de la sauvagerie de ses habitants, elle a bien du mal à remplir sa mission et se retrouve souvent isolée.

Les bandits les plus craints sont ceux de la troupe du Chevalier Noir, un adversaire redoutable et impitoyable qui fait régner la terreur sur tout le pourtour de l'Udgru et même parfois au-delà. La véritable identité de ce Chevalier Noir est inconnue mais il s'agirait d'un ancien faris ayant trahi sa cause. Il dispose d'une petite armée et de plusieurs assassins particulièrement redoutables. Le clergé, les faris et l'ordre de la Coupe et du Talisman semblent être ses cibles privilégiées. Il est probable qu'il se soit allié à des sectes maléfiques.

b) Les Collines Yecha

La petite communauté de Dwurs des collines vivant dans les Yechas a déjà été mentionnée. La frontière entre Ekbir et les Chakyiks est très floue et les escarmouches fréquentes. Des expéditions guerrières dans un sens ou dans l'autre sont assez courantes, dans une longue suite de représailles successives. Ces collines sont intéressantes pour leurs ressources minières d'argent, de cuivre et de gemmes. Les Nomades-Tigres exploitent actuellement la majeure partie des mines connues.

De nombreux Humanoïdes (Euroz, Djebli, Ho-Djebli, Buchvers⁸ et Kell⁹) vivent aussi dans les collines Yecha et constituent un danger aussi bien pour les Chakyiks que pour les Ekbiriens.

Malgré cela, les Humains de ces régions se livrent à l'élevage de moutons et de chèvres voire même de bovins et parfois de rennes.

Enfin, des groupes de bandits ont aussi leurs bases dans ces collines et rajoutent leurs déprédations à celles des pillards Chakyiks et des Humanoïdes.

c) Les Yatils

Les Yatils comptent parmi les montagnes les plus dangereuses du monde. La menace la plus terrible est due aux dragons. Plusieurs dragons rouges et bleus, dont certains sont très anciens, ont leur antre dans les Yatils et tyrannisent les vallées environnantes au point qu'ils se sont taillés de fait de petits royaumes. Ils ont ainsi des hordes de serviteurs terrorisés qui leur obéissent au doigt et à l'œil et notamment des Humanoïdes comme les Kelbi, les Euroz et les Ho-Djebli. Ces serviteurs, parés de l'autorité draconienne, oppriment à leur tour impitoyablement les autres créatures.

⁸ goblours

⁹ gnolls

Outre les dragons, il y a bien d'autres périls. Des Géants et des Ogres peuplent ces montagnes. Les plus nombreux sont les Géants des collines, les Géants de pierre et les Verbegs. Ceux-ci s'associent fréquemment aux Géants des collines ou aux Ogres. En raison de leur intelligence élevée, les Verbegs sont souvent les chefs de ces alliances même si les Géants des collines sont plus grands et plus forts. Des Trolls hantent également les Yatils^o.

Il a déjà été question des Dwurs des montagnes. De hardis montagnards réussissent à vivre dans les Yatils dans des conditions précaires. Des Hommes des cavernes, primitifs, vivent dans les régions reculées et, à cause des dangers considérables de ces montagnes, ils n'ont été que peu touchés par la civilisation.

Les Villes

1) La Ville sainte d'Ekbir

a) Description générale

Population

La population permanente d'Ekbir dépasse les 63 000 habitants ce qui la place au deuxième rang parmi les villes du monde connu. Cette population est composée de pêcheurs, de marchands, de soldats, de commerçants et artisans et des nombreux personnels laïcs ou religieux du gouvernement et des temples. La population est considérablement augmentée par la présence permanente de milliers de pèlerins qui se rendent au Mausolée d'Al' Akbar et qui sont particulièrement nombreux à la belle saison. Beaucoup de marchands itinérants se rendent à Ekbir notamment les jours de foire et, lors de préparatifs de guerre, les nombreuses troupes se réunissent autour de la ville ou dans la citadelle. Les grandes rencontres de kura¹⁰ organisées à Ekbir drainent aussi beaucoup de spectateurs des régions alentours. On peut donc considérer que la population instantanée d'Ekbir oscille entre 65 000 et 100 000 selon la saison.

Les gens d'Ekbir sont en grande partie des marins, même s'ils n'exercent pas une profession liée à la mer, et sont capables de prendre la mer à bord des navires de guerre en cas de besoin.

Quartiers

La ville se divise en deux : la ville haute et la ville basse. Entre les deux, il y a un dénivelé variant entre une vingtaine et une quarantaine de mètres. La ville haute est située du côté nord-ouest. Elle est la plus exposée aux vents de l'ouest et du nord. Le point le plus haut de la ville est le Mausolée d'Al' Akbar situé sur une colline du côté de l'ouest à environ 60 mètres d'altitude. Le Mausolée lui-même a 52 mètres de hauteur et se voit donc de loin. La voie sacrée qui y mène est sensiblement orientée est-ouest et part de la ville basse au niveau de l'Enceinte Sacrée, continue par le Grand Temple puis par le Temple du Parcours et enfin gravit les pentes vers le Mausolée par un escalier monumental. Au nord de cet ensemble se situe le quartier très populaire des pêcheurs près du port de pêche. Au sud, se trouve le quartier de l'arsenal, du port de guerre et de la citadelle qui abritent un grand nombre de soldats. L'Est de la ville est très commerçant avec notamment la Place du Marché et les quais du port de commerce.

La Défense : La Forteresse et les Remparts

Les puissants remparts d'Ekbir ont été plusieurs fois remaniés, modernisés et améliorés au cours des siècles et l'enceinte actuelle est très différente de celle qui fut construite à l'époque

¹⁰ Le kura est le jeu de polo.

d'Al'Akbar. La situation de la ville fait qu'elle est entourée par la mer sur plusieurs côtés et que la partie à défendre du côté terre est relativement réduite. La muraille entoure cependant la ville de tous les côtés y compris le long de la mer. Cette muraille est flanquée de trente-deux tours, dont certaines particulièrement puissantes, et percée de trois portes.

La défense de la ville est augmentée par la colossale forteresse construite sur l'éperon rocheux à l'extrémité de la péninsule sur laquelle est bâtie la ville. Cette citadelle comporte deux enceintes successives et des tours massives. Les enceintes sont très hautes et très larges et elles s'élèvent sur une falaise rocheuse d'une vingtaine de mètres environ du côté mer. La première muraille a 15 mètres de haut et la seconde 25 mètres. Toutes deux seraient suffisamment larges pour qu'un quadriges puisse circuler sur leur courtine. Les tours sont encore plus hautes, la plus grande atteignant 55 mètres de haut pour un diamètre de 31 mètres hors œuvre. Celles du côté terre sont protégées par une chemise sous laquelle se trouve une galerie servant de contre-mine permanente. Les fortifications ont été encore renforcées et améliorées récemment. Elles ont de plus été bénies par les prêtres et les califes depuis Al'Akbar lui-même et ont bénéficié de l'attention des mages du Zashassar, ce qui leur donne une grande résistance et une forte étanchéité à la magie. La forteresse est défendue par un grand nombre d'engins de siège. Plusieurs trébuchets sont installés dans les cours, de façon à pouvoir tirer par-dessus les murailles. Des catapultes et des balistes sont installées sur les courtines et dans les tours. Plusieurs sont susceptibles de tirer sur un ennemi aérien comme ce fut le cas lors de l'attaque mémorable du dragon Fragorox. La forteresse est placée de telle manière qu'elle contrôle l'entrée du port. C'est une des plus impressionnantes de tout le monde connu et assurément l'une des plus puissantes.

Deux phares monumentaux encadrent l'entrée du port sud. L'un est situé sur l'une des hautes tours de la citadelle et l'autre est une construction indépendante sur l'autre rive. Ces phares sont très hauts et brillent d'un feu intense mais ont fort à faire pour percer les fréquentes brumes.

b) La Voie sacrée

La Voie Sacrée comprend tout l'immense complexe religieux d'Ekbir. Il est organisé en vue d'une progression par paliers vers le Mausolée d'Al'Akbar, but final des pèlerins. Il est gardé par les templiers de la confrérie religieuse du temple d'Ekbir. Ce sont les seuls avec les prêtres de haut rang et la Garde Sacrée du calife à pouvoir entrer en armes dans la Voie Sacrée.

Le Mausolée d'Al'Akbar

Le Mausolée d'Al'Akbar a été bâti dans les années qui ont suivi la mort du prophète. Son plan est octogonal et il est surmonté d'une gigantesque coupole bleue, véritable proue architecturale, de 52 mètres de haut pour un diamètre interne de 24,5 m. Toute l'habileté de l'architecture baklunienne impériale, sauvegardée en Ekbir, s'est déployée là. Quatre des faces comportent une porte monumentale ; au-dessus, une galerie s'ouvre vers l'extérieur par une série de triples arcades surmontées d'une corniche. Huit minarets d'angle surmontent cette corniche. La coupole est entièrement recouverte de briques émaillées bleues. Les minarets et la corniche sont également décorées de faïences polychromes, bleues, blanches et occasionnellement noires. Au-dessous de la galerie, la pierre reste nue.

L'intérieur du monument est également richement décoré de faïence. Les voûtes de la galerie supérieure sont décorées par des moulures peintes. Le magnifique sarcophage d'Al'Akbar se trouve au centre du monument sous la coupole, au fond d'une fosse qu'entoure un déambulatoire.

Pour accéder au Mausolée, les pèlerins doivent d'abord avoir accompli les rites nécessaires dans l'Enceinte Sacrée, puis avoir traversé le Grand Temple et enfin le Temple du Parcours.

Le Temple du Parcours

Le Temple du Parcours a été construit par Al'Akbar lui-même et les tous premiers Successeurs. C'est un lieu qui ne cède en sainteté qu'au Mausolée lui-même. Il succédait autrefois à l'ancien Temple Central, maintenant détruit et remplacé par le Grand Temple, et permettait de se rendre jusqu'au Mausolée à l'issue d'un long parcours qui lui a donné son nom et dont le caractère initiatique est réputé. Depuis la construction du Grand Temple, il apparaît comme une construction indépendante ce qu'il n'était pas autrefois. De ce fait, son entrée est assez quelconque. Il est constitué d'une grande salle hypostyle rectangulaire et très allongée à laquelle succède le Labyrinthe qui aboutit à une porte monumentale encadrée par deux pinacles au-delà de laquelle une volée de marches permet d'accéder au Mausolée.

La salle hypostyle, d'environ 100 mètres de long sur 50 de large, est une véritable forêt de colonnes de 15 mètres de haut. Sur ces colonnes sont inscrites de mystérieuses inscriptions dont le déchiffrement est extrêmement complexe. Ces inscriptions auraient été gravées par Al'Akbar lui-même et contiendraient une partie des révélations qu'il reçut lors de son deuxième voyage aux Pinacles. Seuls les plus grands prêtres et les mages les plus savants sont capables d'interpréter les textes hautement ésotériques dont le sens littéral, étrange mais de peu d'intérêt apparent, recèle en fait un sens caché profond. Seule, une étude approfondie du symbolisme du texte, qui nécessite des compétences hors du commun, associée à une aide magique permet d'accéder à un deuxième niveau de compréhension de ces écrits. Les initiés qui ont réussi à percer le deuxième sens des textes des colonnes se sont bien gardés de le révéler au grand public. Il existerait un troisième niveau de compréhension mais on ne sait pas si quelqu'un a déjà réussi à le déchiffrer. Certains prétendent que la compréhension de ce troisième niveau est réservée au calife. Quoiqu'il en soit, les prêtres akbarites comme les mages du Zashassar, ceux-ci avec plus de discrétion que ceux-là, passent beaucoup de temps à étudier ces colonnes. Il paraîtrait que copier les inscriptions ne seraient pas d'un grand secours car la détermination du sens caché ferait intervenir la position des signes les uns par rapport aux autres, d'une colonne à l'autre, et la façon dont ils sont éclairés à certaines heures bien précises par le soleil dont les rayons passent à travers de petites ouvertures dans les murs. On dit aussi que le prophète inspirerait les personnes présentes, les aidant dans leur travail de décryptage.

Quant au Labyrinthe, construction haute d'environ 20 m, il s'agit d'un dédale complexe que doivent parcourir les pèlerins sous la direction de prêtres d'Al'Akbar. La valeur initiatique de ce labyrinthe est incontestable. Un puissant effet magique de confusion perturbe tout visiteur qui n'aurait pas à se trouver là, l'empêchant d'atteindre la sortie. Une telle personne se retrouve inmanquablement au point de départ après un temps plus ou moins long en dépit des précautions qu'elle pourrait prendre.

Le Grand Temple

Le Grand Temple est situé en contrebas du Temple du Parcours. C'est une construction somptueuse et récente qui s'est étalée sur plus de deux siècles et qui n'est d'ailleurs pas complètement achevée. Ce temple a remplacé l'ancien, jugé trop petit pour la masse des fidèles et des pèlerins. Il se compose d'une partie centrale, surmontée d'un immense dôme outrepassé à double coque, encadrée par deux grandes salles hypostyles. Le dôme est recouvert de faïences polychromes. Il est encore plus grand que celui du Mausolée. Il illustre l'habileté des architectes bakluniens à réaliser la transition entre une base carrée et une coupole circulaire. Les salles hypostyles sont constituées de petits dômes reposant sur une structure carrée s'appuyant sur des colonnes. Tout l'intérieur, colonnes, murs et voûtes, est recouvert de splendides faïences polychromes.

L'entrée du Grand Temple est monumentale avec une porte gigantesque entourée de deux hauts pinacles. Des passages latéraux au fond du temple permettent de gagner le Temple du Parcours.

L'Enceinte Sacrée

L'Enceinte Sacrée constitue l'entrée de la Voie Sacrée. Elle est constituée d'une grande cour autour de laquelle s'articulent de nombreux petits temples et sanctuaires. L'entrée dans ce grand complexe religieux se fait par le temple de Geshtai. On y accède par une porte monumentale surmontée de deux hauts pinacles, le tout recouvert de faïences polychromes. Les fidèles et les pèlerins doivent, en tout premier lieu, se purifier avant d'accéder à l'intérieur de l'enceinte et, de là, au Grand Temple. Ce Temple est donc essentiellement un hamam avec des bassins dans lesquels les pèlerins se débarrassent de leurs souillures grâce à l'eau purificatrice de la déesse. Celle-ci est amenée jusqu'au temple et chauffée ce qui nécessite toute une installation et un personnel important. Le temple se divise en deux parties : l'une pour les hommes et l'autre pour les femmes. Tous pourront se retrouver dans la cour centrale. Les vêtements sont déposés dans un vestiaire à l'entrée. Après les salles chaudes puis l'immersion purificatrice et les soins du corps, une longue robe blanche serrée à la ceinture par un cordon ainsi que des sandales et de longues braies de couleur claire avec chaussettes sont remises aux pèlerins qui se retrouvent tous habillés de la même façon dans la plus complète égalité. Si la température est froide, des vêtements supplémentaires sont donnés aux fidèles, généralement en laine claire.

Ainsi purifiés, les fidèles accèdent à la cour centrale dominée par l'entrée monumentale du Grand Temple et sur laquelle donnent plusieurs petits temples secondaires. Bien qu'il y ait d'habitude beaucoup de monde dans cette cour, il y règne une atmosphère de grande quiétude. Les gens discutent calmement, sans animosité et les rancœurs sont oubliées sauf, épisodiquement, quelques échauffourées entre fidèles de la Foi Véritable et de la Foi Exaltée.

Parmi les temples annexes, on trouve un temple dédié à Istus où des devins – en fait des prêtres et des prêtresses d'Istus – peuvent être consultés, un temple dédié à Pélor, très populaire, un temple dédié à Mouqol et un temple dédié à Olidammara. C'est dans ce dernier temple qu'est préparé le vin sacré utilisé dans les cérémonies religieuses. Le temple d'Olidammara est situé juste derrière celui de Mouqol, un peu en retrait, et on dit que c'est l'intervention du Divin Marchand qui a permis la présence du temple du Dieu Riant en négociant l'accord entre les divinités, en dépit des différences de tempérament. Mais on ne sait pas pour quelle commission. Ceci étant, le rôle des quelques prêtres d'Olidammara est exclusivement la préparation du vin sacré et ce temple n'est pas très fréquenté.

Les autres bâtiments sont les dortoirs des nombreux prêtres et personnels laïcs de la Voie Sacrée et les annexes. Des passages permettent aux étudiants en théologie de l'Université d'accéder directement dans l'enceinte et d'autres donnent sur des salles de gardes de la Garde Sacrée du calife qui peuvent intervenir en cas de besoin.

À l'angle nord-est de l'Enceinte Sacrée, se dresse le Pinnacle d'Oudmey, un superbe et impressionnant minaret de 72,5 m de haut avec quatre étages à encorbellement et un plan en étoile avec des arêtes vives ou rondes.

c) Le Quartier du Temple

Le Palais

Le palais du calife, siège du gouvernement est proche du complexe de la Voie Sacrée, juste au nord du Temple du Parcours. Comparé à la splendeur des monuments religieux, il serait presque modeste. Il ne manque cependant pas d'élégance avec sa décoration de marqueterie de marbre blanc sur grès rouge. C'est le siège de la Garde Sacrée, unité d'élite de 1 000 guerriers lourds chargée de protéger le calife.

L'Université

L'Université est attenante à l'Enceinte Sacrée et les étudiants peuvent y accéder directement. La théologie est la discipline principale mais on y enseigne également l'astrologie et l'astronomie, la grammaire, la littérature, les mathématiques et la médecine. Les étudiants sont logés sur place.

Le Maïdan Al'Akbar

Cette immense place sert à la fois pour le marché lors des foires, pour l'entraînement des guerriers et pour le kura. Des rencontres acharnées devant un public nombreux et enthousiaste, installé sur des manazirs¹¹ démontables, sont régulièrement organisées sur cette place. Divers spectacles, généralement équestres, ainsi que de grands défilés colorés avec des mannequins géants ont aussi lieu ici. Lorsque le pays se prépare pour une guerre, cette place se transforme en une gigantesque foire aux armes, aux armures, aux chevaux ainsi qu'à tout équipement militaire et rappelle une ruche par son extraordinaire agitation. L'Enceinte Sacrée donne sur cette place de même que le Pinnacle d'Oudmey qui domine le Maïdan Al'Akbar de toute sa hauteur.

Le Ribat de la confrérie des faris hospitaliers

Donnant sur le Maïdan Al'Akbar, le ribat de la confrérie des faris hospitaliers est le quartier général de l'Ordre. C'est la résidence du maître et des principaux dignitaires. Des écuries se trouvent à l'intérieur. Il sert aussi d'hôpital pour les blessés, les malades et les nécessiteux.

Le Zashassar

Le siège monumental des mages du Zashassar se présente comme un grand dôme hémisphérique entouré de trois hauts pinacles massifs. Le tout est recouvert de marbre blanc.

Le dôme fait dans les 31m de diamètre et de nombreux savants affirment que cette dimension n'a pas été choisie au hasard. On prétend que le dôme se prolonge par en dessous par un autre hémisphère de façon à former une gigantesque sphère. Seuls les membres du Zashassar savent comment pénétrer dans cette sphère, car aucune issue n'est apparente. On dit cependant que le calife y aurait un accès permanent. Les mages du Zashassar ne parlant jamais de ce qu'on y trouve à l'intérieur, rumeurs et légendes les plus variées courent sur ce lieu. On dit entre autre que les murs sont couverts d'inscriptions et que des salles piégées renferment les plus dangereux secrets. D'autres affirment que les mages du Zashassar peuvent marcher debout sur toute la paroi intérieure de la sphère, comme si le mur entier n'était qu'un morceau de sol qu'on aurait enroulé. La rumeur la plus récurrente prétend qu'au cœur de la sphère existerait une salle qui concentrerait l'ensemble des énergies connues.

Auberges

Il y a dans le quartier du Temple plusieurs auberges en raison des nombreux pèlerins. L'une d'elles est l'Auberge de la Dernière Stèle dont les prix sont raisonnables pour une qualité moyenne. L'atmosphère y est très recueillie et très religieuse.

d) Le Quartier du marché

Le Marché

C'est là que se tient le marché ordinaire. La grande foire est organisée sur le Maïdan Al'Akbar. En temps normal, la place du marché est couverte de tentes où les marchands viennent vendre toutes sortes de produits et de services. L'organisation du marché est du

¹¹ tribunes

ressort du Mouqollad qui maintient aussi un temple de Mouqol dans l'une des tentes. Un grand bazar couvert aux nombreux passages se trouve dans les bâtisses jouxtant la place.

Le Port de commerce

Les grandes nefs sont déchargées sur ces quais même si, pour des raisons de place, elles doivent souvent mouiller au milieu de la baie qui sert de port naturel à Ekbir. Il y règne une grande agitation.

Auberges

L'afflux de marchands itinérants a permis le développement de plusieurs auberges et hôtelleries. L'Auberge du Marché est l'une d'elles. Elle accueille, outre des marchands, des voyageurs et aussi des mercenaires qui cherchent à se faire embaucher comme gardes dans les caravanes. La qualité est bonne mais les prix sont en rapport.

e) *Le Quartier de l'arsenal*

Le grand arsenal comprend les chantiers navals d'Ekbir et les hangars des vaisseaux de guerre. Ceux-ci sont en effet tirés à terre et abrités dans de solides hangars bien protégés lorsqu'ils ne sont pas en mer. Les chantiers navals fabriquent aussi bien des vaisseaux de guerre que de commerce. Ils nécessitent une main d'œuvre nombreuse et qualifiée. Les secrets des ingénieurs sont soigneusement gardés. L'arsenal est situé sur le port de guerre et au pied de la grande forteresse. La grande armurerie est juste à côté.

Il y a peu d'auberges dans ce quartier mais des tavernes comme la Taverne des Brumes qui est fréquentée par des soldats et des marins. L'atmosphère n'incite pas à la sobriété. On peut y boire pour pas cher mais la variété n'est pas au rendez-vous.

f) *Le Quartier des pêcheurs*

Le quartier des pêcheurs est le quartier le plus populaire de la ville. Il est bien sûr dénommé ainsi en raison du grand nombre de pêcheurs qui vivent ici à proximité du port de pêche situé au nord de la ville. Dans ce quartier on peut aussi trouver l'Hospice du Soleil qui est la maison chèvétaine des Fils du Soleil où les prêtres de Pélor soignent blessés et malades, particulièrement les plus pauvres. La Cour des miracles est très influente dans ce quartier même si elle œuvre surtout dans le quartier du marché.

Quelques tavernes se trouvent dans ce quartier. Elles n'ont pas une bonne réputation quant à leur clientèle. Pourtant les prix y sont très bas et l'atmosphère conviviale et joyeuse. La Taverne du Chat-qui-Louche est l'une des tavernes du quartier des pêcheurs. Elle est surtout fréquentée par les gens du quartier.

g) *La Nécropole*

À l'extrémité nord-ouest de la ville, dominant l'océan du haut d'une falaise balayée par les vents, se trouve la Nécropole. Cet ensemble funéraire est complexe et en grande partie souterrain. C'est un dédale de galeries et de caveaux où reposent les défunts depuis la fondation de la ville. Au fil des siècles, de nouvelles salles ont dû être creusées et de nouveaux passages pour y accéder, à tel point qu'il est très facile de s'y perdre. Chaque famille a, en principe, un caveau privé dont la décoration dépend de la fortune de ladite famille mais certaines en ont plusieurs lorsque le premier caveau s'est avéré trop petit. Les pauvres ont des sépultures le long des couloirs sans fin de ces catacombes ou dans des salles communes. Ces couloirs sont bas et étroits et s'étagent sur plusieurs niveaux tout en restant probablement au-dessus du niveau de la mer. Des gardiens veillent sur la Nécropole et organisent des rondes. Leur travail habituel consiste à lutter contre les rats. Les fameux chats de la Nécropole les aident dans cette tâche ardue. Les gardiens organisent aussi le service funèbre. Plusieurs prêtres sont affectés dans leur confrérie.

h) Hors les Murs

Trois caravansérails se trouvent hors de l'enceinte, près de chaque porte. Ils accueillent les voyageurs se rendant à Ekbir à toute heure du jour et de la nuit même quand les portes de la ville sont fermées. Des transactions commerciales y sont effectuées.

2) Les Autres Villes

a) Kofeh

La ville de Kofeh a une atmosphère moins religieuse que celle d'Ekbir. C'est une cité marchande et portuaire qui vit des échanges commerciaux. Elle est idéalement placée au bord de l'océan et à proximité de l'embouchure de la Tuflik. La grande voie commerciale qui de la Flanese, franchit la passe de Ket puis descend la vallée de la Tuflik, aboutit ici.

Le Temple du Secret

Les habitants de Kofeh nomment ainsi ce temple fortifié d'Al'Akbar. Une enceinte gardée empêche toute personne de distinguer ce qui s'y passe et seuls ceux qui ont une recommandation du clergé ont le droit d'y entrer. Outre des jardins et des habitations, il y aurait un bâtiment qui, en dehors d'être un lieu de culte, abriterait un trésor. Tous les objets, les statues et le bâtiment lui-même participeraient à la défense du lieu, en plus des gardes et des prêtres. Certains pensent que l'on y garde une relique datant de l'Empire.

b) Fashtri

Fashtri est une cité puissamment fortifiée au bord de l'océan et de la Jugane qui longe ses murailles du côté nord. Elle abrite une forte garnison capable de contenir les attaques des Nomades-Tigres et de lancer des expéditions de représailles. Elle est la plaque tournante des échanges avec les Chakyiks et les peuplades nordiques.

Les Campagnes

1) Les Villages et les Champs

Les maisons sont souvent groupées dans des villages ou des hameaux assez resserrés, parfois fortifiés, surtout dans le Nord, ou situés en un lieu naturel défendable comme le sommet d'une colline ou au bord d'une rivière. Dans le Centre et le Sud, la relative tranquillité permet aux villages d'être souvent situés en plaine, les villageois se réfugiant dans la forêt en cas d'invasion.

Le pays est morcelé en petites seigneuries dont plusieurs sont des fiefs ou *iqtas*. Le domaine est la partie de la seigneurie qui appartient au seigneur. Elle comporte un manoir, lieu de résidence, permanent ou occasionnel, du seigneur, une grande ferme domaniale et des terres. Les seigneurs plus puissants se font bâtir des forteresses ou des châteaux forts. L'État finance parfois la construction d'une forteresse.

Dans chaque village se trouve un temple akbarite de la Foi Exaltée. Ces petits temples ont un plan octogonal et sont surmontés d'une petite coupole centrale et d'un pinacle (minaret) latéral. Certains hameaux ou villages récents et de petite taille n'ont pas de temple mais un simple sanctuaire qui se présente comme un cercle de pierres, souvent de pierres dressées. Dans ce cas, un prêtre d'un temple voisin vient régulièrement au hameau pour les cérémonies.

Les autres cultes se contentent habituellement d'un petit sanctuaire ou d'un lieu sacré quelque part dans les environs. Les gens du pays viennent y faire quelques offrandes ou quelques prières, seuls ou à plusieurs, même en l'absence de prêtres. Les prêtres des autres cultes ne sont, en effet, pas très fréquents et se déplacent souvent de lieu en lieu. Si les prêtres des cultes officiels sont assez nombreux et peuvent s'appuyer sur une hiérarchie puissante, les

prêtres des cultes populaires marginaux sont souvent des paysans qui se transmettent le sacerdoce de génération en génération. Plutôt que des prêtres, ce sont souvent des adeptes.

Le prêtre d'Al'Akbar local est chargé de l'enseignement. Le seigneur local, qui est parfois le prêtre lui-même, rend la justice dans le manoir.

2) Les Routes

La plupart des routes sont de simples chemins de terre qui se transforment en torrents boueux lors des orages. Il y a cependant quelques grandes routes le long des principaux axes de commerce et de pèlerinage. Ces routes sont soigneusement entretenues et sont généralement de bonne qualité. Des auberges, des caravansérails et des relais jalonnent ces routes.

L'une d'entre elle longe la Tuflik jusqu'à Kofeh et, de là, longe la côte jusqu'à Ekbir. C'est l'axe de communication principal du pays et il est doublé par la voie fluviale et maritime.

3) Les Régions et les Principaux Sites

Doab (région des deux fleuves) : Région peuplée et riche produisant notamment du vin. La grande forteresse de Kalat-Doab contrôle le confluent de la Tuflik et de la Blashikmund. Daryamazar est une autre forteresse et un lieu saint : c'est là qu'Al'Akbar aurait traversé le fleuve avec les réfugiés lors de l'Exode. Une grande stèle a été élevée par le prophète en ce lieu. La forteresse est aussi la résidence du gouverneur du Doab. Il y a deux bacs sur la Tuflik au niveau des deux forteresses, Daryamazar et Kalat-Doab.

Darrazir : Autre région riche et peuplée. Production agricole importante et vin. Le long du fleuve se trouve l'une des plus grandes forteresses du pays : Kalat-Kebir. Cette forteresse contrôle aussi un bac sur la Tuflik. C'est la résidence du gouverneur de la province. Une autre forteresse avec un bac se dresse plus en aval. Il s'agit de Kalat-Qezel, la forteresse rouge.

Kodjayaz : Riche région agricole à l'importante population. Le bourg de Chamgan est la capitale provinciale. Le Kodjayaz abrite le Monastère blanc¹² situé dans l'Ouest de la province dans un endroit isolé et boisé.

Ishangarb : Cette autre région très peuplée a pour capitale la ville de Kofeh. Le Khordarya est la région sablonneuse et marécageuse du delta de la Tuflik. Pêche.

Diyarkadir : Région de la cité d'Ekbir. Riche et peuplée. Chantiers navals. Pêche.

Mazrashan : Grande région agricole exportatrice. En raison des gués sur la rivière, cette région est vulnérable aux expéditions de pillage et aux invasions. Trois grandes forteresses y ont été bâties : Olabrod et Dejbak sur le fleuve et Shankor en arrière sur une hauteur. Shankor surveille aussi la forêt d'Udgru. Shankor est la capitale régionale.

Varlikir : Vaste région vallonnée agricole et assez peuplée. De grands défrichements sont en cours qui devraient durer encore plusieurs décennies. La capitale est Balagan.

Dezbat : Région assez pauvre mais beaucoup de pêcheurs. La capitale de la province est Sharkavir mais les gouverneurs résident habituellement ailleurs, dans une forteresse du Dezbat. À noter que l'ancienne forteresse de la famille Ashir, détruite lors d'un raid ataphade en 999 AA, a été rebâtie sur ses ruines dans des dimensions toutefois fort plus modestes. Le ribat de l'Ordre de la Coupe et du Talisman se trouve sur la côte sud du Dezbat.

Regzar : Région sablonneuse assez pauvre avec des tourbières. Capitale : Atadikaï. Le pont fortifié de Kouzeï-Koprü sur le Hadash marque la limite septentrionale traditionnelle des territoires dits civilisés. Au-delà, l'Ekbirie est beaucoup plus dangereuse et sauvage.

¹² cf. à « Religion et Magie » le paragraphe sur Zuoken.

Qaradol : Région réputée pour sa terre noire très fertile. De grands défrichements sont en cours qui devraient durer pendant encore plusieurs générations surtout si l'on tient compte de l'immense forêt sauvage de l'Udgru. La capitale est Tchesmagür.

Darboz : Région assez peu peuplée, exposée aux pillards de l'Udgru. La capitale provinciale est Bandar-Zyarat. Ce port fortifié abrite le mausolée d'Issar-Vastra, le fils d'Al' Akbar et premier calife. C'est un lieu de pèlerinage et le ribat d'une confrérie religieuse.

Dagbakir : Région exposée aux attaques des Chakyiks. La ville de Fashtri (capitale provinciale) se trouve à l'embouchure de la Jugane. Région assez peu peuplée. Activité minière du côté des Yatils produisant du cuivre, de l'argent et des gemmes.

Talled : Terre contestée avec les Chakyiks, froide et couverte de steppes. Peu peuplée. La grande forteresse d'Hissardamir surveille le point stratégique de passage entre le Talled et le Dagbakir. Elle est bâtie sur une hauteur. C'est la résidence du nayib.

Murenshi : Très peu peuplée. De l'élevage mais peu de cultures.

Udgru : région sauvage. Le gouverneur réside dans la forteresse de Kalat-Kara.

Société

Droit et Traditions

1) Modes de vie des Bakluniens

Les peuples bakluniens se divisent en nomades et sédentaires. Les nomades sont des éleveurs et souvent aussi des pillards. Ils parcourent les vastes steppes, construisent rarement en dur et vivent généralement sous des yourtes.

Les sédentaires sont des agriculteurs mais ont aussi bâti de formidables cités fortifiées. Ils ont donc une civilisation à la fois rurale et urbaine. Tout en conservant une tradition militaire de premier ordre, ils excellent dans le commerce, les sciences, les arts et la diplomatie. La magie est aussi l'un de leurs points forts, notamment la magie élémentaire et divinatoire. Leurs monuments sont remarquables comme est aussi remarquable le raffinement de leur civilisation.

2) Traditions bakluniennes

Les Bakluniens sont généralement fidèles à leurs traditions dont certaines remontent à l'Empire. Ils respectent ce qu'ils appellent les Quatre Piliers du Dragon qui sont honneur, charité, famille et piété. Le sens de l'hospitalité n'est pas un vain mot en pays baklunien et tout voyageur peut demander l'hospitalité partout où il passe.

Les Bakluniens sont marqués par la déesse Istus et la croyance au destin. Ils sont parfois fatalistes ou, en tout cas, anxieux de connaître les jugements d'Istus. Pour cela, ils vont consulter les devins, souvent des prêtres d'Istus, pour en recevoir un conseil.

Les Bakluniens sont aussi très pieux et respectent souvent scrupuleusement les prescriptions religieuses. Ils accomplissent des pèlerinages vers des lieux saints, le plus prestigieux étant le pèlerinage au Mausolée d'Al'Akbar à Ekbir.

Une certaine superstition ou l'influence croisée de plusieurs cultes est la cause de nombreux tabous et interdits religieux que beaucoup se sentent tenus de respecter. Ces interdits peuvent être d'ordre alimentaire, vestimentaire ou comportemental. Souvent, ces tabous sont établis par un prêtre d'Istus lors de la naissance d'un enfant en fonction de facteurs astrologiques. L'astrologie, et aussi l'astronomie, sont d'ailleurs des spécialités bakluniennes de longue date.

Exemples d'interdits religieux : interdiction de certains aliments, obligation de consommer certains aliments au moins une fois par semaine, obligation de porter une certaine tenue vestimentaire, jeûne obligatoire pendant une certaine période de l'année, obligation de se purifier par un bain dans certaines circonstances, abstinence avant le mariage, interdiction de tuer un certain type d'animal.

Par ailleurs, le cheval tient une grande place dans la civilisation baklunienne, nomade ou sédentaire. Les qualités équestres des Bakluniens sont célèbres et les chevaux font l'objet de toutes les attentions. Les chevaux bakluniens sont souvent de qualité supérieure aux autres.

Enfin, les Bakluniens aiment chanter et danser. Les fêtes populaires comportent toujours des danses et certaines exigent une grande virtuosité ou même une bonne condition physique. Certains danseurs virtuoses vont jusqu'à se livrer à des compétitions publiques de danse. Dans le même ordre d'idée, les exhibitions d'acrobaties à cheval sont très fréquentes et très impressionnantes. Les Bakluniens sont aussi de bons musiciens et de très bons chanteurs. Les chœurs d'hommes bakluniens sont connus pour la puissance de leurs voix graves. Ces qualités apparaissent aussi dans les chants religieux et dans les chants funèbres. Les grandes fêtes données par les riches et les nobles comportent aussi des bals et des spectacles variés. Par

ailleurs, les spectacles de marionnettes sont très populaires. Lors des grandes fêtes religieuses sont souvent organisées des processions qui voient défiler des mannequins de taille humaine, voire supérieure, en un magnifique carnaval.

3) Habitudes vestimentaires des Bakluniens

Les peuples bakluniens sont de deux sortes. La branche septentrionale préfère les motifs vifs et les couleurs éclatantes. Ils portent des robes et des tuniques ou encore de courtes braies et des manteaux flottants. Le peuple porte aussi des habits de couleur éclatante, typiquement d'une seule pièce, sur lesquels ils ajoutent tous les vêtements qu'ils peuvent.

La branche méridionale aime les couleurs plus pastel. Leurs vêtements sont élaborés, bouffants et échancrés, lors des grands événements. Ils portent communément des étoffes grossières et des peaux lorsqu'ils voyagent ou font la guerre. Dans ce dernier cas, leurs boucliers et leurs bannières portent les couleurs de leur clan.

4) Particularismes ekbiriens

Les Ekbiriens sont des Bakluniens septentrionaux et sédentaires mis à part une petite minorité de nomades. Bien sûr, des mercenaires nomades sont souvent recrutés par l'État et établissent des campements provisoires dans le pays.

La religion d'État, la Foi Exaltée, est partagée par la quasi-totalité de la population et elle gouverne une grande partie de la vie quotidienne. Ce qui n'empêche pas que d'autres cultes soient pratiqués.

Tempérament

Peut-être est-ce dû à la grisaille du ciel mais les Ekbiriens aiment encore plus que les autres Bakluniens les couleurs vives pour leurs vêtements. Ils adorent aussi les fleurs. Ils apprécient particulièrement les fêtes et n'hésitent pas à festoyer et à boire en pareille occasion. Les marins, nombreux dans le pays, n'hésitent d'ailleurs pas à lever le coude en toutes circonstances. En revanche, les Ekbiriens n'apprécient pas le luxe ostentatoire, contrairement aux gens de Zeif. Ils sont gais mais préfèrent une certaine modestie toute teintée de piété. Même les riches et les nobles ont des tenues relativement sobres qui contrastent avec celles des grands personnages du sultanat.

Cependant, la vie n'est pas toujours joyeuse et les gens paraissent parfois moroses voire austères, notamment lorsque la brume recouvre le pays et qu'il ne fait pas bon se promener au dehors. Dans certaines régions, l'âpreté de la terre et les conditions de vie difficiles rendent les gens lugubres, mais jamais ils ne perdent le sens de l'hospitalité.

Étant les descendants des rescapés de la Dévastation Invoquée, issus du cœur de l'Empire, les Ekbiriens ont conservé un profond traumatisme de ces événements qui ont marqué leur imaginaire collectif. Leur religion est d'ailleurs issue de cette période tragique dont les récits sont toujours répétés, soit dans les textes sacrés, soit dans les contes populaires racontés aux enfants dès leur plus jeune âge.

Il n'y a pas de Sulois parmi les pays qui environnent Ekbir et les descendants de l'Empire sulois ne sont pas perçus comme une menace actuelle. Comme l'Empire sulois a, lui aussi, été détruit et que la religion officielle condamne les pratiques magiques des deux Empires, les Ekbiriens ne grandissent absolument pas dans la haine des Sulois. D'ailleurs, durant le dernier millénaire, leurs ennemis ont généralement été d'autres Bakluniens.

Cependant, les Ekbiriens ont gardé une méfiance instinctive de la magie et particulièrement de la magie d'invocation, d'évocation ou des éléments. Les Ekbiriens se distinguent des autres Bakluniens par un certain rejet des génies et de la magie élémentaire. C'est ainsi que le Zashassar, qui perpétue la brillante tradition magique de l'Empire, reste extrêmement discret et secret, soumis à un certain contrôle religieux, et finalement très replié

sur lui-même. Ses membres vivent pour ainsi dire dans une tour d'ivoire (en réalité de marbre) comme hors du temps et du monde.

Les Jeux

Les Bakluniens pratiquent de nombreux jeux. Ils excellent aux échecs et aux échecs-dragon, une variante sophistiquée des échecs. Ces jeux se jouent couramment, non seulement à domicile, en famille, mais aussi dans les tavernes et les auberges qui fonctionnent parfois comme de véritables clubs d'échecs. Des tournois sont souvent organisés. Le jeu d'échec-dragon est supposé avoir une très haute valeur symbolique dont l'importance serait particulière pour Ekbir.

En dehors de ces jeux d'intérieur, les Ekbiriens sont, comme tous les Bakluniens, très amateurs de prouesses équestres qui ont, en plus, une valeur d'exercice militaire. Dans les maïdans, ces forteresses-casernes qui servent à l'entraînement des soldats, sont organisés des tournois publics. On installe d'ailleurs de véritables tribunes pour le public, les manazirs. Les spectacles vont du simple entraînement militaire aux joutes individuelles ou par équipes. Les tournois de tir à l'arc sont aussi fréquents. Mais les spectacles les plus populaires sont les courses de chevaux et le jeu du kura, une sorte de polo. Ces compétitions ont lieu hors des maïdans pour des raisons de place et drainent un grand nombre de spectateurs. Toutes ces manifestations contribuent à maintenir l'excellence de la qualité militaire des guerriers ekbiriens et notamment des cavaliers.

Les Fêtes et les Foires

Les Ekbiriens célèbrent plusieurs fêtes au cours de l'année dans la joie et l'allégresse. Les quatre festivals sont fêtés ici comme ailleurs. Celui de Froidenoce est très populaire car c'est une période où il y a très peu de travail dans les campagnes. Si Brassine est important dans le Nord en tant que fête de la bière, les régions du Sud privilégient le Regain où, traditionnellement, on boit le vin nouveau vendangé l'automne précédent. Si les deux fêtes sont de joyeuses beuveries, celle du Regain est en plus une fête des fleurs où des processions sont organisées avec des mannequins géants, des chars et des chevaux, tous décorés de fleurs et de branchages. On célèbre aussi les fêtes religieuses (Cf. Religion et Magie).

La plupart des villages organisent des foires une fois dans l'année qui attirent les marchands itinérants ainsi que les artisans et paysans des villages environnants. Ces foires produisent une grande animation, très profitable aux aubergistes.

Le Chef de famille

Le rôle du chef de famille est important. Il est l'interlocuteur privilégié des autorités et des autres familles. Il prend la décision finale en cas de litige au sein de sa famille et parfois même, c'est lui qui décide des tâches de chacun. Il se doit d'être exemplaire. Une faute de sa part et l'ensemble de la famille pourrait être déshonoré. Il doit défendre les siens et assurer l'enseignement des traditions familiales. Les problèmes de succession peuvent être complexes.

Justice

La justice est rendue par le seigneur local ou par le prêtre de la communauté. Le chef de famille du plaignant devient l'accusateur et celui de l'accusé est l'avocat. Les débats sont âpres car l'honneur de chaque famille est en jeu. Dans les cas où les faits mettent en cause des gens de fiefs différents, cela se complique encore et les discussions sont longues entre les prêtres, les seigneurs et les chefs de famille. Le juge est soit le suzerain des seigneurs impliqués soit le gouverneur de la province, le nayib, soit un prêtre désigné par le calife ou son légat. Il y a un légat dans chacune des provinces du pays. Les membres des familles royales ne peuvent être jugés que par le calife. La rhétorique et le droit sont des disciplines très importantes en Ekbir.

Majorité et Mariage

Un rite particulier consacre le passage à l'âge adulte. C'est le chef de famille qui décide du moment où un adolescent de son clan peut passer ce rite. Dès l'âge de vingt ans, il est possible de faire appel au prêtre pour qu'il impose ce rite au cas où le chef de famille le refuserait encore. Une personne majeure peut se marier et fonder une famille distincte. La polygamie est interdite et le divorce nécessite une dérogation religieuse.

Hommes libres, Serfs et Esclaves

Les humains ont des statuts divers. L'esclavage a entièrement disparu. Il est d'ailleurs condamné par la religion akbarite. Le servage est en forte régression par émancipation accordée par les seigneurs ou par rachat par le serf. Les hommes libres possèdent en général leur maison, un petit pré, des bêtes et des terres qui comprennent des bandes et parfois une parcelle de pâturage et de bois. Certains, les bordiers, ne possèdent pas de terres. D'autres sont des tenanciers qui bénéficient d'une terre du seigneur contre une redevance. Les artisans et les commerçants font aussi partie des hommes libres.

Les hommes libres peuvent être appelés à prendre les armes en cas de guerre ou à payer une indemnité, dépendant de la fortune, pour permettre d'engager un mercenaire. Ils doivent aussi s'acquitter de diverses redevances notamment en faveur de l'Église. Les serfs n'ont aucun devoir militaire.

Vie rurale

Les villages vivent quasiment en autarcie. Tout est produit sur place à quelques exceptions près. La monnaie est très peu utilisée et tout est basé sur le troc, les échanges de services et divers arrangements. Par exemple, le meunier moule le blé pour fabriquer la farine pour tous les villageois et se paie en prélevant une certaine quantité de farine pour lui-même. Le boulanger fabrique ensuite le pain et se paie en prélevant lui aussi une certaine quantité de farine.

Les travaux se font collectivement par échanges de bons procédés. La plupart des paysans n'ayant pas assez de bœufs pour labourer leurs bandes, les paysans se les prêtent mutuellement. Beaucoup de travaux se font en commun et les bénéfices sont répartis ensuite, équitablement. La vie est essentiellement communautaire avec un grand sentiment d'interdépendance.

Vie citadine

Les villes vivent principalement du grand commerce, de l'artisanat, de l'administration et de l'armée. La monnaie et les lettres de crédit sont beaucoup plus utilisées que dans les campagnes et l'économie est dans l'ensemble plus complexe. Les gens vivent aussi dans un plus grand anonymat que dans les villages.

5) La Langue et l'Écriture

De tous les Bakluniens, les Ekbiens sont ceux qui ont le mieux conservé l'antique langue de l'Empire. La langue parlée en Ekbir parmi le peuple¹³ est très pure et très proche de l'ancien baklunite, surtout dans les villes. L'ancien baklunite est d'ailleurs la langue administrative et liturgique. Dans certaines régions comme le Dezbat, le Qaradol et le Mazrashan, le peuple parle des dialectes bas-baklunites assez individualisés mais très proches de l'ancien baklunite. Le Commun est ignoré dans les campagnes et dans le peuple et n'est parlé que par les marchands et les lettrés. Le baklunite s'écrit de droite à gauche.

¹³ On l'appelle haut-baklunite pour la distinguer de l'ancien baklunite et des divers dialectes bas-baklunites.

6) Arts

La littérature et particulièrement la poésie, romantique ou épique, l'architecture, la musique, l'enluminure et la calligraphie sont les formes artistiques les plus remarquables et les plus prestigieuses d'Ekbir.

Politique intérieure

1) Gouvernement

Ekbir est une théocratie, c'est-à-dire une forme de gouvernement assuré par les prêtres au nom des dieux. Le calife est le successeur d'Al'Akbar et donc l'intermédiaire entre les hommes et le prophète divinisé, lui-même intermédiaire entre l'humanité et les dieux. Le calife bénéficie donc d'un grand prestige et sa personne est sacrée. Ce respect est très général dans le pays, y compris et surtout parmi le peuple. Le clergé contrôle la majeure partie du pays. Il est responsable de l'éducation, de la justice et de la diplomatie. Même l'armée est placée plus ou moins directement sous son contrôle. L'État a une tendance à être de plus en plus centralisé avec parfois quelques excès bureaucratiques. Cependant la grande tolérance de la religion ekbirite alliée aux traditions diplomatiques du pays évite que le pouvoir ecclésiastique ne soit trop pesant. Le gouvernement privilégie généralement la négociation même s'il lui arrive d'avoir recours à l'action militaire.

Le pays est divisé en quinze provinces – Doab, Darrazir, Kodjayaz, Ishangarb, Varlikir, Diyarkadir, Mazrashan, Dezbat, Regzar, Qaradol, Darboz, Dagbakir, Talled, Murenshi et Udgru. Un gouverneur, le nayib, a la responsabilité militaire et judiciaire d'une province. Dans cinq des quinze provinces, le nayib est laïc et fait partie de l'une des cinq familles royales d'Ekbir. Dans neuf autres, le nayib est le légat du calife sauf dans le Diyarkadir qui est placé sous l'autorité directe du calife. Dans le Dezbat, le nayib est un seigneur laïc d'une famille sans héritage royal direct. Le territoire de chaque province est morcelé en seigneuries avec des liens de vassalité complexes qui ne correspondent pas forcément aux limites des provinces. Un seigneur peut ainsi être vassal d'un gouverneur d'une autre province. La famille du nayib a cependant une position dominante dans sa province même si elle peut contrôler des terres dans d'autres provinces. Par ailleurs, l'État accorde couramment des fiefs à ses serviteurs les plus méritants et notamment à ses meilleurs guerriers et marins. Ce type de fief, très courant en Ekbir, est appelé un iqta. Il ne se distingue des précédents que parce qu'il n'est pas transmissible héréditairement et parce qu'il peut être repris à tout moment notamment lorsque son seigneur devient physiquement incapable de le défendre. Dans ce cas, il est indemnisé par une pension.

2) Les Grandes Familles royales

La noblesse des cinq familles royales d'Ekbir remonte à l'Empire et à une certaine parenté avec les anciens empereurs. Ces familles ont une grande influence politique car chacune d'elle a la responsabilité d'une des provinces. Elles fournissent une grande proportion des amirs de l'armée et des grands prêtres. Le calife est obligatoirement choisi parmi les grands prêtres de ces cinq familles. Les chefs de famille de ces cinq familles sont aussi nayibs de leur province. Ces cinq familles ont pour noms Yundilla, Kalimbramallam, Oukoumlinen, Sharazim et Khajahal. La famille Ashir a récemment perdu son rang de famille royale (cf. plus loin).

Yundilla

La famille Yundilla a une forte tradition militaire et une grande ferveur religieuse. Elle a donné beaucoup de chevaliers et d'amirs et aussi de nombreux prêtres. Elle est puissante dans

la province du Dagbakir dont elle a la responsabilité mais possède des fiefs dans d'autres provinces comme le Darboz. Son influence politique est considérable. Elle a organisé de nombreuses expéditions militaires contre les Chakyiks et appelle à une intervention massive de l'armée d'Ekbir contre les Nomades-Tigres.

Kalimbramallam

Cette famille est forte dans la province de Varlikir dont elle a la charge, tout en étant aussi présente dans les provinces voisines. Elle a fortement investi dans le commerce et se retrouve en concurrence avec le Mouqollad. Cette concurrence évolue en guerre commerciale. Il est probable que chaque camp use de moyens peu avouables contre son rival. En tout cas, les Kalimbramallams œuvrent pour réduire l'influence du Consortium.

Oukoumlinen

La famille Oukoumlinen a la charge de la province de Qaradol. Elle a lancé une grande politique de défrichage et la mise en valeur des terres pour l'agriculture est devenue sa priorité, prenant le pas sur son ancienne spécialité dans l'élevage des chevaux.

Sharazim

C'est la famille en charge de la province de Kodjayaz. Elle est réputée pour sa diplomatie. Elle a initié de nombreuses expéditions pacifiques dans les pays étrangers pour convertir à la Foi Exaltée ou ouvrir de nouvelles routes commerciales.

Khajahal

En charge de la province d'Ishangarb, la famille Khajahal domine les mers. De nombreux membres de cette famille sont de puissants armateurs qui possèdent des comptoirs un peu partout sur les rives de l'océan Dramidj. L'actuel calife est issu de cette famille. Il y a présentement des querelles internes pour nommer le chef de la famille.

3) Autres familles nobles

Il existe de nombreuses familles nobles de puissance et de richesse très variables.

Famille Kunrummi

Cette famille compte parmi les meilleurs éleveurs de chevaux d'Ekbir. Ils se fournissent aussi en chevaux chez les nomades. Ils organisent beaucoup de courses de chevaux et de jeux de kura. Très implantés dans la région de Fashtri, ils sont en situation de rivalité avec la famille Yundilla.

Famille Raminand

Cette famille a de tous temps fourni un grand nombre de prêtres. Elle a rendu de grands services au Califat et reçoit souvent des iqta en récompense. Elle n'a pas la puissance des familles royales et se mêle peu de politique. Sa piété, sa droiture et sa sincérité l'ont rendue populaire auprès du peuple et elle est favorisée par la Cour des miracles qui n'hésite pas à faire pression pour que des prêtres de cette famille accèdent à des postes importants.

Famille Ashir

La famille Ashir règne sur la province de Dezbat, au nord de la capitale ekbirienne. Elle bénéficie d'un statut spécial car elle n'est plus à proprement parler de lignée royale. En effet, il y a de cela une quinzaine d'année, une attaque ataphade a réduit en cendres la demeure principale de la maison Ashir où Nerim le sage, dernier seigneur de la famille royale Ashir, et toute sa famille résidait. Aujourd'hui, le pouvoir est entre les mains d'un cousin de Nerim, Urik, qui a repris par ordre du Calife le nom de l'ancienne lignée et le titre de nayib sans

toutefois pouvoir revendiquer d'héritage impérial direct. Le nom d'Ashir est surtout associé aux faris rauthas¹⁴ qui ne sont plus en odeur de sainteté dans la province.

4) Les Marchands et le Mouqollad

Les marchands exercent une influence politique considérable par l'intermédiaire du consortium du Mouqollad. Cette organisation supranationale n'a d'autre but que d'assurer la prospérité de ses membres et tente de rester neutre vis à vis des autres considérations politiques. Ceci n'est pas toujours possible étant donné les retombées sur le commerce des problèmes politiques et notamment des guerres, des pillages et de la piraterie. La grande richesse du Mouqollad lui permet d'être un pouvoir fort dont il faut tenir compte. Il n'est que toléré par le gouvernement d'Ekbir qui lui reproche son alignement neutre, l'implantation de son quartier général à Zeif et, implicitement, sa richesse et sa puissance à l'intérieur même d'Ekbir. Les relations entre le Consortium et le Califat sont donc subtiles et incertaines. Le Mouqollad a besoin du soutien d'Ekbir pour la sécurité de ses navires et des ses caravanes et l'État d'Ekbir profite des revenus que lui apporte le commerce qui est placé sous l'influence du Mouqollad. L'équilibre est obtenu par tout un système de taxes et d'accords mais cet équilibre est loin d'être parfait.

Le Mouqollad est dirigé par des prêtres de Mouqol de haut rang appelés les Estimables Anciens. Ce sont en même temps les chefs de clans marchands bakluniens très prospères. Le Consortium emploie toutes sortes de gens, mercenaires, gardes, marins, mages ou espions. Il dispose de nombreux agents dans le monde baklunien. Le Mouqollad privilégie la diplomatie et la négociation, domaines dans lesquels les marchands sont très habiles. Il s'efforce de se concilier les pouvoirs politiques en se ménageant des soutiens bien placés. Contre les pirates du Dramidj, les bandits des steppes et les voleurs organisés, le Consortium est souvent contraint de se livrer à des opérations militaires lorsque diplomatie et corruption échouent.

Famille Gardanya

Fondée il y a plusieurs générations par un capitaine de marine, cette famille est devenue l'un des clans marchands d'Ekbir les plus en vue. Elle fait partie du consortium du Mouqollad. Elle s'est considérablement enrichie mais a une réputation d'immoralité. Elle a le monopole du commerce de la laine.

Famille Kel'igan

Cette famille est originaire de Fashtri. Spécialisée initialement dans le négoce des fourrures avec les Nomades-Tigres, son activité s'est étendue à tout ce qui touche aux métaux précieux et aux gemmes et notamment les exploitations minières des collines Yecha. En moins de vingt ans, elle s'est hissée parmi les plus influentes du Califat ce qui suscite crainte et jalousie. Sa situation demeure donc relativement précaire malgré sa fortune.

5) La Cour des miracles*

La Cour des miracles incarne les intérêts du peuple et privilégie une forme populaire de piété. Elle est en conflit ouvert avec le Mouqollad qu'elle accuse d'impiété (à cause de la neutralité de Mouqol) et d'enrichissement excessif. La Cour des miracles fonctionne comme une guilde de voleurs qui s'en prend principalement au Consortium qui doit payer des mercenaires et des gardes pour s'en défendre. La Cour organise aussi la contrebande de marchandises dont le commerce est un monopole du Consortium. Le Mouqollad en appelle à l'État qui, de son côté, ne fait pas preuve de beaucoup de zèle pour lutter contre la Cour des miracles. En effet, soucieuse de ménager à la fois l'opinion populaire et les riches marchands,

¹⁴ Ancienne confrérie de faris constituée par la famille Ashir. L'Ordre est considéré comme renégat depuis l'assaut des Ataphades sur Castel Ashir, qu'ils auraient permis ou facilité.

le gouvernement tente de maintenir un équilibre inconfortable entre les deux. Un accord tacite s'est d'ailleurs instauré entre le gouvernement et la Cour des miracles : en échange d'une certaine passivité de la milice, les voleurs doivent contrôler le crime et le maintenir à des niveaux raisonnables et éviter de s'en prendre aux intérêts gouvernementaux et au clergé. La Cour des miracles est aussi un interlocuteur commode qui permet d'éviter les troubles sociaux.

Cette organisation secrète et théoriquement illégale s'est donné un code de l'honneur très strict. Elle agit pour rétablir la justice en volant les riches pour donner aux pauvres bien que certains de ses membres n'aient pas toujours des pensées aussi nobles. Elle pratique exceptionnellement l'assassinat, particulièrement pour rendre justice dans des cas où la justice légale ne peut ou ne veut rien faire.

La Cour des miracles revendique le monopole absolu du vol et de l'assassinat et punit sévèrement tous les indépendants. Elle exige de ses membres une loyauté absolue envers elle et une solidarité sans failles entre membres. Entrer dans la Cour des miracles nécessite de réussir certaines épreuves destinées aussi bien à tester les compétences du postulant que sa sincérité. Des rites solennels consacrent l'admission d'un nouveau membre qui est initié au fonctionnement de la guilde et à son argot secret et spécifique. La Cour des miracles aide ses membres en les aidant à apprendre le métier de voleur ou en leur fournissant des outils de qualité.

Cette association possède un réseau d'informateurs partout dans la capitale ainsi que dans l'ensemble du pays. Il constitue une source précieuse de renseignements à laquelle beaucoup ont recours. L'information se paie en espèces sonnantes et trébuchantes sauf pour les membres de l'organisation. L'espionnage est donc une source importante de revenus pour la Cour des miracles qui n'hésite pas à œuvrer secrètement sur la demande du gouvernement d'Ekbir dans des pays étrangers comme Zeif ou Tusmit.

La Cour des miracles entretient d'excellentes relations avec les Fils du Soleil qui, eux aussi, viennent en aide aux pauvres et qui servent souvent de prêtres pour les membres de la guilde.

Relations extérieures

1) Politique étrangère d'Ekbir

Ekbir revendique une primauté sur l'ensemble des pays bakluniens d'ordre spirituel d'abord et d'ordre temporel ensuite. La primauté temporelle est très mal acceptée par les autres pays. Tusmit a cessé récemment de la reconnaître après deux siècles de vassalité. Les Paynims la reconnaissent en théorie et c'est pourquoi ils placent la croix ekbirienne sur leur bannière. En pratique, mis à part les derviches, ils sont complètement indépendants. Le sultanat conteste vivement cette primauté et la revendique pour lui-même. La primauté spirituelle est contestée par le grand mufti des Yatils, principal concurrent du calife en matière religieuse.

La politique étrangère ekbirienne est plutôt basée sur la diplomatie que sur l'agression. Les califes pensent que la paix favorise le commerce et la prospérité. Les ambassadeurs ekbiriens sont donc très habiles dans l'art de la négociation. Même sur le plan religieux, les théocrates d'Ekbir savent se montrer tolérants. Ceci étant, l'action militaire est considérée comme utilisable en dernier recours et dans ce cas, la guerre est menée avec fermeté et efficacité. L'armée ekbirienne est forte et entraînée avec des troupes d'élite respectées y compris chez les voisins.

2) Pays voisins d'Ekbir

a) Le Sultanat de Zeif

Le sultanat de Zeif revendique la primauté temporelle sur les Bakluniens et se heurte sur ce point au calife d'Ekbir. La tension entre les deux pays est forte à cause du changement d'allégeance de Tusmit. Le commerce est très important à Zeif qui possède une grande flotte marchande. Le consortium du Mouqollad y est puissant et son siège se trouve dans la cité de Zeif. Le sultanat abrite une forte population d'Euroz (Orcs).

b) Tusmit

Ce pays récent faisait partie du sultanat avant de passer sous l'influence du Califat. Il est maintenant plus ou moins indépendant. Des influences diverses se font jour à Tusmit. La Foi Véritable est dominante dans le Nord, près des Yatils où réside le grand mufti des Yatils. La Foi Exaltée est présente dans le Sud sur la grande voie commerciale est-ouest qui relie la Flanese à l'Océan Dramidj par la passe de Ket.

Le renversement d'allégeance de Tusmit a créé une forte tension entre Ekbir d'une part et Zeif et Tusmit d'autre part. La guerre n'a pas encore éclaté en raison de l'âge avancé du sultan mais aussi du calife qui pose donc des problèmes intérieurs de succession dans chacun des pays, mais la paix est fragile. Ekbir fait pression sur Tusmit et favorise les partisans de l'ancien pacha qui s'est réfugié à la cours du calife. Des contacts sont pris avec les Paynims et le Mahdi qui pourrait fort bien arbitrer ce conflit.

c) Les Nomades-Tigres ou Chakyik

Les Nomades-Tigres sont des descendants de la Horde Implacable qui se sont séparés de leurs cousins les Nomades-Loups peu après la disparition d'Ogobanuk. Ces nomades vivant dans les steppes froides au nord d'Ekbir ont très mauvaise réputation. Les Ekbiriens les accusent de cruauté et d'impiété et les combats entre les deux peuples sont fréquents. Le tigre est l'animal totémique des Chakyiks qui ont pour lui une sorte de vénération. On prétend aussi que de véritables hommes-tigres vivent dans ces plaines et peuvent prendre à volonté une apparence d'homme ou de tigre. Ils propageraient par leurs morsures et leurs griffures une maladie, ou plutôt une malédiction, qui obligerait les personnes infectées à se transformer en tigre à la pleine lune (Luna en général). En dépit de tout, un commerce important a lieu entre Ekbir et les Chakyiks qui transite par la ville de Fashtri.

La diplomatie ekbirienne recherche un accord avec les Wegwiurs pour contrer les Chakyiks mais cela n'a pas encore abouti sur une réelle alliance. Ekbir essaye aussi d'éviter une alliance des Hommes-Tigres avec Iuz ou les Ataphades. En tout état de cause, la frontière nord est une zone de guerre et d'escarmouches permanentes.

d) Les Paynims

Ces nomades parcourent les steppes du sud depuis les Sulhauts jusqu'à la Tuflik. Ils sont divisés en nombreux clans même s'il semble aujourd'hui qu'un grand chef charismatique, celui qu'on appelle le Mahdi, soit sur le point de les unifier. Il y a parmi eux un grand nombre de confréries religieuses akbarites qui forment des ordres de derviches. Le site sacré de Tovag Baragu est gardé par des derviches qui en contrôlent l'accès. Les Paynims lancent souvent des expéditions de pillage, plus souvent sur Zeif que sur Ekbir à cause de la Tuflik, et sont souvent embauchés comme mercenaires dans toutes les armées de la région. Ils constituent alors des unités de cavalerie légère. Les Paynims se divisent en deux types différents : les Khanides qui vivent plutôt dans le Sud, notamment dans les steppes arides, et les Amirides qui sont les descendants de la Horde d'Airain et qui vivent plutôt dans le Nord des plaines.

e) Les Habitants des îles

Les Ataphades sont des descendants des éléments corrompus de l'ancien Empire qui trouvèrent jadis refuge dans ces îles. Certains ont une ascendance Ur-Flanna. Ils se livrent toujours à des pratiques abominables de sorcellerie qui les rendent odieux aux Ekbiriens. Des expériences sur des êtres vivants ont créé de terribles monstres qui se sont ensuite répandus sur le continent. Les Ataphades eux-mêmes ont subi des transformations physiques magiques qui les ont rendus à moitié monstrueux. La marine de guerre d'Ekbir livre une guerre permanente et sans merci contre les Ataphades.

Le Califat entretient des relations commerciales et diplomatiques avec les îles Qayah-Bureïs comme les autres puissances navales et commerciales de la région qui représentent autant de concurrents.

Les îles Janasibs sont des repaires de pirates que les marines d'Ekbir et de Zeif combattent autant que possible.

f) Ull et la Route des pèlerinages

Les peuplades Uli occupent les steppes entre les Ullsprue et les Pics-Barrières. Ce sont des tribus féroces et imprévisibles, mal organisées mais belliqueuses. Les Uli sont les seuls bakluniens à refuser toute vénération pour Al'Akbar. Ils vénèrent des divinités peu recommandables comme le chaotique Ralishaz ou Incabulos. Certains vouent même un culte aux démons. Le culte des ancêtres est très important parmi eux. Les chefs prétendent descendre d'Ogres. L'ancienne route de pèlerinage d'Ekbir à Tovag Baragu qui reproduit le chemin de l'Exode est bloquée depuis des siècles par les Uli. Les Ekbiriens ont souvent tenté de la rouvrir par la guerre ou la diplomatie mais sans résultats réellement durables. Les tensions actuelles avec Tusmit et Zeif rendent improbables une intervention d'envergure contre les Uli. Une intervention diplomatique s'appuyant sur des tribus paynims et sur les Yorodhis, ennemis héréditaires des Uli, est le seul espoir de solution à court terme. La route des pèlerinages est aussi une route commerciale contrôlée par Ull et donc dangereuse pour les caravanes.

La Guerre

1) L'Armement

Les armes favorites des guerriers ekbiriens sont la lance d'arçon lourde, l'arc court composite et le cimenterre. L'épée longue est assez souvent utilisée à la place du cimenterre. La masse lourde ou légère et les différents types de haches sont aussi utilisés. Les Ekbiriens, comme la plupart des Bakluniens, privilégient le combat monté, d'où l'utilisation majeure de la lance d'arçon. Le cimenterre et le cimenterre à deux mains tiennent une place particulière en Ekbir en tant qu'armes d'Azor'Alq et d'Al'Akbar respectivement. Les armes secondaires sont la dague, les différents types de piques (pique, lance, demi-pique) et les arbalètes. Des armes exotiques ont été développées mais elles n'ont pas connu de succès notable. Les moines de Zuoken et Xan Yaë utilisent les armes typiques des moines.

Trois types d'armures sont particulièrement prisés et répandus en Ekbir. Ce sont l'armure lamellaire (crevice¹⁵) appelée jawshan, la cote de mailles appelée jazeran ou kazarand et le haubergeon¹⁶ appelé dir'. La simple armure rembourrée ou gambison est commune parmi les guerriers les plus démunis ou combattant à la légère et porte le nom de qarqal. L'armure de plates complète¹⁷ est rarement utilisée en raison de son coût et du temps

¹⁵ crevice dans la VF et banded mail dans la VO.

¹⁶ chemise de maille dans la VF et chain shirt dans la VO.

¹⁷ harnois dans la VF.

nécessaire pour la mettre ou l'enlever. Certains faris en sont cependant équipés et ils ressemblent alors en tous points aux chevaliers de la Flanese. Les cavaliers ekbiriens portent le jawshan ou le kazarand alors que la Garde Sacrée porte uniquement le jawshan. Les cavaliers légers se contentent habituellement du haubergeon voire du gambison.

Les boucliers sont très répandus et peuvent être de tout type et de toute forme, du grand écu en amande au bouclier rond, grand ou petit, en passant par les pavois rectangulaires utilisés à pied.

L'importance des chevaux dans les armées bakluniennes a conduit à développer fortement les armures de chevaux ou bardes. Celles-ci sont très répandues et vont de la simple cotte rembourrée jusqu'à l'armure lamellaire. Ces bardes portent souvent des tissus aux couleurs vives avec des symboles personnels ou religieux.

2) Modes de combat

a) Combat en rase campagne

L'armée ekbirienne maîtrise de nombreux styles de combat qu'elle peut mettre en œuvre selon les circonstances. C'est une armée à prédominance de cavalerie. La cavalerie légère a pour rôle le harcèlement de l'adversaire afin de lui faire perdre sa cohésion ou de l'inciter à charger prématurément. Elle est très mobile et très rapide. La cavalerie lourde, moyenne selon les standards orientaux, charge alors l'ennemi désorganisé avec une redoutable efficacité. Elle est aussi entraînée à décocher des flèches en un tir dense, rapide et groupé qui s'abat sur l'ennemi comme un véritable déluge de traits. L'infanterie sert de point de fixation, de ligne protectrice, de soutien ou pour le combat sur terrain peu propice à la cavalerie. L'armée manœuvre très bien avec beaucoup de discipline. Elle a la maîtrise nécessaire pour réaliser des manœuvres complexes. Elle est capable de fuites simulées, d'embuscades préétablies ou encore de manœuvres d'enveloppement.

b) Fortification et Poliorcétique

Les Ekbiens sont de grands spécialistes en fortifications et en poliorcétique. Les ingénieurs ekbiens sont réputés et recherchés. L'art de la fortification incorpore tous les progrès modernes et se trouve renforcé par la collaboration des prêtres et de mages du Zashassar qui ajoutent diverses protections magiques. Les engins de siège sont également très perfectionnés avec des engins à torsion (catapultes et balistes) et d'autres à contrepoids (trébuchets). Béliers et tours de siège sont utilisés et habituellement construits sur place. Divers travaux de terrassement peuvent être pratiqués lors des sièges ainsi que les activités de mine et de contre-mine.

c) Marine de guerre

La puissante marine de guerre, en grande partie basée à Ekbir, est composée d'une part de navires spécialisés dans le combat naval et d'autre part de navires polyvalents à vocation commerciale mais convertibles en navires de combat. Les premiers sont des dromonds et des galères pourvus de voiles et de rames. Ces navires sont rapides, redoutables, munis d'un éperon mais ne tiennent pas très bien la haute mer. D'habitude ils longent les côtes et s'abritent la nuit. On peut même les tirer sur une plage.

Les seconds sont des nefes et des caraques assez lourdes mais aptes à affronter la haute mer. Ces navires n'ont pas de rames et sont relativement lents. Ils peuvent en revanche transporter une grande cargaison. Munis d'engins de guerre (catapultes, balistes) et avec une forte troupe armée à son bord, ces navires deviennent des navires de guerre. Les troupes sont protégées par ce qu'on appelle des châteaux à l'avant et à l'arrière.

Enfin, les Ekbiens utilisent beaucoup le feu grégeois appelé *naft*, surtout dans les combats navals.

3) Organisation et Recrutement

a) Les 'Askars

Ekbir dispose d'une armée permanente constituée par les régiments entretenus par l'État central d'Ekbir et par ceux des grands seigneurs féodaux. Ces unités permanentes sont appelées des 'askars et leurs membres des 'askaris. Le plus puissant 'askar est le 'askar d'Ekbir* fort de 5 000 'askaris basés, pour la plupart, dans la capitale. Les autres 'askars regroupent à eux tous 2 500 'askaris. Les seigneurs féodaux sont tenus de venir avec leurs 'askaris à l'appel du calife.

Les 'askaris sont pour la plupart des faris, c'est-à-dire des chevaliers akbarites. Ce sont des cavaliers d'élite moyennement lourds (jawshan ou jazeran en général). Les faris d'Ekbir sont réputés pour être les meilleurs chevaliers de tous les pays bakluniens, surpassant en noblesse leurs homologues de Tusmit et en discipline les spahis de Zeif. Leur supériorité vient de leur appartenance à des confréries religieuses akbarites qui leur donnent un enseignement à la fois religieux dans les ribats¹⁸ et militaire dans les maïdans¹⁹.

On trouve aussi dans les 'askars quelques cavaliers légers (en qarqal ou en dir') spécialisés dans les missions de reconnaissance et de harcèlement. L'essentiel de la cavalerie légère ekbirienne est cependant constituée de mercenaires paynims.

Les 'askars sont soigneusement organisés et hiérarchisés avec une chaîne de commandement efficace. Les officiers sont appelés des *amirs*. Les différents rangs d'amirs sont les suivants : amir de cinq (sous-officier), amir de dix (officier subalterne), amir de quarante (officier supérieur), amir de cent (Général).

Les armées sont divisées en régiments de 1000 hommes, eux-mêmes subdivisés en compagnies de 100, à leur tour divisées en conrois de 40. Ces effectifs sont bien sûr des effectifs théoriques.

Les 'askaris sont rémunérés soit par une paye soit en iqtas c'est-à-dire en fiefs procurant eux-mêmes des revenus. Le système des iqtas est très utilisé pour rémunérer et récompenser les militaires, surtout les amirs. Le bénéficiaire peut lever des impôts. En échange de cet iqta, le service dans l'armée est obligatoire. Les iqtas ne sont généralement pas héréditaires. Comme ce ne sont que des modes de rémunération, la localisation d'un iqta peut être déplacée à volonté par l'État.

Les faris portent la tenue de leur choix et notamment leurs armoiries personnelles. Un signe distinctif identifie cependant la confrérie à laquelle ils appartiennent.

b) La Garde Sacrée*

La Garde Sacrée est la garde personnelle du calife. Elle fait partie du 'askar d'Ekbir. Il s'agit d'une unité de 1000 guerriers d'élite de qualité exceptionnelle, soigneusement sélectionnés, lourdement armés et combattant à pied. Ils utilisent des chevaux pour se déplacer mais démontent pour le combat.

Les gardes sont sélectionnés non seulement sur leur valeur mais aussi sur leur loyauté. La Garde Sacrée fait l'objet de toutes les attentions du calife qui accorde à ses hommes les plus méritants honneurs et richesses. Les gardes du calife se sentent membres d'un corps d'élite et cette fierté renforce leur cohésion et leur loyauté. C'est une unité extrêmement disciplinée et dévouée au calife jusqu'au fanatisme. Elle garantit en grande partie la stabilité politique du pays.

La Garde Sacrée est basée dans le palais du calife à Ekbir et dans la citadelle. Les gardes sacrés ont le privilège d'entrer en armes à tout moment dans n'importe quel temple du pays.

¹⁸ bases de confréries religieuses, généralement fortifiées.

¹⁹ vastes places d'armes, situées généralement dans des ribats, servant aux entraînements militaires.

c) Les Derviches

La plupart des ordres de derviches, d'Ekbir et d'ailleurs, reconnaissent la suzeraineté du calife et répondent à son appel si le Califat est menacé ou pour une cause religieuse. Les derviches lointains doivent parcourir une longue distance et ne sont donc appelés que dans les circonstances les plus graves et en prévision d'un conflit de longue durée. Les derviches qui gardent des lieux saints ne délèguent qu'un contingent restreint.

d) Les Levées

Il est toujours possible, bien que très rare, de faire appel à tous les hommes libres d'Ekbir qui doivent un service armé en fonction de leur richesse. Ils peuvent s'en dispenser contre finance permettant d'engager un mercenaire. Étant donné le manque d'entraînement de la majorité de ces troupes, ces levées sont rares et en tout état de cause, les autorités préfèrent payer des mercenaires plutôt que d'incorporer ces troupes paysannes.

e) Les Mercenaires

Ekbir a souvent recours à des troupes mercenaires. Ce sont généralement des Paynims qui sont à la fois efficaces et raisonnablement loyaux envers le calife. Ils constituent des unités de cavalerie légère.

f) La Marine*

Les effectifs permanents de la marine de guerre ne permettent pas d'engager toutes les galères en même temps. En cas de besoin, il est fait appel aux hommes libres selon le principe des levées, mais, étant donné la grande qualité des marins ekbiriens, celles-ci sont efficaces dans la guerre navale. Dans ces circonstances, l'ensemble de la flotte est opérationnel. La marine de guerre est aussi hiérarchisée que les 'askars. Les positions de commandement sont occupées par des amirs. Les amirs de plus haut rang portent le titre d'amiral. Les amirs qui commandent un vaisseau exercent une activité de corsaire en attaquant les navires de pays ennemis d'Ekbir comme les Ataphades ou en s'en prenant aux pirates. Les amiraux peuvent commander plusieurs navires dans des combats navals de grande envergure.

Économie

Ressources

Les ressources ekbiriennes sont d'abord agricoles. La production de blé, de fruits, de légumes et de vin dans le Sud est souvent excédentaire et l'élevage est florissant. Le pays exporte donc des produits alimentaires. La laine, le lin et le chanvre sont aussi produits en abondance et constituent une source de revenus pour le pays de même que les vêtements et les tissus. Les abondantes forêts et les grands défrichements font du bois une grande production d'Ekbir. La pêche est aussi l'un des points forts ekbiriens. La construction navale est également très réputée.

Commerce

Le commerce est très intense sur l'axe principal est-ouest qui relie la Flanese à l'océan Dramidj par la passe de Ket et la vallée de la Tuflik. L'axe nord-sud allant des steppes des Paynims à celles des Chakyiks est moins important. Le commerce maritime est dirigé d'une part vers Fashtri qui est la plaque tournante des échanges avec les Nomades-Tigres et d'autre part vers les contrées occidentales, les archipels et les pays lointains.

Le long des grandes routes commerciales, le commerce se fait par de grandes caravanes fortement escortées. Dans les autres régions, c'est le fait de marchands ambulants plus isolés. Des caravansérails jalonnent les grandes routes. Ce sont de vastes établissements qui servent à la fois d'hôtelleries pour les négociants et les hôtes de passage, d'entrepôts pour les marchandises et aussi de lieux de transactions commerciales. Ils sont généralement fortifiés.

Le grand commerce est contrôlé par de riches familles qui gèrent leurs entreprises avec habileté et qui se regroupent dans le cadre du consortium du Mouqollad. Les marchands ambulants isolés sillonnent le pays de foire en foire et ne font clairement pas partie du même monde que les précédents.

Monnaie

Ekbir utilise principalement l'argent et l'or pour frapper sa monnaie. Le bronze est utilisé occasionnellement mais lorsqu'il l'est, c'est en grande quantité. Le platine est abandonné depuis longtemps en raison de son excessive rareté, des grandes difficultés rencontrées pour battre des pièces dans ce métal et de sa ressemblance avec l'argent qui déplaît aux Ekbiens qui lui préfèrent l'or. Des pièces sont parfois frappées dans un alliage naturel d'or et d'argent appelé électrum.

Noms des pièces ekbiriennes

Pièce de Bronze (PC)	1 PC = 1/10 PA	Veille	plutôt commune
Pièce d'Argent (PA)	1 PA = 10 PC	Queste ou Charge	très commune
Pièce d'Electrum (PE)	1 PE = 5 PA	Galère	plutôt rare
Pièce d'Or (PO)	1 PO = 10 PA	Coupe	plutôt commune
Pièce de Platine (PP)	1 PP = 10 PO	Étoile	très rare

Religion et Magie

La Religion d'État : la Foi Exaltée

1) Dogme

Les grandes lignes du dogme de la Foi Exaltée sont présentées ici telles qu'elles sont enseignées par les théologiens ekbirites. D'autres religions ont des avis différents.

a) *Théogonie*

Avant que le Monde ne fût créé, existaient trois dieux, égaux en puissance et en dignité. Certains théologiens les tiennent pour co-éternels et inengendrés, d'autres disent qu'ils furent engendrés par Cyndor, l'éternel, le temps et l'infini. Ces dieux sont bien au-delà de l'entendement humain et sont appelés les dieux cosmiques. Le premier de ces dieux, Horsis-Ra était d'une pureté et d'une bonté incommensurables. On l'appelle généralement l'Esprit de Lumière. Le second, Tharizdun, était au contraire maléfique et ténébreux. Ces deux dieux, égaux en puissance, s'affrontaient dans une lutte sans issue puisque parfaitement équilibrée. La troisième divinité, traditionnellement considérée comme une déesse, souvent identifiée à Istus, arbitrait ce conflit cosmique sans prendre parti. Cette déesse cosmique incarnait l'équilibre^p.

Pour résoudre le conflit stérile entre les deux autres dieux cosmiques, elle proposa de créer des êtres doués de libre arbitre qui pourraient choisir entre le bien et le mal et ainsi proclamer un vainqueur définitivement. Les deux autres dieux acceptèrent et le Monde fut créé pour que ces êtres puissent y vivre. Horsis-Ra créa le Monde et la Vie et tout ce qui est bon et Tharizdun corrompit sa création, amenant la Mort et la Destruction. Les trois dieux cosmiques ne devaient pas entrer eux-mêmes dans le Monde car leur puissance était telle que celui-ci en aurait été détruit. Seules des émanations de ces dieux pénétrèrent la création pour la parfaire et assister les futurs êtres. Ces émanations furent les dieux majeurs. L'Esprit de Lumière eut plusieurs émanations qu'on appelle les Dieux Lointains ou encore les dieux des Paynims. Ils ont pour nom Korshid, Asman, Khaleq et Danesh. Tharizdun eut aussi des émanations comme Incabulos et Nérull et des dieux innommables comme l'Antique Dieu des Éléments. La déesse de l'équilibre eut comme émanation la déesse Istus que certains assimilent à la déesse cosmique elle-même et qui est le destin. Elle mesure la lutte entre le Bien et le Mal dans le Monde et, lorsqu'il y aura un vainqueur, elle le proclamera et annoncera la fin des temps. Les trois divinités cosmiques créèrent de concert Béorie qui est le Monde personnifié et Boccob qui incarne les règles qui le régissent et que l'on appelle magie. Chacun des dieux cosmiques ayant participé également à la création, celle-ci fut neutre à l'image de Boccob et Béorie. Boccob ne s'intéresse pas au conflit entre le Bien et le Mal ni au choix des futurs êtres. Il est le fonctionnement du Monde, il est la magie, il connaît le Monde et comment agir sur lui mais lui-même n'est qu'un gardien de ce savoir et de ces règles.

En même temps, les dieux cosmiques créèrent des êtres pour servir leurs émanations et les dieux à venir. Ce furent les célestes (aasimons, archons, guardinals, éladrins et asuras) pour le Dieu Bon, les fiélons (diables, démons, hordelins, yugoloths et gehreleths) pour Tharizdun, les slaads, les rilmanis et les formiens pour Istus.

Le Monde créé, d'autres dieux naquirent par hiérogamie, surtout par union avec la déesse mère Béorie. Les dieux, émanations d'autres dieux ou engendrés par eux, eurent eux-mêmes leurs propres émanations.

Une fois que le Monde fut créé, les dieux décidèrent de créer ceux qui auraient pour mission de choisir entre le bien et le mal, les Hommes. Istus vint avertir Béorie que le moment de la création de l'Homme était venu. La déesse-mère extraya alors de son corps deux masses d'argile qu'elle façonna pour leur donner la forme d'un homme et d'une femme. Geshtai les purifia par aspersion de son eau pure afin qu'ils puissent recevoir les dons des dieux. Olidammara compléta le rite en leur faisant boire une coupe de vin. Ce vin se transforma en sang et les deux êtres devinrent de chair.

Alors vinrent les trois dieux cosmiques. Horsis-Ra leur fit deux dons, celui de la vie et celui de l'amour. Grâce au premier don, les deux êtres reçurent l'étincelle de vie et s'animèrent. Grâce au second, ils purent se multiplier et vivre en communauté. Tharizdun leur fit lui aussi deux dons mais ce furent la mort et la haine. La mort devant inspirer la peur et entretenir la haine. Ainsi, pensait-il, les Hommes glisseraient spontanément vers le mal. Enfin, quand tout fut fini, Istus fit à l'homme et à la femme le don de la liberté pour leur permettre de choisir librement leur destinée entre le bien et le mal.

Le premier homme s'appela Aboukadim et la première femme Oumma. Ils eurent des enfants et enfantèrent toutes les races et les nations du monde. Les premiers hommes eurent la sagesse de pencher vers le bien. Des héros légendaires combattirent victorieusement les adorateurs du mal et les hordes maléfiqes. Ce fut le combat mythique de la Lumière et des Ténèbres et la Lumière prenait le dessus. Tharizdun entra alors dans le Monde pour le conquérir ou le détruire. En réponse à cette violation des règles établies par les trois dieux cosmiques, le Bien et la Balance s'unirent contre lui et, à l'issue d'un combat terrible d'ampleur cosmique, il fut emprisonné. Son influence sur le Monde en devint très limitée mais il avait eu le temps d'assurer la pérennité du Mal dans le Monde, son développement et son existence jusqu'à nos jours. Il existe en divers lieux d'antiques sanctuaires où subsistent des parcelles du pouvoir de Tharizdun. Horsis-Ra, lui, dut se détourner du Monde pour se concentrer sur Tharizdun afin de maintenir la prison fermée. Son pouvoir non plus n'irradie plus guère le monde sensible et son nom fut presque oublié. Les émanations de Tharizdun profitèrent de son emprisonnement pour s'émanciper. À l'exception des factions loyales mauvaises qui cultivent le culte du chef suprême et oeuvrent pour sa libération, les forces et les dieux maléfiqes ne souhaitent pas son retour et préfèrent rester libres d'agir à leur guise. Le départ des dieux cosmiques constitue l'Hégire. Les Hommes fondèrent alors l'Empire baklunien sous la conduite d'Azor'Alq et des autres héros divins des premiers temps et de leurs successeurs.

L'issue de la lutte entre le Bien et le Mal est maintenant incertaine car le poison semé par Tharizdun au commencement du Monde continue d'agir et de se répandre. La conversion de l'ensemble de l'humanité dans le camp de la lumière est la grande tâche qui doit permettre la défaite ultime du Mal. Alors le Monde sera purifié, régénéré et débarrassé de toute souillure. Il sera comme il aurait dû l'être en l'absence du Mal. La victoire du Bien marquera la fin des temps actuels et la naissance d'un nouveau Monde. Un sauveur que l'on appelle le Mahdi apparaîtra à la fin des temps et parachèvera le triomphe du Bien dans la lutte cosmique contre le Mal. Mais rien n'est joué et le Mal peut lui aussi l'emporter. Il est dit qu'à la fin des temps, si le Mal l'emporte, Tharizdun sera libéré et détruira le Monde.

b) Les Dieux des Paynims

Les dieux des Paynims^q sont les émanations du grand dieu de la Lumière. Ce sont des dieux majeurs qui ne s'impliquent que rarement dans les affaires humaines. Ils sont aussi appelés les Dieux Lointains. Traditionnellement, ils transmettent une partie de leur pouvoir à des individus exceptionnels qui acquièrent le statut de héros divin ou même de demi-dieu.

Les Dieux Lointains ont pour noms en baklunite Korshid, Danesh, Khaleq et Asman. Korshid est le dieu du soleil. Il est neutre bon. Danesh est le dieu loyal bon de la sagesse. C'est un dieu serein et pacifique. Khaleq est le dieu loyal neutre de l'orage et Asman le dieu

du ciel, dont l'alignement est loyal bon. Les théologiens discutent pour savoir si Korshid est le nom baklunite de Pélor et Danesh celui de Rao. La correspondance entre ces deux dieux flannas et les dieux bakluniens n'est pas encore établie par les théologiens ekbirites. Khaleq et Asman sont des divinités encore plus lointaines et presque oubliées qui ne font l'objet d'aucun culte et qui n'ont aucun clergé. On ne fait référence à Khaleq que pour qualifier la foudre divine qui frappe les infidèles et punit les serviteurs du Mal. Quant à Asman, son nom n'est plus que le synonyme de ciel.

c) *Les Divinités médiatrices*

Il est de tradition chez les Bakluniens, comme pour de nombreux peuples de la Flanese, de prier des dieux ou des demi-dieux de rang inférieur aux grands dieux majeurs. Ces êtres divins, s'ils sont moins puissants, sont jugés aussi plus proches des hommes et de leurs préoccupations et donc plus susceptibles d'intervenir favorablement ou même de plaider auprès des dieux majeurs la cause de leurs fidèles. Ces divinités jouent le rôle de médiateurs.

Al'Akbar est le plus populaire de ces médiateurs et le plus élevé en dignité. Son apothéose en fit un demi-dieu. Il est en effet le sauveur du peuple baklunien, celui qui a restauré les anciennes valeurs et qui a fondé Ekbir. Son culte est donc central dans tout le pays et au-delà. Les califes sont les successeurs d'Al'Akbar et ils doivent être élus parmi les grands prêtres des cinq familles de sang royal qui prétendent descendre des mythiques premiers empereurs. Al'Akbar lui-même est considéré comme étant un descendant direct de ces empereurs et aurait annoncé que le Mahdi serait l'un de ses propres descendants. Les derviches tiennent d'ailleurs celui qui se fait nommer Mahdi comme héritier du prophète.

Des anciens héros divinisés, seul Azor'Alq reçoit encore un culte significatif. Les autres, comme les empereurs de la Première Dynastie^r, ne sont évoqués que dans les mythes et les légendes. Parmi les dieux majeurs, seuls Pélor et Istus reçoivent un culte direct en Ekbir. Le premier est assimilé à Korshid par le peuple en dépit des scrupules des théologiens. La demi-déesse Mayaheïnie, dont le culte s'est récemment développé parmi les peuples vivant à l'Est des Yatils, est considérée par les prêtres d'Ekbir comme une nouvelle divinité médiatrice entre l'humanité et les Dieux Lointains, en l'occurrence Pélor.

d) *Les Saints médiateurs*

Plusieurs prêtres exaltés occupent le rang de médiateurs mineurs. Bien que mortels, ils sont considérés comme des saints à la vie exemplaire bénéficiant de la faveur divine. Ils fondent souvent une confrérie religieuse et en deviennent l'ancien ou cheïkh. Ces cheïkhs sont d'habitude des contemplatifs qui peuvent réaliser une union mystique avec le divin. Les plus sages d'entre eux sont sur la voie de l'ascension divine. Après leur mort, ils continuent d'être vénérés et leur tombeau devient lieu de pèlerinage.

Les liens du sang jouent un grand rôle et les cheïkhs qui descendent de saints reconnus ou d'empereurs bakluniens, surtout ceux de la Première Dynastie, bénéficient d'une considération supérieure.

e) *Textes sacrés*

Les textes sacrés comprennent les récits légendaires d'Azor'Alq et de la Première Dynastie, transmis jusqu'à Al'Akbar par les Paynims et recopiés depuis lors, mais aussi le récit de la vie d'Al'Akbar lui-même. Par ailleurs, des textes liturgiques et doctrinaux, élaborés par le prophète lui-même ou par ses successeurs immédiats ou par des prêtres exaltés sont reconnus comme sacrés. On trouve aussi des hymnes adressés aux dieux, des prières et des descriptions de rituels sacrés.

2) Culte d'Al'Akbar

Al'Akbar, le Grand Prêtre, le Restaurateur de la Droiture : demi-dieu de la protection, de la foi, de la dignité et du devoir (LB). Arme : cimenterre à deux mains (m). Symbole : une coupe et un talisman en forme d'octogone étoilé, parfois uniquement l'un ou l'autre. Domaines : Bien, Loi, Guérison, Protection.

Après avoir longtemps prêché durant les dernières décennies de l'Empire (cf. Histoire), Al'Akbar recueillit les survivants de la Dévastation Invoquée et reçut, dans les jours qui suivirent, les légendaires artefacts envoyés par les Dieux des Paynims : la Coupe et le Talisman. Il guida ensuite les réfugiés jusqu'au lieu où Ekbir fut fondé.

Al'Akbar restaura les anciennes valeurs et les anciens cultes bakluniens. Il prescrivit de vénérer et respecter les dieux. Il enseigna que protéger et guider la communauté des fidèles faisaient partie des devoirs de chacun.

Il connut l'apothéose et son culte fut instauré et rendu en ancien baklunite, la langue sacrée. Ce n'est que tardivement qu'un schisme apparut parmi ses fidèles entre partisans de la Foi Exaltée et de la Foi Véritable (cf. plus loin).

a) Le Clergé séculier

Les Qadi

Le clergé séculier est chargé d'encadrer les fidèles, de rendre le culte et d'accomplir les rites. Les prêtres de la Foi Exaltée que l'on appelle aussi des qadi, exercent aussi des fonctions d'enseignement et de justice. Le gouvernement est en grande partie composé de prêtres qui assument des charges de ministres et de fonctionnaires. Des qadi accompagnent les armées pour leur fournir un important soutien. Ces prêtres sont en effet tout particulièrement chargés de combattre d'éventuelles créatures surnaturelles ou dotées de pouvoirs magiques. Ils font aussi office de guérisseurs dans les armées comme dans tout le pays où existent de nombreux hospices.

Chaque qadi est nommé par sa hiérarchie à une fonction particulière. Cela peut être d'assumer la fonction de prêtre d'un village particulier ou d'assister un prêtre de rang supérieur d'un certain temple ou encore d'accompagner une certaine unité de l'armée. Pour les qadi de rang élevé, la fonction peut être judiciaire ou gouvernementale.

La hiérarchie comporte un certain nombre de rangs selon un système pyramidal dont le calife est au sommet. Tant qu'ils n'ont pas atteint le deuxième rang, les qadi sont astreints au célibat. À partir du deuxième rang, ils peuvent se marier. Pour devenir qadi, il faut avoir étudié à l'Université ou dans une école religieuse reconnue afin d'acquérir de solides connaissances en théologie mais aussi dans d'autres domaines comme la rhétorique, le droit, la diplomatie et la poésie. Les qadi se doivent d'être instruits et même érudits. Les tenues sacerdotales des qadi dépendent de leur rang selon le tableau ci-dessous. Les novices sont appelés des lodens²⁰. Ils portent des tenues grises ou marron.

Rang du qadi	Niveau	Titre	Couleur des vêtements sacerdotaux
1 ^{er}	1-2	Aïdyn	blanc
2 ^e	3-4	Kizil	rouge et blanc
3 ^e	5-8	Altyn	rouge et jaune (or)
4 ^e	9-10	Kébir	rouge
5 ^e	11-12	Kadir	rouge
6 ^e	13+	Kadim	rouge et noir
7 ^e	calife	Kalif	rouge et noir, couronne califale
8 ^e		Al'Akbar	

²⁰ Traiter les lodens comme des gens du peuple de niveau 1. Lorsqu'ils sont ordonnés prêtres, ils deviennent des prêtres de niveau 1.

*L'Ordre des inquisiteurs du Zashassar**

Cet ordre est un ordre spécial de qadi chargé initialement du contrôle du Zashassar afin de s'assurer de la fidélité des mages aux accords conclus avec Al'Akbar. Par la suite, on lui confia d'autres tâches comme la lutte contre les hérésies telles que la Foi Véritable. Les inquisiteurs de cet ordre ne sont pas des tortionnaires cruels mais ils font néanmoins preuve de beaucoup de détermination. Ils bénéficient d'un entraînement particulier pour remplir leur mission.

Les Talesmi

Le prosélytisme est très important dans la Foi Exaltée. Des missionnaires, appelés des talesmi, sont chargés de voyager de par le monde pour propager la bonne doctrine et réussir des conversions. Ils ont aussi pour tâche de combattre le mal sous toutes ses formes. Ce sont d'inlassables voyageurs qui arborent le symbole sacré de l'octogone étoilé qui reproduit le talisman d'Al'Akbar. C'est d'ailleurs le talisman qui leur a donné leur nom de talesmi. Par rapport aux qadi, les talesmi sont beaucoup plus libres. Ils ne sont pas liés à un temple ou à un village particulier et, s'ils doivent rendre compte périodiquement à leur hiérarchie, ils sont libres d'aller là où ils pensent que leur présence est la plus importante pour la réussite de leur mission.

Les talesmi ont la même formation que les qadi. Leur tenue vestimentaire ordinaire n'est pas réglementée à l'exception du symbole sacré. Lorsqu'ils rendent le culte ou pour, toute cérémonie religieuse, ils portent des vêtements sacerdotaux consacrés de couleur jaune.

b) Les Confréries religieuses

La tradition monacale est forte en pays baklunien, peut-être sous l'influence de Zuoken. Dans la Foi Exaltée, cette tradition a pris la forme particulière des confréries religieuses. Ces confréries sont fondées par un prêtre exalté de grande réputation et sont organisées selon une hiérarchie très stricte qui lie chaque membre à un frère de rang supérieur, son tuteur, et, de là, jusqu'au maître de l'ordre, l'Ancien ou cheïkh, par toute une série de liens de tutorat consécutifs. L'Ancien est le fondateur lui-même ou son successeur. Après sa mort, le fondateur de l'ordre continue d'être vénéré et son mausolée devient un site sacré, but de pèlerinage même en dehors des membres de son ordre.

Ces confréries occupent généralement un site fortifié appelé *ribat* dans lequel les frères se réunissent régulièrement pour des périodes assez longues afin d'accomplir les exercices et les rites religieux communautaires comme les prières collectives, les chants liturgiques ou les séances de méditation. Certaines confréries religieuses ont une mission militaire et des entraînements au combat et à la manœuvre collective sont organisés dans les *maïdans*. Les frères ne vivent donc pas en permanence dans les ribats mais seulement pendant certaines périodes. Durant leur séjour dans le ribat, les frères doivent mener une vie religieuse très stricte de caractère monastique. Les rites de purification y ont une grande importance. En dehors de ces séjours, ils peuvent mener une vie normale.

Les confréries religieuses jouissent d'un grand prestige à Ekbir et parmi les Bakluniens en général. Les confréries religieuses de nomades constituent les différents ordres de derviches. Leur caractère militaire est très prononcé. Un certain nombre de confréries religieuses parmi les plus importantes sont décrites ci-dessous.

*La Confrérie des faris hospitaliers**

Cette confrérie est historiquement la première confrérie de faris créée. Sa mission est la protection des pèlerins, du clergé et du pays tout entier mais sa vocation guerrière et religieuse s'accompagne d'une vocation proprement hospitalière. L'Ordre dispose d'hospices un peu partout en Ekbirie, surtout le long des routes de pèlerinage, et procure soins et assistance aux malades et aux blessés.

*La Nécropole**

Cette confrérie porte le nom de la nécropole d'Ekbir²¹ qui lui sert de ribat. Ses membres remplissent officiellement le service mortuaire. Sa mission principale est cependant la lutte permanente contre les morts-vivants.

*L'Ordre de la Coupe et du Talisman**

Cet ordre est une confrérie militaire de faris vouée à la quête des deux reliques perdues. Son ribat se trouve sur la côte sud du Dezbat. L'Ordre est dirigé par les archontes qui forment le Cercle suprême. Les autres frères de l'Ordre constituent le Cercle médian. Le Cercle extérieur comprend toute personne aidant l'Ordre dans sa quête sans faire partie de la Confrérie.

*L'Ordre du Calice**

Un siècle après le vol des deux reliques, des faris d'Ekbir furent témoins du combat terrible que se livrèrent le solar Sraoka et le prince démon Vucarik. Les chevaliers aidèrent autant qu'ils le purent le céleste qui, blessé mais victorieux, leur fit don d'un calice qu'il remplit du sang de ses blessures. Ainsi, dit-il, la perte de la glorieuse Coupe serait moins douloureuse à endurer. Le Calice devint sacré et une confrérie religieuse fut fondée pour le garder. Son ribat fut construit dans la grande forteresse de Kalat-Kébir. Les frères font vœu de combattre les démons sans relâche. Leur champ d'action traditionnel est Ull et ses adorateurs des démons. L'Ordre tente par la même occasion de dégager la route du pèlerinage vers Tovag Baragu. Récemment, un autre terrain de bataille s'est ouvert dans le Nord avec les menées de Iuz chez les Nomades-Tigres. Les frères développent des talents variés leur permettant d'affronter l'engeance démoniaque et de survivre dans les steppes du Sud comme du Nord.

*La Confrérie des templiers d'Ekbir**

La défense du complexe sacré de la ville sainte d'Ekbir, et notamment du Mausolée d'Al' Akbar, est assurée par un ordre militaire de faris basé dans l'Enceinte Sacrée elle-même. Ses membres sont les templiers d'Ekbir. Outre leur mission de défense des lieux saints, on leur confie aussi parfois des missions de combat contre les ennemis de la religion. Leur tenue comporte une cotte d'arme à manches longues et un ample manteau. Ces deux vêtements doivent être de couleur rouge sans le moindre ornement. Leur heaume doit être peint en rouge. Ils combattent au cimetière à deux mains.

*La Confrérie de la Voie de l'arc**

Cette autre confrérie militaire de faris a développé une mystique basée sur le tir à l'arc. Les frères sont parmi les meilleurs archers du monde. Ils sont capables de prouesses étonnantes avec un arc.

*La Confrérie de la Voie du cheval**

Les prouesses équestres constituent la particularité de cette confrérie militaire de faris et représentent leur voie originale vers la révélation divine. L'Ordre contribue à l'élevage des fameux coursiers bakluniens²².

La Confrérie des alchimistes

La confrérie des alchimistes est une confrérie religieuse très particulière puisqu'elle est vouée au développement de connaissances mystiques et techniques en liaison avec l'alchimie. Elle fonctionne comme une confrérie religieuse ordinaire sauf que ses membres se livrent à

²¹ cf. chapitre sur la ville sainte d'Ekbir

²² Les coursiers bakluniens sont des chevaux de guerre légers particulièrement agiles et rapides. Ils sont également forts et robustes pour leur taille. Ils sont pour cela très recherchés et très chers.

diverses techniques de méditation et d'expérimentation alchimique. Elle produit notamment des substances alchimiques dont le fameux feu grégeois très utilisé dans la guerre navale.

La Confrérie des armuriers

En Ekbir, la religion pénètre tous les aspects de la vie quotidienne. Ainsi les armuriers les plus réputés sont membres de la confrérie religieuse akbarite des armuriers. Bien sûr, il existe des armuriers laïques et indépendants mais aucun ne peut rivaliser avec les productions de la confrérie. Située près de l'arsenal à Ekbir, elle est célèbre pour la qualité de son acier et des armes et des armures qu'elle fabrique. Il y a plusieurs maîtres armuriers très habiles qui disposent de grands ateliers avec une main d'œuvre nombreuse. Tous, maîtres, assistants ou apprentis sont des religieux qui vivent dans le ribat de la confrérie pendant toute leur période de travail et qui mènent une vie normale le reste du temps. La plupart sont des experts. Tous les frères prient Al'Akbar mais un culte est aussi rendu à Bléredd. Des prêtres d'Al'Akbar et de Bléredd, membres permanents de la confrérie, assistent les frères armuriers. Parfois, ils bénissent et enchantent les armes et les armures.

*La Confrérie des derviches danseurs**

Cet ordre développe une voie mystique particulière basée sur la musique, le chant, la danse et sur les arts en général. Relativement peu structurée, cette confrérie a un mode de fonctionnement très convivial.

c) Domaines et Armes

Les domaines des prêtres d'Al'Akbar sont Bien, Loi, Guérison et Protection. Leur arme religieuse est le cimenterre à deux mains (m). Beaucoup ne maîtrisent cependant pas cette arme et se contentent de la masse, du bâton, de la lance ou d'une autre arme courante. Certains utilisent des armes de jet courantes comme l'arbalète ou la fronde. Le port d'arme et d'armure est surtout le fait des prêtres exposés à des situations dangereuses comme les talesmi, les prêtres des armées ou les frères des confréries militaires. Les armures et les boucliers portés sont les mêmes que ceux des guerriers.

d) Symbolisme et Liturgie

La liturgie reproduit l'action d'Al'Akbar après le cataclysme. Le prêtre intercède auprès des dieux et guide ensuite son peuple vers le salut. Le lieu où le prêtre doit prier au nom des fidèles symbolise le lieu sacré de Tovag Baragu. Il a donc une forme circulaire ou octogonale souvent entourée de portes. Les prières s'adressent à Al'Akbar qui intercède à son tour auprès des Dieux Lointains. Une fois les prières rituelles terminées, les dieux accordent aux fidèles leur soutien. Le prêtre guide alors les fidèles, au travers d'un véritable parcours, jusqu'à un pîncle qui symbolise la demeure des dieux et le paradis à l'exemple des Pîncles d'Azor'Alq. Les cérémonies s'effectuent donc en deux temps : la médiation et le parcours. Le parcours reproduit aussi l'Exode des Bakluniens sous la conduite du prophète.

Le cercle symbolise la porte d'accès au monde divin. L'octogone a une symbolique voisine mais est plus orienté vers le monde des dieux du Bien en tant que figure rappelant à la fois le cercle et l'octogone étoilé du talisman d'Al'Akbar. Le pîncle symbolise la demeure des dieux, le paradis, la récompense des justes et un sanctuaire du Bien.

e) Architecture sacrée

L'architecture des temples est adaptée à la liturgie. Un temple comprend donc un centre circulaire ou octogonal surmonté d'une coupole. Ce centre symbolise le centre du Monde et reproduit le site de Tovag Baragu qui est considéré comme étant le véritable centre du Monde. Il y a souvent une nef dans laquelle viennent prendre place les fidèles pendant que le prêtre officie dans le cercle sacré. Ensuite, sous la conduite des prêtres, les fidèles traversent le centre et se dirigent vers un minaret appelé pîncle qui symbolise le lieu du salut. Le parcours

rituel du centre au pinacle est plus ou moins long selon les temples. L'emplacement du pinacle par rapport au centre est variable.

f) Fêtes religieuses

Les fêtes religieuses akbarites sont le Jour du Pardon, qui commémore le don de la Coupe et du Talisman, le jour de la naissance d'Al'Akbar (Jour de la Résurrection²³), celui du retour de son premier voyage aux Pinacles (Jour de la Restauration²⁴), celui du retour de son deuxième voyage aux Pinacles (Jour de la Révélation) et celui de son troisième départ pour les Pinacles (Jour de l'Apothéose). Voici les dates de ces fêtes :

Pardon : 2^e Péloris de l'Écureuil (9^e jour de l'Écureuil)

Résurrection : 4^e Geshtaya de la Grenouille (26^e jour de la Grenouille)

Restauration : 4^e Péloris du Tigre (23^e jour du Tigre)

Révélation : 1^{er} Isturia du Loup (1^{er} jour du Loup)

Apothéose : 4^e Akbaris de l'Ours (25^e jour de l'Ours)

3) Culte d'Azor'Alq

Azor'Alq, le Fils de la Lumière, le Banisseur des ténèbres : héros divinisé de la lumière, de la pureté, du courage et de la force (NB). Arme : cimenterre (m). Symbole : un homme en armes sur un sommet rocheux. Domaines : Bien, Soleil, Guerre.

Le légendaire Azor'Alq fut le champion des empereurs de la première dynastie. Divinisé, il est vénéré depuis plus de 3000 ans par les Bakluniens en dépit d'une éclipse durant les derniers temps de l'Empire durant laquelle seuls les Paynims lui restèrent fidèles. Son culte réapparut parmi les Bakluniens civilisés grâce à Al'Akbar qui restaura l'ancienne religion. Azor'Alq est crédité de nombreux exploits notamment durant le combat mythique du Bien et du Mal après l'Hégire. Il s'opposa victorieusement aux créatures maléfiques de Tharizdun et protégea héroïquement son peuple.

Son apothéose le conduisit aux Pinacles de l'océan Dramidj qui, depuis, portent son nom et qui sont encore aujourd'hui son glorieux sanctuaire où il réside en compagnie des ses fidèles paladins. Il accomplit par la suite d'autres hauts faits comme son combat contre les seigneurs démons Munkir et Nékir devant les portes du Paradis⁵.

Les nombreux faris qui prennent Azor'Alq comme dieu patron et comme modèle, arborent des plumes sur leur heaume en signe de vénération. Tous respectent néanmoins la parole d'Al'Akbar, ce qui en fait des fidèles de la Foi Exaltée. Ainsi, le culte d'Azor'Alq n'est jamais en concurrence avec celui d'Al'Akbar mais en position subordonnée.

Les prêtres d'Azor'Alq, cependant, constituent un clergé distinct de celui d'Al'Akbar. Les rites sont différents. Un feu sacré brûle en permanence dans chaque temple. Il doit être entretenu par les prêtres pour que jamais il ne s'éteigne. Pour cela, les fidèles d'Azor'Alq sont parfois confondus avec les adorateurs du feu de la déesse Joramie (cf. plus loin). En réalité, le feu d'Azor'Alq symbolise la lumière et la pureté. Chez les Paynims qui vénèrent Azor'Alq depuis les premiers temps de l'Empire, le sacerdoce est héréditaire.

²³ Ainsi nommé car la lignée des premiers empereurs et leur religion ressuscitent avec la naissance d'Al'Akbar.

²⁴ Ce jour marque la restauration officielle de l'ancienne religion et des anciennes valeurs (collectivement désignées comme *la Droiture*) par l'ordination d'Al'Akbar au rang de Grand-Prêtre.

Les Autres Cultes officiels

1) Les Fils du Soleil (Pélor)*

Pélor : dieu du soleil, de la force, de la lumière et de la guérison (LB). Arme : masse lourde. Symbole : disque solaire plus ou moins élaboré. Domaines : Bien, Guérison, Force, Soleil.

L'ordre officiel voué à Pélor est un ordre monastique de prêtres ayant fait vœu de pauvreté. Ce sont des moines mendiants qui vivent parmi le peuple et lui portent secours. Ils représentent une religiosité populaire et complètent bien le caractère aristocratique de la religion d'État. En effet, les prières des Fils du Soleil sont adressées directement au grand dieu Pélor sans passer par toute la chaîne des médiateurs et des intermédiaires de la Foi Exaltée. Cependant, l'assimilation de Pélor à l'un des dieux des Paynims, Korshid, même si elle est encore discutée en haut lieu, a facilité l'intégration des Fils du Soleil aux cultes officiels en position seconde de la Foi Exaltée. Le prestige d'Al'Akbar est tel parmi les Bakluniens que les prêtres ekbiriens de Pélor ont accepté sans difficultés cette situation.

Le culte de Pélor comporte à travers le pays de nombreux sanctuaires mais ils sont très simples et consistent généralement en un obélisque plus ou moins grand couvert d'inscriptions religieuses. Parfois, ces sanctuaires se réduisent à une simple borne dans un lieu naturel consacré. Les véritables temples sont rares. L'obélisque est considéré en Ekbir comme étant un symbole solaire par excellence. L'ordre est basé à Ekbir dans l'Hospice du Soleil. Les cérémonies comportent des chants et des prières collectives sous la direction d'un prêtre de l'ordre. La charité est pour cet ordre un devoir sacré de même que l'assistance aux malades, aux blessés et d'une manière générale aux nécessiteux. Les prêtres sont vêtus de simples robes de bure, sont chaussés de sandales et portent le symbole sacré de Pélor sur eux en toute circonstance, généralement en pendentif. Il représente le soleil avec ses rayons et parfois un visage humain inscrit à l'intérieur. Parfois, il se réduit à la simple représentation du disque solaire. Cependant, ils combattent le Mal partout où ils le rencontrent et dans ces cas, ils s'arment en conséquence et utilisent armures, boucliers, masses et autres armes.

2) Istus

Istus, l'Incolore et la Multicolore : déesse du destin, de la divination, de l'avenir et de l'honnêteté (N). Arme : Toile d'Istus (pas d'équivalent). Domaines : Chaos, Connaissance, Loi, Chance.

La grande déesse du destin est très présente dans les mentalités même si elle n'a que peu d'adorateurs attirés. Elle fait l'objet d'un culte dans des circonstances bien particulières, notamment dans les périodes difficiles à l'avenir incertain ou dans un but divinatoire. Les prêtres d'Istus sont souvent des devins et leurs conseils ou leurs prédictions sont rendus avec une honnêteté scrupuleuse mais aussi sans considérations affectives. Les décrets du destin sont froids et implacables même si l'interprétation des augures est souvent délicate. Les personnes venant consulter les prêtres d'Istus ne sont généralement pas des fidèles attirés de la déesse. Cependant, il n'y a aucune incompatibilité entre venir recueillir les augures de la déesse du destin et être fidèle de la Foi Exaltée. Le culte d'Istus, en tant que composante fondamentale de la piété traditionnelle baklunienne, est d'ailleurs soutenu par l'État d'Ekbir c'est-à-dire par le clergé d'Al'Akbar. Dans le dogme officiel, Istus remplit le rôle très important de mesurer impartialement le combat du Bien contre le Mal. Ses verdicts sont donc recherchés par les prêtres de la Foi Exaltée eux-mêmes.

Les prêtres d'Istus portent des robes grises ou noires. Ceux de haut rang ont des tenues sacerdotales avec des motifs en forme de toile arachnéenne. La plupart des prêtres sont des prêtresses. Les cheveux doivent être portés longs, leur longueur devant être d'au moins 15 centimètres. Il y a de nombreux petits sanctuaires dédiés à Istus dans le pays et quelques

temples. Les sanctuaires ressemblent souvent à des calvaires avec une niche dans laquelle se trouve une statuette d'Istus. La déesse est représentée soit comme une vieille femme tissant les fils du destin, soit comme une noble dame, belle mais hautaine, soit comme une jeune bergère^t.

3) Geshtai

Geshtai : déesse des lacs, des rivières et des puits (N). Arme : lance. Domaines : Flore, Voyage, Eau.

Déesse populaire en Ekbir, Geshtai intervient dans les rites de purification. Une aspersion d'eau lustrale bénie par un prêtre de Geshtai est souvent nécessaire avant de participer à d'autres rites religieux, y compris d'autres cultes. Les temples sont organisés autour de bains publics à signification religieuse et sont généralement construits à l'entrée d'un temple d'Al'Akbar. Dans les régions rurales, le sanctuaire est beaucoup plus simple au point d'être parfois construit dans le temple d'Al'Akbar lui-même dans une petite pièce latérale à l'entrée. Il contient un bassin aux ablutions. Il arrive aussi que le sanctuaire soit tout simplement un torrent, une source, une berge d'un lac ou tout autre lieu naturel aquatique béni par un prêtre et permettant la baignade.

4) Mouqol

Mouqol, le Marchand Divin : dieu du commerce et des négociations (N). Armes : dague, arbalète légère. Domaines : Connaissance, Voyage, Duperie.

Le clergé de Mouqol veille sur le commerce. Les prêtres doivent s'assurer de la régularité des transactions et doivent démasquer les fraudeurs. C'est ainsi que les prêtres de Mouqol sont requis lorsqu'un contrat doit être signé. Le dieu veille au respect des engagements pris par les deux parties. Les sanctuaires dédiés à Mouqol sont situés dans les marchés et les caravansérails et sont généralement très simples comme une vaste tente démontable. Les prêtres se déplacent fréquemment de foire en foire ou avec les caravanes. Ils aident aussi en qualité de médiateurs pour faciliter la négociation de contrats.

Cultes secondaires tolérés

1) Xan Yaë

Xan Yaë, la Parfaite : déesse de la pénombre, des ombres, de la furtivité et de la force mentale (N). Armes : cimenterre à deux mains (m), armes de moine. Domaines : Connaissance, Duperie, Guerre.

Toute une tradition monastique s'est développée en liaison avec le culte de la déesse Xan Yaë. Des monastères et des temples ont été bâtis dans des lieux reculés ou même parfois dans des villes. Dans ce dernier cas, ces temples sont remarquablement discrets y compris sur le plan architectural. Des moines développent leurs arts martiaux ou leurs pouvoirs mentaux dans la tranquillité de ces lieux de méditation. Des prêtres rendent un culte à la déesse et des élus, les maîtres des ombres, développent des pouvoirs mystiques liés aux ombres et à la pénombre. Ce culte est en marge de la société ekbirienne. Il n'a que peu d'interactions avec le reste du pays. En dehors de leur entraînement, les adeptes ne se préoccupent que de grands problèmes comme le maintien de la stabilité de l'univers. Les prêtres portent des manteaux gris par dessus des robes rouges cramoisies. Les rites et les exercices comprennent des danses, des séances de méditation, des lectures collectives, des chants et des prières. La lumière dans les temples est toujours tamisée et des courants d'air font tinter des clochettes afin de créer un fond sonore^u.

*Le Monastère de Magara**

Ce monastère se trouve au cœur de l'île de Murenshi dans des collines escarpées. Très isolé du monde, c'est un endroit privilégié pour y mener une vie ascétique. Une grotte sacrée pour le culte de Xan Yaë s'ouvre à l'intérieur de l'enceinte. Ce monastère de Xan Yaë accueille aussi des moines de Zuoken (cf. ci-dessous) qui viennent y parfaire leur maîtrise des arts martiaux.

2) Zuoken

Zuoken, Maître du da'shon et de l'édel : demi-dieu de la maîtrise physique et mentale (N). Armes : Poing (combat sans armes), armes de moine. Domaines : Connaissance, Force, Guerre.

Zuoken fut un serviteur de Xan Yaë et son culte est lié à celui de la déesse. Comme Zuoken le fit jadis, les membres de ce culte cherchent à maîtriser *l'édel* (pouvoirs mentaux) et le *da'shon* (arts martiaux). Les adeptes de Zuoken sont souvent des moines ou des prêtres errants de par le monde en quête de la perfection. Ils vont généralement par deux, un maître et un disciple, même si le disciple doit régulièrement entreprendre des quêtes en l'absence de son maître pour tester sa valeur. Il existe quelques monastères de Zuoken. Ceux-ci sont construits en des endroits moins reculés que ceux de Xan Yaë et sont de taille moindre. Beaucoup de monastères de Xan Yaë abritent aussi des adeptes de Zuoken.

*Le Monastère blanc**

Ce monastère, situé dans la province de Kodjayaz, a développé des techniques originales de maîtrise du *da'shon*. De nombreux moines, adeptes de Zuoken, viennent y suivre ses enseignements spécifiques auprès de ses maîtres réputés. Cet ordre fut fondé dans les derniers temps de l'Empire baklunien pour combattre l'ordre monastique nouvellement créé par les Sulois et qui devait connaître un prodigieux destin : la Fratrie écarlate. De tous temps, les moines bakluniens ont accusé leurs homologues de la Fratrie écarlate de leur avoir volé les secrets du *da'shon* et de les utiliser à des fins perverses et maléfiques. Au conflit gigantesque entre les deux Empires, se superposa la guerre entre les moines blancs bakluniens et les moines rouges sulois. Le Double Cataclysme rendit dérisoire pendant longtemps ce combat entre moines. La résurgence récente et dramatique de la Fratrie écarlate, qui avait développé sa puissance à l'insu de tous sur le lointain plateau de Tilvanot, a ravivé l'ancestral conflit. Les moines blancs, ou vengeurs blancs²⁵ comme on les appelle parfois, entreprennent de plus en plus fréquemment des périples en orient pour s'opposer aux plans expansionnistes de leurs rivaux. En dehors de ce conflit, le Monastère blanc reste discret et ne s'occupe guère de politique. On pourrait presque dire qu'il existe en marge du Califat.

3) Boccob

Boccob, l'Indifférent, Seigneur de toute magie, Archimage des dieux : dieu de la magie, des connaissances arcanes, de la voyance et de l'équilibre (N). Arme : bâton. Domaines : Connaissance, Magie, Duperie.

Boccob reçoit un culte restreint aux magiciens et sorciers. Le culte a pour but de préserver la magie, de l'étudier, de rechercher de nouveaux sorts, de fabriquer de nouveaux objets magiques et de se livrer à la divination. Contrairement aux prêtres d'Istus qui sont fréquemment consultés en matière divinatoire, les prêtres de Boccob pensent que les prophéties et les augures doivent rester secrets et ils ne les divulguent pas. Les adeptes de Boccob partent parfois en quête de nouvelle magie ou pour protéger un lieu magique.

²⁵ Techniquement, les vengeurs blancs appartiennent à la classe de prestige des *vengeurs rouges* (*red avengers*) de *Sword and Fist*. La couleur rouge est en fait celle de leurs ennemis sulois.

L'importance de ce culte pour la magie ainsi que sa doctrine du secret ont contribué à son fort développement dans le Zashassar. En baklunite, Boccob se dit Bakkab. Il est aussi surnommé Al'Zarad.

4) Daoud

Daoud, le Mendiant : héros divinisé de l'humilité, de la clarté et de l'immédiat (N). Arme : bâton. Domaines : Magie, Voyage.

Daoud appartenait à une riche famille de Tusmit. Il fut surnommé le pasha philosophe et honoré dans son pays jusqu'à ce qu'il soit totalement ruiné et réduit à la mendicité. Banni, il voyagea dans les pays bakluniens et développa une nouvelle philosophie, la voie du quêteur. Il remplaça les vertus bakluniennes traditionnelles, honneur, famille, générosité et piété par de nouvelles valeurs jugées moins superficielles, honnêteté, humilité, pauvreté et endurance. Ses idées connurent un certain succès et son école se développa. Daoud connut l'apothéose et devint un héros divinisé.

Les adeptes de Daoud renoncent à toute richesse. Ils font preuve d'une totale honnêteté et d'une grande franchise. Ce sont des cyniques qui n'ont aucun respect pour l'étiquette au point d'être ouvertement provocateur et irrespectueux. Ils peuvent affecter la destinée d'autrui à condition d'accepter la leur.

Cultes populaires marginaux tolérés

Ces cultes ne possèdent pas en Ekbir de clergé organisé. Pour cette raison, ils sont généralement rendus par des adeptes et exceptionnellement par de vrais prêtres. Ils ont cependant leur importance dans la vie quotidienne, notamment dans certaines couches de la population. Ces cultes ont toujours une place secondaire par rapport à la religion d'État et aux autres cultes officiels. Ce sont souvent des traditions populaires qui persistent et qui sont tolérées par le clergé.

1) Myhrisse

Myhrisse : déesse de l'amour et de la beauté (NB). Armes : arc court (m), fouet (e). Domaines : Bien, Guérison, Protection.

La déesse de l'amour et de la beauté fait l'objet d'un culte populaire relativement répandu. On vient la prier et lui faire une offrande pour régler les problèmes d'amour et de mariage. Avant ou après la cérémonie officielle de mariage, il arrive souvent, surtout dans les campagnes, que la noce fasse un petit détour par un sanctuaire de Myhrisse pour y déposer des offrandes et des fleurs. Quelques prêtres d'origine paysanne, généralement des prêtresses, se transmettent le sacerdoce à l'intérieur d'une même famille, habituellement de mère en fille. Sauf exception, il s'agit uniquement d'adeptes faute d'une formation religieuse élaborée. Ces prêtresses mènent par ailleurs une vie ordinaire de paysanne même si elles sont fréquemment consultées. Les sanctuaires dédiés à Myhrisse sont des lieux naturels très bucoliques et toujours jolis comme une clairière, un arbre ou un jardin floral. Les temples construits sont exceptionnels.

2) Ulaa

Ulaa : déesse des collines, des montagnes et des gemmes (LB). Arme : Marteau de guerre. Domaines : Bien, Loi, Terre.

Cette déesse fait l'objet d'un culte géographiquement très localisé près des collines Yecha et près des Yatils. Elle est perçue comme la déesse-mère de la montagne à la fois déesse protectrice et bienveillante et déesse de la fécondité. Les sanctuaires d'Ulaa sont

souvent placés dans des grottes ou en tout cas dans un endroit rocheux d'une colline ou d'une montagne. Lors des cérémonies en l'honneur d'Ulaa sont chantés des chants graves rythmés par des martèlements sur de la pierre. Si possible, des gemmes sont exhibées. Le rubis est un symbole de la déesse et en trouver un dans la nature est un bon présage. Les prêtres d'Ulaa sont appelés pour invoquer la protection de la déesse en cas de menaces provenant de créatures maléfiques des montagnes comme les humanoïdes. Les prêtres novices portent des vêtements verts et marron. Lorsqu'ils s'élèvent dans la hiérarchie, les vêtements sacerdotaux deviennent entièrement marron puis marron et gris et finalement entièrement gris. Les prêtres d'Ulaa ont généralement d'excellentes relations avec les Dwurs qui vénèrent aussi la déesse. Si nombre de ces prêtres ne sont en fait que des adeptes, on rencontre néanmoins beaucoup de prêtres véritables, en partie grâce aux Dwurs qui conservent soigneusement les textes et les rituels sacrés et qui facilitent ainsi la transmission du savoir.

3) Olidammara

Olidammara, le Dieu Riant : dieu de la musique, des fêtes, du vin, des larrons, de l'humour et des canulars (CN). Armes : rapière (m), armes de roublard. Domaines : Chaos, Chance, Duperie.

À Ekbir, un culte est rendu à Olidammara dans deux cas de figure particuliers. D'abord, lors de la préparation du vin sacré utilisé dans la religion officielle, une bénédiction voire une collaboration d'un prêtre d'Olidammara est nécessaire. Ensuite, il apparaît épisodiquement dans les villes des groupes qui vénèrent ce dieu et organisent de joyeuses beuveries dont certains excès causent parfois scandale. Les prêtres portent des tenues marron, vertes, vertes et marron ou vertes et noires. On connaît des disciples d'Olidammara qui se prétendent moines et adeptes de la voie de l'ivresse. Ils développent des techniques très originales d'arts martiaux.

*La Voie de l'ivresse**

Cette technique de combat fut développée par des moines sous les auspices du culte d'Olidammara. Ce rapprochement, inhabituel pour le moins, explique l'étrangeté de cette technique et son caractère que beaucoup qualifient d'excentrique. Un ordre fut fondé bien que le terme d'ordre soit très exagéré pour une institution si peu structurée ! Il n'en reste pas moins que des maîtres de l'ivresse recrutent régulièrement de nouveaux adeptes, en parvenant notamment à détourner des moines de leur voie ascétique.

4) Bléredd

Bléredd : dieu des métaux, des mines et des artisans (N). Arme : marteau de guerre (m). Domaines : Terre, Feu, Force.

Le dieu forgeron reçoit un culte populaire limité essentiellement aux professions concernées comme les forgerons, les armuriers et les mineurs. En Ekbir, ce culte comporte surtout des adeptes.

5) Procan

Procan, Seigneur des tempêtes, Navigateur de la mer et du ciel : dieu de la mer, des animaux marins, du sel, des intempéries en mer et de la navigation (CN). Arme : trident (m) (traité comme une pique). Domaines : Faune, Chaos, Eau, Voyage.

Procan est un dieu œridien adopté par les Ekbiriens à leur arrivée sur les rives de l'océan Dramidj. La vocation maritime du pays a conduit à l'emprunt de cette divinité aux peuplades œridiennes qui vivaient à l'époque dans la région. Ce dieu reçoit un service de la part des marins et des pêcheurs pour apaiser sa colère et ses sautes d'humeur. De petits

temples existent près des ports qui reçoivent les offrandes. Des prêtres s'embarquent parfois sur les bateaux pour apaiser le dieu pendant toute l'expédition. Ce sont souvent des adeptes plutôt que de vrais prêtres.

6) Fharlanghn

Fharlanghn, l'Habitant de l'horizon : dieu de l'horizon, des distances, du voyage et des routes (N[NB]). Arme : Bâton. Domaines : Chance, Protection, Voyage.

Le dieu Fharlanghn est arrivé à Ekbir, propagé par les prêtres itinérants du dieu, appartenant au type dit pastoral. L'importance des voyages pour de nombreux ekbiriens a valu un certain succès à ce culte notamment parmi les marchands ambulants. On peut trouver de petits sanctuaires le long des grandes routes commerciales et dans les caravansérails. On rencontre assez peu de prêtres (mais ce sont de vrais prêtres plutôt que des adeptes). Ceux-ci sont toujours par monts et par vaux et sont vêtus de robes vertes.

7) Joramie

Joramie : déesse du feu, des volcans, de la colère et des querelles (N[NB]). Arme : Bâton. Symbole : un volcan. Domaines : Destruction, Feu, Guerre.

La magie des éléments a toujours tenu un grand rôle dans la civilisation baklunienne. En conséquence, des cultes voués à des divinités contrôlant les éléments s'y sont développés. L'aspect principal du culte de Joramie en Ekbir est le feu. Les rares adeptes de la déesse sont des adorateurs du feu. Au sein de leurs communautés, toujours isolées, sont parfois formés des savants élémentalistes du feu. Le sacerdoce est assumé par des prêtres plutôt que par des adeptes. Ils sont cependant peu nombreux.

8) Cultes non humains

Les races non humaines vénèrent leurs divinités habituelles spécifiques ainsi que parfois des divinités humaines. Les Dwurs vénèrent ainsi Ulaa et Bléredd en plus de leurs dieux. Il arrive à certains Hobniz de vouer un culte à Olidammara ou parfois à Fharlanghn. Les demi-elfes et les demi-orcs suivent habituellement les religions de leur famille humaine c'est-à-dire celle d'Al' Akbar et éventuellement d'autres divinités secondaires.

Cultes interdits

1) Tharizdun

Tharizdun, le Dieu des Ténèbres, l'Esprit des Ténèbres éternelles : Dieu des ténèbres éternelles, du dépérissement, des connaissances maléfiques et de la démence (NM). Arme : spirale de dépérissement (pas d'arme équivalente). Domaines : Destruction, Mal, Connaissance. Spécial : les prêtres doivent être en contact avec un objet ou un lieu imprégné de la puissance de Tharizdun pour préparer ou lancer des sorts.

Pour les Ekbirites, Tharizdun est le dieu suprême du Mal. C'est l'une des trois divinités cosmiques et c'est lui qui a engendré tous les malheurs du monde. Tharizdun est maintenant emprisonné jusqu'à la fin des temps où il sera définitivement vaincu si le Bien l'emporte et où il détruira le Monde si c'est le Mal qui gagne. Certains pensent que des avatars de Tharizdun s'incarnent parfois dans notre Monde comme il semblerait que ce fut le cas il y a environ mille ans. Il subsiste d'antiques sanctuaires de Tharizdun où suinte encore une partie de sa puissance. Ces sanctuaires sont parfois réoccupés et des rites innommables sont rendus au grand dieu des ténèbres. La folie et la décadence finissent par avoir raison de ces cultes qui s'achèvent dans des ténèbres glaciales plus souvent d'eux-mêmes que par l'action des forces

du Bien. Des ruines de tels sanctuaires existeraient dans les Yatils. Les adeptes du dieu sont des déments qui espèrent obtenir la puissance en vénérant Tharizdun. Ils recherchent des reliques maléfiques liées au dieu ainsi que les 333 gemmes sacrées du culte, perdues il y a longtemps. Des artefacts et des rituels ont été créés pour tenter de contacter le dieu mais on ne sait pas si ces tentatives ont ou non réussi. De tels rites et de terribles secrets sont consignés dans le livre maudit voué à Tharizdun et connu sous le nom de « Lamentations pour Tharizdun disparu »^v.

2) Incabulos

Incabulos, le Noir Chevaucheur : dieu des épidémies, des maladies, des famines, des cauchemars, des sécheresses et des désastres (NM). Arme : Bâton. Domaines : Mort, Mal, Destruction.

Incabulos est le dieu qui provoque les catastrophes et les désastres. Certains le prient pour l'apaiser, souvent en vain, et d'autres pour obtenir des pouvoirs destructeurs. Ce culte est interdit et ses adeptes le pratiquent en secret. Les sanctuaires d'Incabulos sont souterrains ou construits dans des endroits reculés. Les prêtres sont vêtus de noir et portent le symbole de l'œil de la possession de couleur vert-de-gris ou orange dans le cas des prêtres de haut rang. Les cérémonies comportent des chants monotones et d'étranges murmures. L'autel est éclairé par la lumière ténue et vacillante de bougies noires. Ce dieu est très craint et, si son culte est interdit, il est très présent dans l'imaginaire collectif et souvent représenté dans les œuvres d'art en tant qu'ennemi. On le représente avec un visage cauchemardesque, un corps difforme et des mains squelettiques, habillé de robes noires et de vêtements oranges ou verdâtres et chevauchant souvent un destrier de la nuit, accompagné de sorcières hideuses, elles aussi montées. Des exorcismes sont parfois tentés pour combattre les épidémies, les maladies ou les cauchemars^w.

3) Nérull

Nérull, le Faucheur, Adversaire du Bien, Ennemi de la vie, Porteur de ténèbres : dieu de la mort, des ténèbres, du meurtre et du monde inférieur (NM). Armes : faux(m), dague, bâton, faucille. Domaines : Mort, Mal, Duperie.

Il n'y a pas de clergé organisé de Nérull en Ekbir mais il arrive de temps à autre que des individus isolés fondent secrètement un culte au dieu de la mort. Ces cultes sont surtout le fait d'humanoïdes, d'assassins ou de personnes maléfiques. Les rites sont généralement conduits dans des sanctuaires souterrains et souvent dans la plus totale obscurité. Les cérémonies sont macabres et comprennent des sacrifices humains. Les autels sont en pierre couleur de rouille et les instruments cultuels sont d'habitude en cuivre et en malachite. Les prêtres ont des vêtements roux ou noirs tirant sur le roux et portent le symbole maudit du crâne et de la faux. Lorsqu'ils sont découverts, les prêtres fuient pour aller sévir en un autre lieu^x.

4) Vecna

Vecna, l'Archiliche, Maître du trône arachnéen, le Seigneur estropié, Celui dont on chuchote le nom, le Seigneur des murmures, le Maître des Secrets cachés : dieu des secrets maléfiques et destructeurs (NM). Armes : dague, bâton. Domaines : Mal, Connaissance, Magie.

Vecna est un humain suprêmement maléfique des temps anciens qui connut l'apothéose. Durant sa vie mortelle, qui se perd dans la nuit des temps, il se tailla un empire considérable qu'il dirigea impitoyablement pendant, dit-on, des siècles. Il acquit le statut d'archiliche puis de dieu et un culte lui fut consacré. Le culte de Vecna s'est implanté en pays baklunien et certains de ses adeptes se sont infiltrés à Ekbir. Cette organisation occulte est passée maître dans l'art du chantage, de l'action subversive et de la corruption. Son influence est croissante

dans le monde depuis que Vecna lui-même a considérablement gagné en pouvoir. Cette secte est très bien organisée avec une structure hiérarchisée et compartimentée. On pense qu'elle a été attirée à Ekbir par les secrets considérables gardés par le Zashassar. On murmure même qu'elle a réussi à pénétrer ce lieu que l'on croyait inviolable et à y dérober des connaissances que les mages n'auraient jamais voulu voir divulguées. Que cette rumeur soit vraie ou pas, il est clair que le Zashassar et les prêtres de Boccob, dont le but est justement d'éviter que certains savoirs tombent entre de mauvaises mains, sont aux prises avec le culte de Vecna qui cherche à acquérir des connaissances à des fins perverses. De tous les cultes maléfiques, celui de Vecna est celui qui, à l'heure actuelle, inquiète le plus les autorités d'Ekbir. Le symbole du culte est une main et un œil d'après les terribles reliques aujourd'hui perdues de Vecna que chaque membre du culte recherche avec ardeur.

5) Iuz l'Ancien

Iuz, l'Ancien : demi-dieu de la duplicité, de la souffrance, de l'oppression et du mal (CM). Arme : grande épée. Domaines : Chaos, Mal, Duperie.

Le culte de Iuz n'a encore jamais été signalé en Ekbir. Les agissements de Iuz parmi les Wegwiurs et les Chakyiks sont étudiés avec attention pour la sécurité du pays.

La Foi Véritable

Al'Akbar, le Grand Prêtre, le Restaurateur de la Droiture : demi-dieu de la protection, de la foi, de la dignité et du devoir (LB mais la Foi Véritable est une religion LN). Arme : cimeterre à deux mains (m). Domaines : Loi, Guérison, Protection.

La Foi Véritable est une version loyale neutre de la religion d'Al'Akbar fondée au milieu du VII^e siècle (AA) par le grand mufti réfugié dans les Yatils après le vol de la Coupe et du Talisman. Les Ekbirites la considèrent comme une hérésie et tiennent ses adeptes pour des schismatiques. L'appellation de Foi Véritable est le fait de ses membres. Les fidèles de la Foi Exaltée l'appellent yatilisme. Le terme de yatilite est presque synonyme d'hérétique en Ekbir.

La Foi Véritable est presque totalement absente d'Ekbirie. Les Ekbiriens sont restés largement fidèles au calife. Les yatilites sont très mal considérés dans tout le pays aussi bien dans le peuple que par le clergé officiel. Ceux qui sont découverts subissent diverses discriminations et des réactions de rejet. Ils sont parfois agressés ou persécutés. On les accuse d'avoir affaibli la religion, de faire le jeu du Mal et d'avoir trahi le successeur d'Al'Akbar. Les réactions d'intolérance sont exceptionnelles de la part des Ekbiriens sauf quand il s'agit de la Foi Véritable qui provoque une profonde animosité. Les inquisiteurs du culte ne sont cependant ni cruels ni excessivement intolérants. Les fidèles de la Foi Véritable ont le droit de se rendre en pèlerinage au Mausolée d'Al'Akbar. Dans l'enceinte sacrée d'Ekbir, ils ne doivent faire l'objet d'aucune discrimination. La situation d'un yatilite à Ekbir est quand même très inconfortable et ceux qui s'aventurent dans le pays, par exemple pour des raisons commerciales, font généralement profil bas.

La Foi Véritable prône une religion beaucoup moins clémentine et moins généreuse que la Foi Exaltée. Alors que cette dernière favorise l'érudition, la rhétorique et la diplomatie, la Foi Véritable privilégie le dur labeur, les discours simples et directs et l'obéissance. Ses prêtres sont appelés des mollahs et ne sont réputés ni pour leur tolérance ni pour leur largesse de vue. La Foi Véritable est une religion plus dogmatique, plus dure et moins raffinée que la Foi Exaltée.

Chamanisme

Les druides d'Ekbir sont appelés des chamanes. Le chamanisme est une ancienne tradition religieuse des bakluniens nomades. Les chamanes sont en relation étroite avec la nature et ses esprits. Ils sont bien tolérés en Ekbir bien qu'on les regarde avec quelque condescendance car on les considère un peu comme des primitifs. La plupart des druides d'Ekbir sont originaires de tribus nomades. Les Chakyiks et les Wegwiurs sont des peuplades où le chamanisme est encore fort. Il a en revanche beaucoup régressé chez les Paynims devant la religion akbarite et les cultes des grandes divinités bakluniennes.

Les chamanes traditionnels font d'abord appel aux esprits des animaux. La chasse est la motivation première de ces rites et elle nécessite un accord entre la nature et le chamane. Les chamanes font aussi appel aux esprits des végétaux et même des pierres. Les chamanes les plus puissants sont en relation avec les esprits de la nature en général et en fin de compte avec Taerre que les Flannas ont divinisée en Béorie.

Par comparaison avec les druides d'autres ethnies, les chamanes ont des rites assez étonnants. Ils passent par divers stades de trances frénétiques et de prostration.

Magie baklunienne

1) Le Zashassar

Le Zashassar d'Ekbir est une organisation de mages fondée dans les jours qui suivirent la Dévastation Invoquée afin de sauvegarder et de protéger l'immense savoir magique de l'Empire baklunien. Bien sûr, le cataclysme a causé la perte irrémédiable d'une partie considérable de ce savoir, notamment par la mort des plus grands mages d'alors. Ce qui a pu être sauvé est, depuis cette époque, soigneusement gardé dans les profondeurs mystérieuses du Zashassar. Les connaissances magiques conservées dans le Zashassar sont peut-être les plus considérables de toute la Flanasse mais elles sont aussi les plus secrètes et les mieux gardées.

Le Zashassar ne joue aucun rôle politique à Ekbir en dépit de sa considérable puissance. Les mages travaillent à des projets connus d'eux seuls dans un splendide isolement. Les problèmes politiques sont pour eux des choses triviales de peu d'intérêt. Ils ne semblent concernés que par la magie, la connaissance ou par des quêtes de grande ampleur. Peu de gens savent en fait ce qui les préoccupe, ce qui entretient toutes sortes de rumeurs.

Les membres du Zashassar sont appelés des zashassaris. Ils font l'objet d'une sélection rigoureuse qui élimine la plupart des postulants. Cette sélection est basée non seulement sur les aptitudes à la magie et les capacités intellectuelles mais aussi sur les qualités d'obéissance, de loyauté et d'abnégation. La discipline est d'une dureté difficilement concevable. Les zashassaris doivent entrer dans le moule de l'ordre et renoncer à toute liberté individuelle pour se fondre dans l'organisation. Aucune fantaisie n'est tolérée. L'obéissance doit être absolue et les sanctions prévues par une règle draconienne sont impitoyables. La vie d'un zashassari est entièrement vouée à l'Ordre, à la garde des connaissances et des secrets qu'il renferme et à la magie. On dit que tout nouveau membre doit prêter un terrible serment d'allégeance et de fidélité pour être définitivement admis et que briser ce serment aurait des conséquences dramatiques pour le parjure. Il n'est pas étonnant que les zashassaris aient la réputation d'être complètement déshumanisés, froids et indifférents. On ne les rencontre que très rarement et toujours lorsqu'ils ont une mission précise pour leur Ordre. Ils ne se détournent jamais de leur but et ne parlent aux personnes extérieures que si c'est vraiment nécessaire. Lorsqu'un zashassari paraît, un sentiment de malaise et d'inquiétude devient

palpable autour de lui, tellement ces mages sont environnés d'une aura de mystère et de puissance. Les zashassaris sont normalement vêtus de robes entièrement noires à capuchon.

Le Zashassar fait l'objet d'un contrôle de la part du clergé d'Al'Akbar et un ordre spécial d'inquisiteurs du culte est chargé de s'assurer du respect de la règle par les mages. Ce contrôle remonte à l'époque d'Al'Akbar lui-même qui l'imposa au Zashassar naissant afin d'éviter que la magie ne domine à nouveau la société baklunienne, comme du temps de l'Empire, avec tous les excès catastrophiques que l'on sait. Le Zashassar fut fondé sur un engagement d'isolement total et de loyauté aux califes. Ils doivent garder les secrets magiques et les connaissances sensibles et éviter qu'ils ne soient divulgués. Certains prétendent que le secret de la Pluie de Feu Incolore serait conservé au cœur du Zashassar mais aucune preuve ni témoignage n'est jamais venu confirmer cette hypothèse.

En raison des fortes contraintes disciplinaires qui pèsent sur les membres du Zashassar, l'entrée dans l'Ordre est réservée aux PNJ.

Le Collège du Zashassar

Pour recruter de nouveaux membres, le Zashassar a créé un collège destiné à sélectionner les magiciens présentant les qualités requises. Ce collège, ouvert à tous, dispense une formation de base en magie et prépare aux épreuves d'entrée dans l'Ordre. Ces épreuves sont notoirement difficiles. Elles testent non seulement l'intelligence et les capacités en magie mais également la volonté, la discipline et l'alignement. Les épreuves sont passées à l'issue de la formation de base lorsque les étudiants accèdent au niveau 1 de magicien. Les recalés sont exclus du Collège alors que les lauréats peuvent entrer dans le Zashassar. Même dans le Collège, la discipline est extrêmement dure et décourage de nombreux apprentis ce qui permet une première sélection. Tout PJ débutant sa carrière d'aventurier comme magicien de niveau 1 peut avoir été, à la discrétion du joueur, formé dans le collège du Zashassar. Dans ce cas, il s'agit d'un étudiant ayant échoué aux épreuves finales. Cet échec n'empêche aucunement la poursuite d'une brillante carrière de magicien comme le prouve l'exemple d'Alhamazad le sage, mage de Zeif, membre du Cercle des Huit qui s'est enfui du Collège à cause de la dureté de la discipline.

2) Magie des éléments

La magie des éléments est une spécialité baklunienne de longue date. Elle comprend l'invocation de génies tels que les djinns (air) et les éfrits (feu), d'élémentaux ordinaires ou de créatures du mal élémentaire. Les seigneurs élémentaires, sans faire l'objet d'un culte, sont étudiés avec attention. Les seigneurs du mal élémentaire ont pour noms Imix (feu maléfique), Ogremosh (terre maléfique), Olhydra (eau maléfique) et Yan-C-Bin (air maléfique). Les seigneurs du bien élémentaire se nomment Ben-Hadar (eau bénéfique), Chan (air bénéfique), Sunnis (terre bénéfique) et Zaaman Rul (feu bénéfique). Les cultes de divinités élémentaires se sont développés, Joramie pour le feu, Ulaa pour la terre et Geshtaï pour l'eau. L'imprévisible et hautement maléfique divinité connue sous l'appellation d'Ancien Dieu des Éléments joue également un rôle dans ce tableau.

Omniprésente et portée à son plus haut degré de puissance durant les derniers temps de l'Empire, la magie des éléments est aujourd'hui en Ekbir soigneusement contrôlée et contenue pour éviter tout débordement. Les secrets les plus importants sont gardés dans les profondeurs du Zashassar qui ne les divulgue pas. La magie élémentaire n'est donc qu'un vestige de ce qu'elle fut. Cependant, des savants élémentalistes parviennent toujours à se former de temps à autre.

3) Mathghamhna*

Une université de magie du nom de Mathghamhna^y fut fondée à l'époque de l'Empire baklunien en un lieu très reculé et très éloigné de l'Empire sulois. Le but était de mettre les plus grands secrets et les plus grands mages à l'abri des destructions suloises. Peut-être que les prédictions d'Al'Akbar furent plus écoutées qu'on ne le pense ou que les devins d'Istus se montrèrent plus clairvoyants qu'on veut bien le dire, mais Mathghamhna fut bel et bien construit. Conformément à l'objectif, le site ne fut pas touché par la Dévastation Invoquée. Le projet ne fut pas sauvé pour autant. Après le Cataclysme, une trahison ébranla l'institution qui, faute du soutien de l'État impérial anéanti, s'effondra rapidement. Les plus grands mages morts, à Tovag Baragu pour la plupart, il ne restait plus que quelques apprentis qui furent récupérés par le Zashassar et leurs secrets avec eux. Mathghamhna fut abandonné pendant plusieurs siècles.

Ce n'est que récemment que le site fut réoccupé et qu'un nouveau collège de magie y fut discrètement fondé. Ce collège n'a ni la puissance ni le prestige du redoutable Zashassar d'Ekbir mais ses membres bénéficient de beaucoup plus de liberté. Les membres de ce collège s'efforcent de rester discrets pour ne pas s'attirer l'ire des zashassaris mais ceux-ci exercent déjà une surveillance peu amène sur le nouveau collège indépendant. Le recrutement de celui-ci n'est d'ailleurs pas restreint à Ekbir.

L'emplacement exact de Mathghamhna n'est pas connu et, par sécurité, ses membres n'en parlent jamais. On pense cependant qu'il se trouve dans un volcan éteint à l'extrémité nord-ouest des Yatils, entre le pays d'Ekbir et celui des Nomades-Tigres. La région est extrêmement dangereuse²⁶ et l'accès au site est long et périlleux.

L'entrée dans l'université de magie de Mathghamhna est ouvert aux PJ²⁷.

4) Le Collège des astrologues

L'astrologie est une ancienne spécialité baklunienne qui remonte à l'Empire et qui est perpétuée par ce collège. Bien sûr, les mages du Zashassar sont aussi très érudits en matière d'astrologie mais ils gardent leurs conclusions pour eux ou pour des personnes autorisées. Le collège des astrologues, au contraire, est accessible au grand public. Ses membres conseillent tous ceux qui viennent les consulter contre rémunération. Ils sont très liés au clergé d'Istus. Le collège des astrologues fait partie de l'Université d'Ekbir.

5) Objets magiques liés à Ekbir

La Tapisserie d'Ekbir (artefact unique)^z

Cette terrible tapisserie se trouve dans le Zashassar. Elle représente une rivière noire dans une contrée sombre, sinistre et désolée. Cette tapisserie serait une porte vers l'un des plans inférieurs bien que des rumeurs prétendent qu'elle s'ouvre en fait vers un Monde inconnu. Le bruit court qu'on y expédierait en secret les pires criminels.

Le Garrot d'Ekbir^{aa}

Le garrot est l'une des armes favorites des assassins œuvrant à Ekbir²⁸. En conséquence, des garrots magiques ont été enchantés pour des individus malintentionnés.

Faruk (artefact unique)

Faruk est le nom du cimetière d'Azor'Alq. Cette arme est une véritable relique aux pouvoirs considérables. Elle est cependant perdue.

²⁶ Cf. Géographie, Population 4)c)

²⁷ Cf. la classe de prestige « mage de l'ordre des arcanes »

²⁸ Voir à ce sujet les règles de *Song and Silence*.

La Lanterne de Daoud (artefact unique)^{bb}

La relique la plus célèbre liée à Daoud est sa lanterne merveilleuse porteuse de puissants enchantements. Nul ne sait ce qu'elle est devenue.

La Coupe et le Talisman d'Al'Akbar (artefacts uniques)^{cc}

Ces deux reliques si importantes pour la religion ekbirite ont été volées par des elfes (cf. Histoire). C'est une quête sacrée que de les rechercher. La Coupe est en or martelé avec des filigranes en argent ciselés et douze grandes gemmes dans des sertissures en électrum. Le Talisman est en platine martelé, en forme d'étoile à huit branches, avec des incrustations d'or ciselées et une petite gemme étincelante à chaque pointe. Il est suspendu à une chaîne en or, en argent et en électrum.

Le Sabre d'Al'Akbar (objet unique)

Le cimenterre à deux mains du prophète serait toujours en la possession des califes d'Ekbir.

L'Épée d'Azor'Alq (objet unique)^{dd}

Azor'Alq possédait une épée magique en plus de Faruk. Elle aussi est perdue depuis longtemps. Cette épée intelligente et hautaine serait une destructrice de démons.

La Jacinthe à l'Inestimable Beauté (artefact unique)^{ee}

On dit que le plus beau corindon fut extrait du cœur de la plus grande montagne et taillé par les dieux eux-mêmes pour en faire la Jacinthe à l'Inestimable Beauté. Cette énorme joyau orange flamboyant est d'une beauté indescriptible et merveilleusement taillé en douzaines de facettes qui émettent des rayons de lumière brillante. La Jacinthe aurait été donnée par le Shah des Eaux du lac Udrukankar aux envoyés du sultan de Zeif, Jeref Peh'reen, qui la posséda quelques temps. Elle passa ensuite dans le pays de Ket puis, vers le Sud, en Kéolande où l'on perd sa trace. Sa disparition aurait empêché le sultan de restaurer l'Empire baklunien en fondant une nouvelle dynastie impériale.

La Couronne des califes (objet unique)

La couronne traditionnelle des califes est octogonale et en or. Elle aurait de grands pouvoirs.

Annexe 1: Les Classes en Ekbir

Classes de PJ

Barbare (Bbn) : Les barbares d'Ekbir sont la plupart du temps d'origine étrangère. Ils viennent surtout des peuplades qui vivent au nord d'Ekbir. Les Ekbiriens ne les aiment pas car ils les jugent imprévisibles, sauvages et peu fiables. Les traditions militaires du pays étant basées sur la discipline et la manœuvre, les barbares ne sont pas très estimés même dans l'armée. Un barbare à Ekbir devra s'attendre à subir des réactions de méfiance.

Barde (Brd) : Les bardes sont très recherchés pour les fêtes et les spectacles. En dehors de ces circonstances, on les considère comme des originaux sympathiques qui mènent une vie de bohème.

Prêtre (Clr) : Les prêtres de la Foi Exaltée sont partout respectés de même que ceux d'Istus et de Geshtai. Les prêtres de Pélor sont aimés par le peuple et ceux de Mouqol par les marchands. Les prêtres des autres divinités tolérées sont assez appréciés, surtout par les catégories de gens concernés par la divinité en question. Les prêtres de la Foi Véritable subissent divers préjugés et ceux de cultes interdits sont très craints et les autorités sont immédiatement alertées de leur présence.

Druide (Drd) : Les druides bakluniens sont généralement appelés des **chamanes**. Ils sont bien tolérés en Ekbir bien qu'on les regarde avec quelque condescendance car on les considère un peu comme des primitifs. La plupart des druides d'Ekbir sont originaires de tribus nomades.

Guerrier (Ftr) : Les guerriers sont généralement estimés dans le pays dont les traditions martiales sont avérées. Bien sûr, s'ils se livrent à des déprédations ou du brigandage, ils s'attireront l'hostilité du peuple. Mais en tant que tel, les guerriers ne subissent aucun préjudice dû à leur classe. Au contraire, ils sécurisent le peuple par leur présence et les guerriers réputés ou d'unités prestigieuses sont très admirés.

Moine (Mnk) : Les moines, qui sont généralement affiliés à un monastère de Xan Yaë ou de Zuoken, sont vus comme des gens à part, en dehors de la société commune. Ils suscitent une certaine curiosité et souvent de l'admiration.

Paladin (Pal) : Les paladins jouissent d'un prestige considérable en Ekbir. On recherche leur compagnie et on leur offre spontanément l'hospitalité. Les paladins étrangers de religions étrangères, s'ils ont une image plus exotique, bénéficient à peu près de la même aura.

Rôdeur (Rgr) : Les rôdeurs ont une image d'hommes des bois peu sociables et assez marginaux. Ils sont souvent en dehors de la communauté même s'ils ne font l'objet d'aucun rejet car leurs services sont reconnus.

Roublard (Rog) : Les roublards sont très nombreux dans le pays et se livrent à diverses occupations. Ils ne subissent aucun préjudice en tant que tel.

Ensorcelleur (Sor) et Magicien (Wiz) : Ils sont englobés dans la même catégorie par la plupart des gens. La magie est crainte. Ensorceleurs et magiciens ont tout intérêt à être discrets. La magie des éléments, l'invocation de génies et d'autres créatures, la nécromancie, les sorts destructeurs spectaculaires et les sorts mentaux de charme et de domination suscitent une franche hostilité. Seule la magie de protection comme l'abjuration ou la magie divinatoire sont bien vues.

Classes de PNJ

Adeptes (Adp) : Les prêtres paysans de certains cultes populaires sont souvent des adeptes faute d'avoir pu bénéficier d'une hiérarchie et d'un enseignement adéquat.

Aristocrate (Ari) : Les nobles qui n'entrent pas dans le clergé ont soit une tradition martiale qui les dirige vers les classes de guerrier ou de paladin soit une tradition plus raffinée, diplomatique ou mercantile, qui les oriente vers la classe d'aristocrate.

Expert (Exp) : Beaucoup d'artisans et de marchands sont en fait des experts.

Homme d'armes (War) : Nombreux en Ekbir, ils bénéficient d'à peu près la même considération que les guerriers.

Gens du peuple (Com) : La majorité de la population appartient à cette classe.

Annexe 2 : Tovag Baragu

Auteur : James Ward et coll. (Greyhawk Adventures [TSR 1988])

Traduction : Gaël Richard

Tovag Baragu - Les Cercles de pierre

Plus d'un érudit a remarqué que si la destruction opérée par les sorciers bakluni sur les Sulois a duré le plus longtemps, ayant persisté jusqu'à aujourd'hui avec la Mer de Cendres, la Dévastation Invoquée que les Sulois lâchèrent les premiers sur les Bakluni a dû être la plus absolue. Même un millier d'années après, on peut trouver des ruines de cités suloises dans la désolation de la Mer de Cendres, alors que les Steppes Arides, qui sont bien plus habitables, ne semblent contenir aucun vestige des cités bakluni. Une exception notable est Tovag Baragu, connu dans l'Est comme les Cercles de Pierre. Cette grande structure se tient toujours près du lac salé d'Udrukankar à l'extrémité occidentale de la Flanasse.

Tovag Baragu (« Nombriil de la Taerre » en bakluni) est un ensemble de cinq larges cercles composés d'énormes colonnes lisses faites d'une pierre blanche extrêmement dure. Les colonnes sont parfois cannelées mais sont le plus souvent complètement dénuées de traits distinctifs et sont placées dans un large pavement de blocs du même matériau. La structure entière est circulaire et de plus d'un kilomètre de diamètre. Elle est parfaitement plane bien que le terrain soit incliné vers l'ouest en direction de l'Udrukankar. À sa limite occidentale, on peut descendre de la plate-forme par une volée de marches larges et basses qui s'arrête plutôt brusquement quelque 6 à 9 mètres au-dessus de l'étendue salée. La limite orientale de Tovag Baragu est au niveau du terrain environnant et la poussière et la végétation ont envahi ses bords.

Cela a dû être un gros travail que de transporter les colonnes, qui sont hautes chacune d'environ 12 mètres, jusqu'à leur site actuel. Il n'y a pas de roche de ce type à moins de 300 kilomètres et de fait l'origine de la pierre n'est pas connue. Peut-être que les blocs ont pu être transportés sur des barges si les fleuves qui autrefois s'écoulaient à travers la steppe existaient lorsque Tovag Baragu fut construit. Tout aussi surprenant, surtout que tellement peu d'autres choses ont survécu à la Dévastation Invoquée, est l'état intact de Tovag Baragu. Il n'y a pas d'érosion et il n'y a pas même une colonne penchée ou un pavé de travers. Les tribus locales ne prétendent pas que leurs ancêtres aient jamais construit Tovag Baragu. C'est plutôt inhabituel étant donné la nature des autochtones et les mérites indubitables de leurs ancêtres. Par exemple, les nomades affirmeront solennellement que les pinacles rocheux au nord du lac Udrukankar étaient jadis un grand phare construit pour la cité lacustre qui se trouvait là il y a un millénaire ! Peut-être ont-ils raison. Tovag Baragu présente une vague ressemblance avec les ruines fortement érodées que l'on peut rencontrer dans les Jotens et les Cristalbrumes qui ont été attribuées à une ancienne civilisation de géants de pierre. En l'absence de preuves, cependant, on ne peut pas dire que l'origine de Tovag Baragu soit certaine bien que la plus évidente soit celle d'une construction bakluni.

Les humains des environs et les centaures nomades tiennent Tovag Baragu pour sacré et beaucoup de tribus des Steppes Arides en font chaque année le but d'un pèlerinage et d'une fête durant laquelle ils commercent, concluent des mariages et se rassemblent pour une commémoration solennelle de la destruction des Sulois pendant que leurs prêtres invoquent des malédictions supplémentaires sur cette terre. Cet événement dure en tout deux semaines et ceux qui y assistent, qui s'y rendent ou en reviennent doivent s'abstenir de déclencher des querelles ou des guerres et en sont eux-mêmes à l'abri. Pendant la majeure partie du reste de l'année, le site est abandonné et on considère comme de mauvais augure que de le voir ne

serait-ce qu'à l'horizon. Ceci est aisément compréhensible : Certains des phénomènes que l'on peut y rencontrer sont troublants même pour un esprit civilisé.

L'un des effets fréquemment observé par ceux qui errent dans les cercles est que des objets lointains vus à travers eux sont parfois grossis. Des augmentations similaires sur les autres sens peuvent aussi se produire. Il est possible de cette manière d'apprendre des choses stupéfiantes comme dans le cas de Célène - mais ce serait le sujet d'un autre récit. Avec de la concentration, il est parfois possible d'affiner la mise au point ou de choisir sa cible. À l'occasion cependant, on peut voir à travers les colonnes des choses qui sont presque certainement éloignées dans le temps ou dans les plans plutôt que dans l'espace. L'une des plus fréquentes est un aperçu d'une grande cité lacustre, généralement de nuit. Une autre est une plaine verdoyante grouillante d'un type particulier de mammifères que l'on peut rencontrer à l'occasion près des Sulhauts. Plus rarement, on peut voir ou entendre des régions qui doivent sûrement être celles de plans extérieurs.

Ces visions seraient distrayantes plutôt que gênantes si ce n'était le fait qu'une connexion se forme à l'occasion et que des objets peuvent passer entre Tovag Baragu et l'endroit décrit. Que ce soit par chance ou par malchance, ces ouvertures sont plutôt éphémères. Elles peuvent cependant expliquer la présence de créatures inhabituelles dans la partie méridionale des Steppes Arides.

Il reste à mentionner que les indigènes croient que Tovag Baragu a un effet sur le climat. Ceci est bien établi vu que les quelques étrangers admis à observer les cérémonies annuelles ont pu voir que les pouvoirs d'appel de conditions atmosphériques des prêtres des nomades sont fortement augmentés. Que Tovag Baragu opère en fait sans guide est une question ouverte.

Annexe 3 : Les Pinacles d'Azor'Alq

Auteur : James Ward et coll. (*Greyhawk Adventures [TSR 1988]*)
Traduction : Gaël Richard

Les Pinacles d'Azor'Alq

Les Pinacles d'Azor'Alq hantent les légendes Bakluni depuis plus de 3000 ans. Ils ont été diversement décrits comme étant les anciennes demeures des dieux, les flèches émergentes d'une titanique cité engloutie, les tombes monumentales de la quasiment mythique Première Dynastie des Bakluni ou le lieu de nidification de phénix, rukhs ou des nombreux dragons de l'Océan Dramidj. On dit que le héros épique qui leur a donné son nom y reposerait avec ses paladins. On dit aussi que la dernière maison royale de l'Empire Bakluni aurait fui la Dévastation Invoquée jusqu'en ce lieu. La rumeur prétend que *la Coupe et le Talisman d'Al' Akbar* s'y trouveraient. Une telle profusion de spéculations prouve que peu de gens ont vu les Pinacles, même de loin, et, ce qui est peut-être plus significatif, qu'encore moins de gens racontent s'en être approchés de près ou y avoir débarqué. Les marins tiennent la vue des Pinacles comme un mauvais présage et n'en parlent que rarement, et encore, seulement à terre.

Il apparaîtrait, d'après les récits, que les Pinacles ne sont pas à plus de 50 lieues²⁹ du continent, quelque part dans l'angle du Dramidj entre Ekbir et Zeif. Ils sont moins fréquemment rencontrés qu'on pourrait le penser mais c'est peut-être parce qu'ils se trouvent en dehors des routes régulières de navigation et à cause des brouillards denses particuliers au Dramidj. De fait, les Pinacles sont souvent dissimulés par des bancs de brouillard même lorsque la mer est par ailleurs dégagée. La cause en est peut-être la chaleur inhabituelle de l'eau dans leur voisinage immédiat et le calme particulier qui semble envelopper la région. C'est certainement ce que croient les capitaines et les marchands ; Ils se tiennent bien à l'écart des bancs de brouillard, même en pleine mer, et la plupart des vaisseaux sont équipés de rames dans le but précis de s'éloigner rapidement des endroits où ils pourraient être encalminés.

Les Pinacles eux-mêmes sont des flèches massives au nombre de 40 au moins (certains disent 100), groupées irrégulièrement, aucune ne se trouvant à plus de deux milles³⁰ de son plus proche voisin. Ils ont peut-être un quart de mille de diamètre à leur base qui est de section circulaire, et ils s'élèvent en pente raide en une série régulière de falaises. On ne connaît pas la profondeur jusqu'où ils s'enfoncent dans l'océan mais leur hauteur au-dessus de la mer excède 300 mètres. Les parties basses sont couvertes de forêts où se trouvent des conifères massifs qui ont eux-mêmes plus de 60 mètres de haut. Ils sont mêlés à des arbres plus petits, dont certains grimpent le long des falaises, et à de petites fougères, des mousses et des fleurs en abondance. Au-dessus se trouve une forêt irréaliste de plantes aux feuilles charnues et de rares orchidées. Ce royaume silencieux et parfumé s'oppose aux étages d'en haut marqués par les voix rauques et les couleurs blanches d'innombrables oiseaux de mer : des mouettes, des eiders, des albatros et d'autres moins reconnaissables. Lors des rares journées dégagées, les Pinacles peuvent se signaler à quelque distance par le nuage d'animaux à plumes au-dessus d'eux.

La configuration des Pinacles autorise rarement un débarquement aisé. Bien que les étages entre les falaises soient larges, ils sont le plus souvent trop loin du niveau de la mer. Dans la plupart des cas, un groupe qui débarque devra escalader des dizaines de mètres à

²⁹ Une lieue vaut environ 4 à 5 kilomètres.

³⁰ Le mille nautique vaut 1852 mètres.

partir de la mer. La difficulté du terrain ainsi que les brumes, les nombreuses cascades et l'épaisse végétation, dissimulent à première vue le fait que les Pinacles ne sont pas des formations naturelles, même modelées, mais qu'elles sont composées de blocs titanesques. En de rares occasions, on rencontre des ouvertures conduisant à l'intérieur de ces constructions. Il n'y a aucun récit de ce que l'on peut trouver si on monte ou si on descend les larges escaliers qui partent de l'orifice de ces cavernes, ou plutôt de ces portes, hantées par des chauves-souris.

Quoiqu'il y ait d'autre résidant parmi les Pinacles, il est certain que des dragons de toutes sortes et tailles y ont leur demeure, depuis les variétés toutes petites qui jouent au milieu des oiseaux magnifiques et uniques des forêts jusqu'à d'énormes reptiles lovés.

Notes

Sauf exception, les références au *Living Greyhawk Gazetteer* ou aux différents numéros du *Living Greyhawk Journal* ne sont pas indiquées dans le texte en raison de leur fréquence.

Une astérisque * signale une organisation métaludique accessible aux PJ (voir le site web d'Ekbir).

^a Les saisons populaires sont basées sur la température (cf. *World of Greyhawk* 1983 *Glossography* p.20). Les appellations d'été naissant et d'été mourant sont communes dans la Flanese. Celles usitées dans le Nord, hiver précoce et hiver tardif ou mordant, sont répandues dans les pays froids (cf. *World of Greyhawk* 1983 *Glossography* p.20 *Early Winter* et *Late Winter or Bitter Winter*).

^b L'adversaire cosmique de Tharizdun (Horsis-Ra) s'inspire d'un courrier électronique de Gary Gygax posté sur la liste de discussion Greytalk le 31 mars 1998. Extrait : « Tharizdun (...) is a super-deity, so to speak. (...) Then again, the matter could be handled by the development of another hyper-deity born to counter Tharizdun. The latter is my choice, for it offers a lot of interesting potential for both fresh perspectives and ongoing creative development. »

^c D'après le *Guide du Maître AD&D* 1^{ère} édition. De là vient aussi l'appellation de dieux des Paynims .

^d D'après le *Monster Manual II AD&D* 1^{ère} édition, *Hordlings*.

^e Arbre spécifique du monde de Greyhawk (cf. *World of Greyhawk* 1983 *Guide, From the Ashes* ou le site web d'Ekbir <http://www.ekbir.org>).

^f D'après *Living Greyhawk Gazetteer*.

^g D'après *From the Ashes*.

^h D'après *From the Ashes*.

ⁱ Arbre spécifique du monde de Greyhawk (cf. *World of Greyhawk* 1983 *Guide, From the Ashes* ou le site web d'Ekbir <http://www.ekbir.org>).

^j D'après *From the Ashes*.

^k D'après *From the Ashes*.

^l *WoG Glossography* et *From the Ashes*.

^m D'après *From the Ashes*.

ⁿ D'après *From the Ashes*.

^o L'inventaire des créatures peuplant les Yatils a pour source *World of Greyhawk* 1983 *Glossography* et *From the Ashes* (tables de rencontres aléatoires).

^p Tout ce paragraphe est très librement inspiré de l'œuvre romanesque de Gary Gygax et de divers courriers de cet auteur. Les noms des divinités sont soit nouveaux (Horsis-Ra) soit adaptés au canon du monde de Greyhawk. Les divinités créées par Gary Gygax n'apparaissant pas dans des produits officiels TSR ou WotC ne peuvent pas être utilisées dans *Living Greyhawk* pour des raisons de droits d'auteur. C'est dommage mais c'est ainsi. Cependant, le lecteur attentif ayant lu la saga de Gord percevra les allusions. Ceci dit, les sources ont été travaillées et adaptées pour en faire un ensemble original.

^q L'interprétation de la mention sur les dieux des paynims dans le *Guide du Maître* 1^{ère} édition, à l'article sur la Coupe et le Talisman d'Al'Akbar, a toujours constitué une énigme. Nous l'avons résolue en extrapolant les diverses sources au maximum et en essayant de conserver une logique et une cohérence d'ensemble. La version que nous proposons est cohérente avec toutes les sources canoniques existantes. Elle constitue maintenant la référence officielle pour la campagne *Living Greyhawk* à Ekbir.

^r Extrapolé à partir d'une discussion avec Frederick Weining, co-auteur du *Living Greyhawk Gazetteer* et notamment auteur de la partie sur les pays bakluniens.

^s D'après *Living Greyhawk Journal* n°3.

^t Certains passages de tous ces paragraphes sur Istus sont adaptés de *World of Greyhawk* 1983.

^u Certains passages de ce paragraphe sur Xan Yaë sont adaptés de *World of Greyhawk* 1983.

^v Certains passages de ce paragraphe sur Tharizdun font bien sûr référence au scénario WG4 *The Forgotten Temple of Tharizdun*.

^w Certains passages de ce paragraphe sur Incubulos sont adaptés de *World of Greyhawk* 1983.

^x Certains passages de ce paragraphe sur Nérull sont adaptés de *World of Greyhawk* 1983.

^y D'après *Tome and Blood* et *l'Université de Magie/College of Wizardry*.

^z D'après *Greyhawk Adventures*.

^{aa} D'après *Greyhawk Adventures*.

^{bb} D'après le scénario S4 *The Lost Caverns of Tsojcanth*.

^{cc} D'après le *Guide du Maître* 1^{ère} édition.

^{dd} D'après *Treasures of Greyhawk*.

^{ee} D'après le *Guide du Maître* 1^{ère} édition et le *Living Greyhawk Gazetteer*.