



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR AB-AMAAR

- LES ORIGINES
- LES US ET COUTUMES
- LES LOIS
- LA POLITIQUE
- LA GÉOGRAPHIE

LES ORIGINES

Ab-Amaar pendant Thanar

Avant la chute de Thanar, les déserts et savanes de la région de Mégido furent le lieu de naissance de plusieurs clans et tribus. L'une d'elles, la tribu des Amaars, alors harassée par des années de noirceur, décida de partir à la conquête de cette étendue dorée afin de mettre un terme à la pauvreté qu'elle subissait.

La tribu, composée de seulement mille hommes et femmes, entama cette vaste campagne avec force. En peu de temps, l'armée prit des proportions gigantesques, comptant par milliers les âmes prêtes à se sacrifier.

Pour unifier et asseoir leur contrôle sur leur vaste empire, la cité d'Ab-Amaar fut érigée. Au milieu du désert qui fut leur lieu de naissance, la grande cité fut construite près de la mer et une nouvelle nation voyait le jour; celle des Amaaréens. Dirigée avec une main de fer par le sultan, l'ordre fut instauré et un système hiérarchique visant à conserver et à glorifier la puissance à l'intérieur des rangs fut mis en place, divisant ceux-ci en trois rangs sociaux distincts : les Askers (les dirigeants), les Rayahs (la population) et les Amans (les serviteurs).

En deux décennies, la cité d'Ab-Amaar prit une expansion incroyable. Elle passa d'une tribu de mille hommes à une magnifique cité de plusieurs dizaines de milliers d'habitants, avec une force colossale de puissants combattants. Établissant son influence sur la partie sud du désert de Mégido.

La cité est l'une des plus prestigieuses au niveau architectural et militaire. Le peuple d'Ab-Amaar vivait sous un règne de prospérité. Il protège maintenant le désert de Mégido, ainsi que les intérêts des divers peuples qui y habitent, sous l'égide d'un nouveau protectorat, le sultanat d'Amaar.

Ab-Amaar et l'empire de Thanagar

Le peuple amaaréen fut l'un des plus difficile à convaincre par Vilaw. Outre l'aide divin de de Pallas, le sultanat d'Amaar avait toujours protégé les siens par ses propres moyens et n'avait jamais nécessité d'aide externe.

Le sultan résista très longtemps aux demandes de l'empereur Vilaw. On dit qu'Ab-Amaar fut le dernier peuple à joindre l'empire et que l'empereur Vilaw dû faire une promesse importante au sultan. Personne ne sait encore à ce jour quels étaient les détails de l'entente, mais la rumeur veut qu'elle aurait un lien avec le Pharaon Noir...

Ab-Amaar, la chute et l'Alliance de Mégido

La guerre de Thanar ne fut pas clémente pour le peuple amaaréen. Les forces titanesques ayant fortement tenté d'entrer dans leur cité et causé de lourds

dommages. Heureusement, la chute de la cité de Thanar a presque épargné totalement la capitale amaaréenne du cataclysme mondial. L'architecture de la cité l'ayant grandement protégé de bris majeurs. Plusieurs de ses villages en périphérie cependant n'eurent pas la même chance et la nation amaréenne dut gérer un grand nombre de réfugiés. Dans les années qui suivirent, lorsque les royaumes de Kaldos et Systar ont commencé leurs campagnes expansionnistes aux dépens des territoires libres, le sultan, roi et maître de la grande nation d'Ab-Amaar, porté par la voix de Pallas, décida de tenter l'impensable. Des émissaires furent envoyés aux quatre coins du continent, traversant territoires ennemis et champs de bataille, pour propager un message d'avertissement envers les grands empires. Le sultan enjoignit les autres plus petites factions autrefois rivales à combattre sous une seule et même bannière, afin d'assurer leur supériorité militaire. Ce protectorat permit de longues années de paix sous la nouvelle bannière de l'alliance de Mégido. De nouvelles routes commerciales furent inaugurées et la paix fit place à une ère de prospérité et de profit. Stratégiquement formée par le sultan, cette alliance permit aux Amaaréens de se fournir en marchandises diverses, autrefois impossibles à se procurer. Du métal le plus solide aux terres les plus fertiles, tous les peuples inclus dans l'alliance avaient une spécialité que nul ne pouvait imiter. De ces alliés se démarquaient deux personnages puissants : le capitaine Auguste Rightbone de la Confrérie du Sabre, dont les origines et les termes du pacte avec l'Alliance de Mégido sont inconnus, et le cardinal Nathaniel de Lioncourt de Tyrael, fervent pourfendeur des créatures de l'ombre et des servants du faux dieu Vilaw.

Le nom de Mégido fut adopté en mémoire de la première paix amenée par Pallas lorsqu'elle enflamma les savanes du Mégido (*voir l'Exode*) pour en faire le désert que nous connaissons aujourd'hui. La majorité des clans annexés bordent d'ailleurs ce magnifique désert de sable blond. Toutefois, la paix qui dura si longtemps fit place à de nouvelles guerres. Le peuple de Cyax, ayant fomenté un assassinat contre le sultan, fit basculer la balance des choses amenant une période de chaos dans l'autrefois céleste capitale. Profitant de la faiblesse des Amaaréens, plusieurs tentèrent de tirer leur épingle du jeu. Mais, appuyés par le noble peuple d'Érigo et ayant négligé la cause des Lunes-Croisées (*voir Métiers amaaréens*), peu de temps s'écoula avant qu'un nouveau sultan soit désigné par les Amaaréens, ramenant la voix céleste de Pallas dans le Palais Royal.

US ET COUTUMES

Originellement un peuple guerrier depuis leur sédentarisation, le domaine d'expertise amaaréen s'élargit : des collèges militaires, des temples grandioses à la Déesse-Mère, des universités dévouées au rayonnement de la culture amaaréenne et un port qui n'a que peu d'égal en Nassir. N'ayant jamais abandonné leur côté guerrier, la guerre est enseignée comme on enseigne un art, portant les généraux amaaréens au titre des plus grands tacticiens connus. Chaque Amaaréen trouve sa façon d'honorer les héros du passé et eux-mêmes tenter de passer à l'histoire par quelconque fait d'armes ou diplomatique.

Traditions

L'armée

Les soldats, pour être acceptés, doivent passer par plusieurs étapes :

- 1) Subir l'épreuve d'homme (marcher impassible et droit sur un lit de braise)
- 2) Chasser le tigre à dents de sabre
- 3) Affronter ses futurs confrères un à un en duel
- 4) Accepter la marque de feu de Pallas sur le bras droit (homme) ou gauche (femme). C'est une marque faite au fer chauffé sur le feu.

La nuit

Pour se protéger du Néfaste (le Rêveur) la nuit, les Amaréens laissent brûler une petite lampe près de leur lit.

Les femmes

Les femmes déposent des offrandes de sel, poissons et fleurs en plein désert pour s'attirer les faveurs de Pallas (un enfant, un mari, une victoire à la guerre...)

Les noms

Les noms et le rang revêtant une importance particulière, l'on doit toujours dire le titre de la personne à qui on s'adresse, avant de dire son nom. Ex; Aman Kael, Rayah Sapho, Asker Kheda.

Rites

Baptême

Si le bébé passe les sept premiers jours de sa vie, il est nommé, puis sa main est plongée dans un bain d'eau si chaude qu'elle est presque insupportable. Le rituel est en pleine nuit, ou tout cycle commence et termine. Plus le nourrisson crie fort et que son temps de cicatrisation est rapide, plus il est destiné à un avenir prometteur.

Un enfant mal formé, chose extrêmement rare, est signe que Pallas a été mécontente de l'homme durant la grossesse. Il a soit été infidèle, il ne s'est pas occupé de sa femme, ou encore a été paresseux ou couard. Au moment du baptême, l'enfant doit être rendu à Pallas pour demander pardon, et pour éviter que le malheur s'abatte sur tous.

Mariage

Il doit absolument être effectué au solstice d'été à midi, quand le soleil est à sa pleine puissance. Une prêtresse unit les deux élus, en leur attachant les poignets pour sept jours. Ils ne doivent parler qu'à l'un et l'autre durant ce laps de temps. Après ce délai, le couple, s'il n'a pas tranché la lanière, est sacré mari et femme. Une prêtresse-guerrière leur appose une marque au feu, sous le nombril pour la femme (fertilité) et sur le cœur pour l'homme (force, courage, etc.) afin de poser l'empreinte de Pallas sur leur couple. Peu de couples se séparent, même si c'est techniquement possible. Il leur faut simplement trancher la lanière qui les avait unis pendant sept jours. Ont dit qu'une tempête de sable lors d'un mariage met le couple sous le signe favorable de Pallas (elle manifeste son contentement).

Funérailles

On brûle un défunt au coucher du soleil, à la fin du jour de sa vie. Les hommes de sa famille se rasent la tête, tandis que les femmes se peignent le visage en rouge, témoins du courage et de la douleur du défunt.

Prière funéraire

Enfant, tu marches aujourd'hui vers notre mère

Chaque pas que tu fais t'éloigne de ta vie passée

Mais ne regarde pas nos larmes, tourne-toi vers la Mère

Salut bien bas K'haled, et glorifie-le pour sa bonté

Sois humble et demande la permission de rejoindre tes ancêtres

Gloire à Pallas, car elle t'accueille dans son infinie sagesse

Ne me pleurez pas, car désormais, je serai la lumière et le vent qui caressera vos visages au matin

Ne me pleurez pas, car je vous aime comme Pallas m'aime.

Béni soit-elle

Passage à l'âge adulte

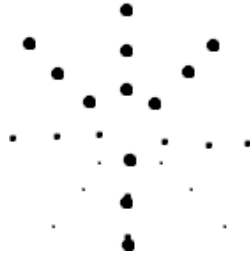
Lorsque la fille a son premier sang et que le garçon abat son premier gibier, une cérémonie a lieu au lever du soleil, moment où la vie s'éveille.

La fille est percée au nombril, aux oreilles et au visage, parfois plusieurs fois si elle le veut (plus une femme est percée, plus elle est considérée comme courageuse).

Le garçon doit marcher droit et impassible sur un lit de braise étalée sur le long, entre une double rangée des hommes de sa connaissance.

Symboles peints

Les Amaréens peignent de nombreux symboles sur leur corps, symbolisant leur appartenance. L'exemple suivant représente le soleil (Pallas). Il est très courant chez les femmes.



L'éducation

Dans la capitale, rares sont les enfants qui ne reçoivent pas une éducation descente. Même certains Amans de la capitale sont mieux éduqués que les artisans ou cultivateurs Rayas des villages en périphérie d'Ab-Amaar.

Ces familles, souvent harassées par les impôts, épargnent jusqu'au dernier sou pour envoyer un de leurs enfants dans un collège. Un enfant qui devient Asker signifie souvent la fin des malheurs pour toute une famille. Les enfants, jusqu'à sept ans, sont élevés avec amour et indulgence. Après cela, ils sont soit confiés aux collèges stricts selon leurs talents respectifs, soit ils apprennent le métier de leurs parents, toujours strictement.

Pour les Asker, à sept mois, les bébés sont confiés à un précepteur au palais, assisté par une nourrice. Dès que l'enfant sait parler, il commence à apprendre les lettres et les chiffres. À sept ans, il est soumis à des exercices de combat, pour évaluer ses capacités, et alors l'entraînement aux armes commence. Parfois, des qualités artistiques sont découvertes très tôt, alors l'enfant est dirigé vers un maître qui saura lui faire développer ses talents, en même temps que son apprentissage des armes. Dans tous les cas, l'enfant ne revoit ses parents qu'à l'âge de vingt et un ans, soit trois cycles de sept ans.

L'éducation dans les collèges est stricte et dure. L'erreur et l'insubordination ne sont aucunement tolérées, préparant ainsi les étudiants à une vie citoyenne active et dirigée dans le seul but de servir la nation et de devenir un jour Asker. Les disciplines sont diverses : alchimie, algèbre, astronomie, art, théologie et science occulte ne sont que quelques exemples parmi le vaste choix qu'offre l'Université amaaréenne.

Ceux qui, malgré les fortes mesures disciplinaires, persistent à vouloir se rebeller sont tout bonnement faits Amans ou, pour les plus chanceux, envoyés en exil afin de prouver leur valeur.

À l'opposé des enfants de la capitale, les enfants des villages durement envoyés aux collèges sont conscients de la chance qu'ils ont et font tout leur possible pour

se démarquer des riches habitants urbains. Les fermiers, cultivateurs, artisans, pêcheurs et autres habitent parfois très loin de la capitale.

L'Art de la guerre

Les fronts amaaréens sont réputés impénétrables. Les Immortels-Guerriers accompagnés des invincibles Prêtresses-Guerrières de Sa Majesté lumineuse semblent invulnérables aux yeux de tous. Sous les encouragements des chants anciens promulgués par leurs lieutenants, et protégés par les saintes bannières de la Déesse-Soleil, peu de gens osent s'opposer à la Maîtresse des Cieux et à ses fidèles guerriers.

*« Nul n'est Amaaréen s'il n'est guerrier, mais infinies sont les façons de servir la guerre.
C'est la guerre qui bâtit la grandeur d'Ab-Amaar, c'est Pallas elle-même qui l'ordonne.
Qu'il en soit ainsi, par la voix du Sultan.
La guerre ne saurait être prise à la légère.
Car quiconque prend la guerre à la légère a perdu d'avance. »
- Asker Nadjib*

Tous aspirent à devenir de grands guerriers. Un Amaaréen qui ne peut ou ne veut faire sa part dans la guerre n'est pas obligatoirement exclu, mais on pousse fortement les jeunes à s'y investir de quelque manière que ce soit (guerriers, chants de guerre ou musique pour alléger le cœur des soldats (barde), prêtres, assassins subtils à la solde du Sultan...)

*« Le courage est extrêmement important, tant chez la femme que chez l'homme.
On peut avoir peur, mais un vrai Amaaréen réussit toujours à la surmonter.
Rien n'est plus noble que de mourir au combat,
car la Seule et Unique garde une place spéciale dans les cieux à ceux qui ont défendu
les commandements de l'Éternel au péril de leur vie. »
- Asker Daïsha*

Les généraux et ceux qui aspirent au rang de Asker connaissent toutes les règles basiques de la guerre. Celles-ci sont divisées en 5 sphères.

La Vertu est ce qui assure notre engagement les uns envers les autres. Toujours prêts à se défendre mutuellement et à mourir au combat sans jamais laisser la peur nous faire reculer devant le danger, quel qu'il soit.

Le Temps est l'alternance entre l'ombre et la lumière, le chaud et le froid. C'est l'art de prendre l'ennemi au moment où il est le plus occupé ou le plus faible. Le temps décide du moment.

L'Endroit est les distances et les lieux, les environnements propices et néfastes et donc avoir une connaissance complète des environs. On doit combattre là où il nous est facile de s'engager et où l'ennemi ne pourra pas se dégager.

Le Commandement est qu'une seule tête est nécessaire pour conduire un corps, qu'un seul chef doit diriger lors de manœuvre militaire. On ne peut discuter sur le champ de bataille, car chaque seconde perdue peut nous amener plus près de

la défaite. Quiconque ne possédant pas impartialité, humanité, intelligence, sévérité et résolution ne peut pas commander.

L'Organisation désigne la cohésion de l'armée par la hiérarchie, la discipline et la logistique. On peut triompher de l'insecte, mais rien ne vient à bout de l'essaim.

Telles sont les cinq sphères de la guerre apprises par tous dans les collèges. Qui ne connaît pas et ne maîtrise pas ces concepts ne peut espérer commander un jour. La victoire et la défaite ne dépendront toujours que de ces cinq facteurs.

La Religion

Le culte de Pallas occupe une place importante dans le quotidien. Chaque citoyen croit en Pallas comme étant la Déesse Unique (voir la section : Autres appellations de Pallas). Les tablettes sacrées de Pallas sur lesquelles sont écrits les commandements sont conservées dans le palais royal.

Les croyants voient Vilaw depuis la chute comme une hérésie et ne reconnaissent pas sa déification, car nul humain ne peut être plus puissant que le sultan. Selon la légende aussi, la parole de Vilaw envers le sultan lorsqu'il a joint l'empire de Thanar n'aurait pas été respectée à la chute de l'empire.

Prières

La prière est extrêmement importante pour les Amaaréens. Elle est le moyen pour eux de remercier, demander faveur, et rendre gloire à Pallas. Ils s'y consacrent jusqu'à trois fois par jour (matin, midi et soir).

Chaque prière doit être précédée d'un rituel :

On allume une chandelle au temple, on s'agenouille et on salue trois fois. On se relève, puis on salue les quatre directions. Alors, le prêtre ou la prêtresse, s'il y en a un ou une, récite la prière. Sinon on peut le faire soi-même.

Et chaque moment de prière se termine par des célébrations, selon la compétence de ceux qui prient : chants, musiques, danses, combats amicaux, etc.

Prière du matin

Au lever du soleil, juste au moment où on voit apparaître l'astre du jour. Cette prière est une demande de faveurs (guerre, récoltes, etc.) pour la journée à venir.

Lorsque la nuit quitte, je te rends grâce

Lorsque tu viens, je te rends grâce

Lorsque tu m'illuminés, je te rends grâce

Pour ce jour donné

Pour cette heure enfin arrivée

Pour que maintenant tu puisses être célébrée

Qu'enfin tu prennes ta place

Que la lumière chasse l'obscurité

Que tout le jour tu veilles sur nous

*À cette heure, Pallas, je demande ta grâce
À cette heure Pallas, je demande faveur à ta bonté
À cette heure Pallas, que ton attention soit sur nous.
Bénié sois-tu*

Prière du midi

Au moment où le soleil est le plus haut, on célèbre l'abondance.

*Je te rends gloire, oh toi Divine Majesté, Déesse-Mère, Guerrière-Lumière
Je te rends gloire, oh toi Maîtresse des cieux, Immortelle, Seule et Unique
Je te rends gloire, à toi qui protèges, nourris et aimes tes enfants
Ton regard sur nous, Ta bonté sur nous, Ta volonté est faite
Je te rends gloire, à toi qui protèges, nourris et aimes tes enfants
Je te rends gloire, oh toi Maîtresse des cieux, Immortelle, Seule et Unique
Je te rends gloire, oh toi Divine Majesté, Déesse-Mère, Guerrière-Lumière
Bénié sois-tu*

Prière du soir

À l'instant où le soleil disparaît, on célèbre la journée écoulée, et on demande protection pour la nuit à venir.

*Lorsque la nuit vient, je te rends grâce
Lorsque tu quittes, je te rends grâce
Lorsque tu t'éteins, je te rends grâce
Pour ce jour donné
Pour cette heure arrivée
Pour que maintenant tu puisses te reposer
Que bientôt tu reviennes
Que la lumière chasse l'obscurité
Que la nuit tu veilles sur nous
À cette heure, Pallas, je demande ta grâce
À cette heure Pallas, je demande faveur à ta bonté
À cette heure Pallas, que ta protection soit sur nous.
Bénié sois-tu*

Autres appellations de Pallas

La Déesse-Mère ; La Divine Majesté ; L'Unique ;

La Toute-puissante majesté des cieux ; La Déesse-Soleil ; L'Infinie

L'Immortelle ; L'Être suprême ; La Déesse-guerrière ; La Juste-Reine des Cieux

Liste de différentes appellations de Vilaw

Faux Dieu ; Roi Sanglant ; Empereur Sanguinaire ; Le Destructeur

L'Empereur du Mal ; Maître des sombres jours

Dévas

Ce que d'autres peuples appellent faussement des dieux sont les Dévas, ou consciences primaires. Nés de la puissance de sa Majesté Divine, ils sont des forces de la nature, le prolongement de la Déesse-Mère, pilier de toute chose, matrice universelle. La personnalité de la Déesse ne saurait s'expliquer par une seule forme, elle envoie donc les Dévas pour elle. Chacune de ses diverses personnalités lui permet d'agir sur sa création et d'amener la divine parole à tous les êtres vivants. Les Dévas sont aussi les « dieux » vénérés par la plupart des habitants de Nassir, à l'exception de Villaw, considéré comme un infidèle par les préceptes de l'Être Suprême.

Baha-Edine (ou Bérékiel)

Gardien du savoir sacré, Maître des enseignements divins. On dit qu'il prend la forme qu'il désire afin d'observer le monde. Le livre que vous ouvrirez, le vélin sur lequel votre plume crissera, la chandelle qui éclaire votre étude nocturne. Dans ces objets se cache le Déva de la connaissance afin d'épier l'humain avide de savoir.

Sephora (ou Astrée)

Mère des Astres, Nourrice des étoiles, Vigile de Pallas, Œil de l'Infinie, Gardienne des mers. Elle veille sur la création de l'Unique d'un œil attentif.

Daya'Zeli (ou Déméter)

Prince de la terre, Fils de l'Immortelle, Colosses des Cieux. Porte la création sur son dos afin d'y protéger la vie que l'Infinie a créée pour lui. Associée à la pluie, lorsque celle-ci tombe sur les terres arides du désert, diverses formes de vie renaissent. Les rares plantes se gorgent d'eau et refont leurs réserves pour donner naissance à de luxueuses fleurs qui permettront la reproduction de la race. La cueillette des fruits et des fleurs devient possible et l'alimentation s'en trouve diversifiée. Les cultivateurs font de nombreuses offrandes à Daya'Zeli afin qu'il « pleure ». Telle est l'expression qu'ils utilisent pour la tombée de la pluie. Lorsque ceci survient, on dit que le Prince de la terre est abattu de chagrin. Les offrandes, souvent animales et parfois humaines (sang versé, doigt ou orteil sacrifié en de très rares cas) attirent Daya'Zeli. On lui souhaite, dans un certain sens, que le malheur l'accable. Mais tout ceci faisant partie d'un cycle, après les pluies, de grandes célébrations sont organisées en l'honneur du Pleureur. Il est surtout vénéré dans les régions rurales.

K'haled (ou Azraël)

Messenger du Divin, Porteur du message funeste de la toute-puissante Majesté des cieux, Juge des Juges, Bourreau des Traites et Protecteur du chemin des Justes qu'on emprunte lors d'une mort honorable. La mort faisant partie du cycle naturel des choses, le culte de K'haled s'impose comme une obligation. Afin d'avoir accès au royaume divin par le chemin des justes, chaque homme se doit d'honorer K'haled pour que celui-ci accepte de le laisser passer. Les nécromanciens ne sont pas les seuls à invoquer K'haled dans leurs incantations.

Les gens de pauvre condition sociale, tels les Amans et esclaves, se tournent parfois vers lui afin de retrouver le réconfort de l'espoir d'un sommeil éternel et calme. Pour certaines personnes, toute leur vie sert à la préparation de ce moment béni où ils seront accueillis dans le monde des morts et où ils retrouveront leurs ancêtres. Au contraire de ce que l'on pourrait penser, ces gens ne vivent pas dans une atmosphère sombre et de pensée négative, mais dans un bien-être et une sérénité remarquable. Chaque décision qui s'imposera à eux sera éclairée par la réflexion sur leur propre mort. Cela fait d'eux généralement des personnes de grande sagesse.

Le culte des ancêtres

Outre la prêtrise et la nécromancie, il existe de nombreuses voix pour honorer les ancêtres, ceux morts pour la grandeur de Pallas. Chaque Amaaréen honore les défunts ancêtres de sa famille. Que ce soit des proches récemment décédés, à qui on demande de veiller sur nous depuis l'au-delà, ou un héros symbole d'une grande réussite à qui l'on demande conseil pour marcher dans ses pas. La mort n'étant pas considérée comme une fin, mais comme un nouveau commencement, les Amaaréens ne la craignent aucunement. Leur seule peur est d'un jour offenser la mémoire d'un mort et de se voir refuser le chemin des justes vers le royaume céleste.

Extraits des textes sacrés

L'ordre naît du chaos

Au début des temps il y avait Pallas. L'être unique, la conscience primaire, l'énergie. Pallas est tout et dans sa toute-puissance elle créa l'univers. Une explosion gigantesque retentit dans le néant répandant la semence de l'Immortel à travers le temps et l'espace, et sur un rocher inhospitalier, la vie apparut. Sur ce rocher fumant en constante formation naquirent des petites formes de vie, d'abord sous forme de larves et de lichens, pour finir en formes complexes comme l'homme. Plus cet astre se raffinait, plus la vie y foisonnait. De l'eau, des arbres, des montagnes et la vie, cet astre était une merveille et amusait l'Infini.

Mais un jour, l'homme en vint à dénaturer ce que le Dieu Soleil avait créé. Pillant sans remords les merveilles fragiles du monde, en se tuant mutuellement et en priant de faux Dieux sanguinaires qui exigeaient prières et sacrifices. Ces faux dieux, êtres nés de l'énergie de la création, ne répondaient qu'à leur code et tous se contredisaient. Ainsi commença une guerre effroyable qui opposa toutes les formes de vie entre elles pour le contrôle du vivant. Pallas, la Déesse Guerrière, dans une colère épique, descendit des cieux dans un fracas qui brisa les terres en deux. Elle bannit les êtres infidèles nés du chaos dans le Malfeas et accueillit en son sein ceux qui voulurent préserver sa merveille. Ainsi amenés au royaume des cieux, ils purent en venir à un accord et travailler ensemble dans le seul but de faire de la création un endroit divin. Ainsi sont nés les Dévas anciens, leurs descendants ont plusieurs noms qui se perdent à travers les âges et plusieurs nous

sont inconnus, mais ceux à qui nous devons le plus grand respect siègent aux côtés de sa sainte Majesté des cieux.

L'exode des Amaars

Sur les terres de Mégido, un peuple preux, croyant et digne parcourait le monde sans relâche à la recherche du Dieu Soleil et de ses signes. Pendant des années, malgré les temps sombres amenés par les Immondes, ils ne perdirent jamais espoir en la Toute Puissance de la Majesté des Cieux et croyaient fermement qu'en ces jours funestes, elle allait montrer au monde des signes de sa gloire infinie. Alors, ils continuèrent avec ferveur leur voyage dans le monde aride. Pendant plus d'une génération, alors que plusieurs abandonnaient, certains, les plus preux, allèrent plus loin, plus haut et plus creux, dans les marais les plus pestilentiels et les glaciers les plus froids, sur tous les sommets et au fond de tous les lacs afin de trouver signe de l'Immortel. Sans jamais perdre la foi, parcourant sans cesse l'œuvre de l'infini, ils ne perdirent jamais le feu sacré. Devant la dévotion et le sacrifice de ces êtres, bien qu'insignifiant, l'Insondable ne put rester muet. Dans toute son omniscience, elle envoya un signe du haut des cieux. Déchirant le ciel, une pluie de lumière s'abattit sur la voûte céleste. Une seule de ces milliers de merveilles se détacha du firmament pour venir se frapper contre la terre, créant une vague de flamme et de poussière qui fut visible sur des milles. Du haut des sommets qui longeaient la savane, les Amaaréens virent l'impossible. D'un seul coup, la Toute-Puissante avait balayé les hordes infidèles de barbares qui habitaient les Mégidos.

« Vous qui avez gardé la foi, soyez bénis », telles étaient les premières paroles de l'Immortel.

« Devant le mal et les infidèles, debout vous vous êtes tenus et pour cela je vous rends grâce. De ce chaos naîtra l'ordre, de ces pierres naîtra une forteresse, de ces hommes naîtra une nation. Sous mon effigie vous rallierez les peuples dans la paix, sous mon effigie vous pourfendrez les infidèles, car dans le chemin vers l'illumination ils se sont perdus. Le chemin à travers les ténèbres du Royaume des morts est long et sinueux, mais vous saurez distinguer le juste de l'injuste, le digne de l'indigne, le bien du mal. Jamais je ne suis né et jamais je ne mourrai, telle est la seule et unique loi qui définit le divin. Tenez-vous en pour acquis. Un roi naîtra de votre nation et sur son trône, il prendra place en mon nom. À jamais gardien du juste et du sacré. Élu par mon seul commandement. Il jugera et dirigera en mon nom. Prenez ces pierres et bâtissez aussi haut que vous pourrez et aussi loin que le monde, et alors vous aurez la paix. »

Telles étaient les paroles de la Toute-Puissante. En exil depuis trop longtemps déjà, ce qui restait du peuple des Amaars qui quittèrent leur village se rassemblèrent à l'endroit sacré, que l'Infini avait elle-même pointé pour y poser les premières pierres de la forteresse. Les premières fondations d'un peuple, mais aussi d'une nation.

La conquête de l'Homme Noir

En ces premières heures, les Amaréens furent affligés par une guerre monstrueuse contre les troupes de celui que l'on appelait l'Homme Noir des Sables. Arrivant par

toutes les frontières, ils assiégèrent les cités et firent carnage des innocents. S'attaquant aux jeunes hommes en âge de se battre, ils décimèrent les rangs amaréens. Pour la première fois depuis la création de la Grande Cité, Ab-Amaar était en grand danger. L'ennemi étant aux portes du palais. Les derniers guerriers se massèrent devant l'entrée de la forteresse, attendant l'inévitable dans une sérénité déconcertante, tous décidés à donner leur vie pour l'Infini et son Avatar terrestre, le sultan. Épris d'une grande compassion la Déesse-Guerrière toucha, depuis son royaume céleste, le front d'une jeune Amaaréene, l'investissant de sa toute-puissance. Cette jeune femme se nommait Najara. Exaltée par la toute-puissance de Sa Majesté des Cieux, elle se présenta au sultan, lui offrant ses services au sein du régime militaire. Alors aveuglé par son désespoir, celui-ci déclina sa requête, lui disant que si de jeunes hommes vigoureux n'arrivaient pas à combattre l'ennemi, que pouvait faire une femme? Il ignorait qui se trouvait devant lui. Elle renouvela son offre, inflexible. Le sultan, à bout de nerfs, se mit à rire d'elle. C'était un rire de désespoir, le rire d'un homme qui sent la fin de son royaume proche. Il lança sa grande épée dorée aux pieds de la femme.

« Si tu pourfends L'Homme Noir des Sables, que ce soit avec mon sabre, le seul qui ait cet honneur. »

Il sombra ensuite dans une obscure, mais juste mélancolie, attendant la fin du règne des Amaaréens. La femme prit l'épée et sortit du palais pour n'en revenir que cinquante-trois jours plus tard. Elle entra dans la salle du trône, méconnaissable de tout le sang qui maculait sa peau et ses vêtements. On raconte qu'elle combattit avec ferveur les cinquante-trois jours durant sans jamais s'arrêter, jusqu'à ce qu'elle fût devant L'Homme Noir des Sables. Les hommes qui se trouvaient à ses côtés ne comprenaient pas comment cette femme pouvait encore tenir debout. Ils ne l'avaient vu ni manger, ni boire, ni dormir. Ceux-ci reprirent vite courage à la vision de tant de ferveur. Après trente jours, ils commençaient à repousser les rangs ennemis. Après quarante, ils les avaient fait se retrancher plus loin qu'ils ne l'auraient dû et après cinquante-trois, il ne resta que Lui. La jeune femme s'avança et parla à l'Homme Noir. Les soldats du sultan furent alors pris de nausées à la vue de celui-ci et aucun ne fut épargné par cette soudaine envie de vomir. Lorsqu'ils eurent tous repris leurs esprits, il ne restait au sol que le grand manteau noir qui enveloppait leur ennemi, disparu à jamais.

Elle revint au palais, jeta l'épée et le manteau aux pieds du roi qui à ce moment eut la révélation. Il la vit telle qu'elle était aux cieux, grandiose et majestueuse, mais à la fois terrifiante, brillante telle des millions de soleils réunis à un seul endroit. Une simple seconde exposée à cette vibration aurait suffi à rendre dément le plus sage des brahmanes. Il se lança devant elle, front contre terre et implora son pardon pour l'attitude qu'il avait eue envers elle, sa salvatrice, et lui pria de reprendre sa douce forme. Elle lui prit la main et le releva, lui sommant de ne plus jamais perdre espoir et de défendre les vertus qui étaient les siennes. Elle repartit, laissant derrière elle le manteau sombre et ne revint jamais plus.

On dit que ce jour, l'Immortel est descendu des cieux pour marcher sur la terre des hommes et elle portait le nom de Pallas. En l'honneur et en mémoire de la jeune femme, Najara, qui fut exaltée par la main de l'Infini, plusieurs jeunes filles furent entraînées dans la voix militaire afin de devenir les Prêtresses-Guerrières de Pallas. C'est aussi depuis que, à l'heure où la divine lumière est à son plus fort, tous portent le front contre terre pour leur rappeler leur humilité face à l'être Suprême.

Quelques exemples de métiers amaaréens

Les Justes

Guerriers récompensés pour leur ferveur envers la Déesse-guerrière, leur fonction est de protéger en tout temps les Prêtresses-Guerrières et les Divins Cantates lors des batailles. En dehors du combat, ils font régner la justice à l'intérieur du territoire qui leur a été donné de protéger.

Les Prêtresses-guerrières

Ultime représentation de la déesse qui détruit un jour L'Homme noir des sables (*voir Extrait des textes sacrés*). Elles vouent leur vie à l'éradication des ennemis de la création, pourchassant, à l'aide des Justes, les infidèles et les créatures des mondes sombres.

Les Guerriers Nécromanciens

Ces occultistes téméraires, portant des armures faites de chair nécrosée, fouillent le champ de bataille à la recherche d'âmes tombées au combat, prêtes à se venger du mal qui leur a été fait. Ils sont toujours dans les premiers rangs, dans l'ombre des armures brillantes des Justes et des immenses bannières des Prêtresses-guerrières, attendant la mort, afin de l'appivoiser à leur avantage.

Les Maîtresses des arts sombres

Elles sont la contrepartie des Guerriers nécromanciens. Elles ont toujours un œil sur le monde des morts. Écoutant les plaintes des récemment décédés et les conseils des ancêtres, elles ont une excellente compréhension des signes funestes et servent de conseillères à toutes les sphères de la société.

Les Quimboiseurs

Les mondes sombres sont énigmatiques et froids, mais les Quimboiseurs savent trouver la flamme qui anime les âmes de l'outre-monde par des chants ou par la lecture de poèmes anciens écrits par la main des morts. Ils savent faire le lien entre la vie et la mort, servant de diplomate entre les deux mondes. Les Quimboiseurs chantent les rites funèbres lors des enterrements et honorent la mort dans chaque aspect de leur vie. Ils servent majoritairement de conciliateurs entre les morts et les vivants, et accompagnent les âmes en peine qui ont des comptes à régler avec le monde qu'ils ont quitté.

Les Divins Cantates

Ils sont les porteurs des louanges à la toute-puissante majesté des cieux. Portant sur les champs de bataille leur divine foi, ils arrivent à raviver la flamme du courage dans les cœurs les plus désespérés.

Les Chasseurs d'Infidèles

Ce sont de terribles traqueurs capables de sentir la vérité et le mensonge dans le cœur des hommes. Les agents de l'ombre sont partout et tentent toujours de plonger notre monde dans la noirceur. C'est aux Chasseurs d'Infidèles de débusquer ceux qui portent l'ombre des sombres mondes dans leur âme.

Les Maîtres du désert

Ce sont les gardiens des enseignements nomadiques perpétués depuis le début des temps. Ils sont maîtres dans la survie, peu importe l'endroit, mais il n'y a qu'un endroit où ils sont rois et maîtres, le désert.

Les Lunes-croisées

Ils sont considérés comme de redoutables assassins au service du sultan, ils eurent un rôle vital à jouer lors de l'assassinat du premier sultan. Ce sont eux qui, gardant un œil sur les descendants de Sa Majesté, ont pu restaurer la grandeur d'Ab-Amaar. Jamais une Lune-Croisée ne révèle sa vraie nature. Habituellement, lorsque l'on découvre que l'on a à faire à une Lune-Croisée, il est déjà trop tard.

Une rumeur court dans chaque ville et village : celle qu'un groupe étrange serait apparu, comme surgit de nulle part ces temps derniers. On parle d'eux le soir dans les auberges, les femmes les évoquent lors du lavage du linge, ils sont sur toutes les lèvres et ce qu'on en raconte n'est que mystère...

LES LOIS

Les commandements de Pallas

I Tu croiras en Pallas et protégera le culte.

Tu feras aux Infidèles une guerre sans trêve et sans merci.

Tu croiras en tout ce qu'enseigne le culte et tu apporteras la parole du divin partout où tu iras.

Tu protégeras le culte et ses fidèles, qu'ils soient Aman, Rayah ou Asker.

II Tu ne fuiras devant aucun ennemi, quel qu'il soit.

Tu protégeras ta nation et tout ce qui la représente en tout temps et en tous lieux.

Tu seras, partout et toujours, le champion du courage et de l'honneur.

III Tu respecteras tes frères.

Tu t'acquitteras de tes dettes et ne voleras point.

Tu auras le respect de tous tes frères et jamais tu ne contrediras sa parole devant un étranger.

Tu ne mentiras point et seras fidèle à la parole donnée à tes frères.

Tu t'acquitteras exactement de tes devoirs et promesses.

Tu seras libéral et feras largesse à tes frères et alliés.

Les sanctions

Pour le crime le plus bénin de manque de respect, de simples travaux forcés sont exigés. Pour les autres crimes, beaucoup plus graves, la punition varie selon le degré de récidive, allant de la main coupée à la purification par le feu, en passant par l'écartèlement.

LA POLITIQUE

Dans la structure d'Ab-Amaar, le rang social a une importance capitale. Si un Rayah manque de respect envers un Asker*, celui-ci peut l'exécuter sans conséquence. Au même titre que si un Rayah se fait voler par un Aman, le Rayah est en droit de faire ce qu'il entend de l'esclave, car il est plus haut dans les classes sociales. Le rêve de tout Rayah est d'obtenir le statut d'Asker. C'est un immense honneur pour un étranger de recevoir le titre de Rayah.

**signe distinctif pour reconnaître un Asker: Il porte généralement un bijou particulier portant un soleil particulier. Les Amaaréens reconnaissent ce symbole. Parfois il est peint sur la peau. Les autres Amaréens n'ont pas le droit de le porter s'ils ne sont pas Asker.*

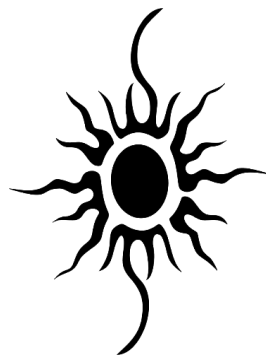
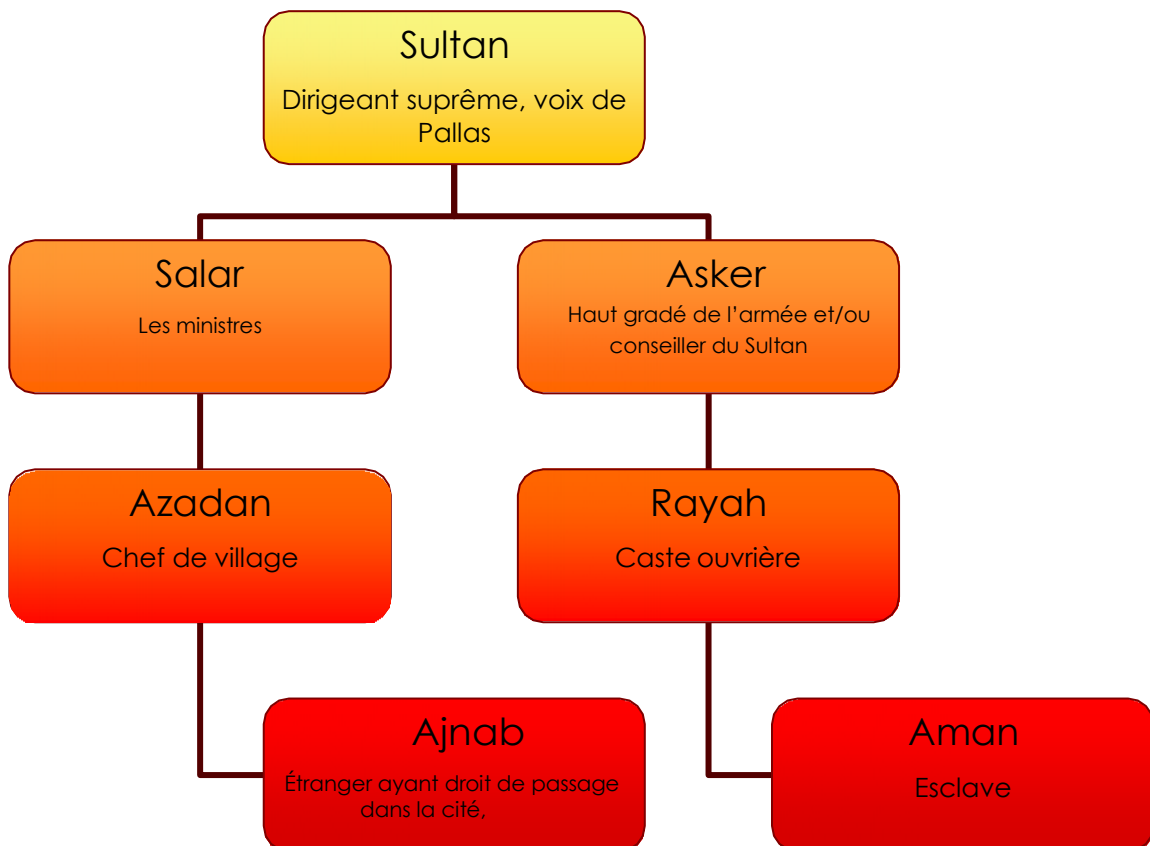


Schéma hiérarchique de la société amaréenne



Personnalités connues du peuple

Salar Ar-Razak, haut commandant des armées divines

Le Salar Militaire s'occupe des armées du Sultan et assure la sécurité du peuple.

Salar Chafik, grands émissaire et seigneur des cités métèques

Le Salar politique gère les affaires externes du pays.

Salar K'halid, Grand-Ordonnancier et Haut percepteur

Salar servant de lien entre les Askers et les Rayahs.

Salar Houriya Maitresse du Culte

Le Salar du culte s'occupe de faire suivre les enseignements de Pallas parmi le peuple et de repérer les futures Grandes-Prêtresses du temple.

Salar Rajah, Ministre des Affaires occultes et Maître Nécromancien

Le Salar de l'occulte forme les nécromanciens de la cité, ceux-ci sont de plus en plus présents dans la grande cité. Autrefois méprisés, ils sont maintenant recherchés pour leur connaissance des mondes funestes.

Les Sultans connus d'Ab-Amaar

Sultan Ibrahim Karmir

Fils du sultan Jabariss Karmir, il est sur le trône depuis les dernières années. Guerrier de très grand talent, il a renforcé l'entraînement militaire de la grande capitale. La sécurité du palais fut aussi redoublée.

Sultan Jabariss Karmir

Le sultan assassiné. Il a été celui avec le plus d'ambition. Il outrepassa la règle implicite selon laquelle les colonies doivent être reliées par la terre à la capitale et envoya de vaillants guerriers s'emparer de l'île mystérieuse Simora.

Sultan Semori Karmir, le Pacificateur

Voyant que son père ne put étendre plus loin l'empire, il instaura les coutumes de commercer avec tous les autres peuples, ce qui fit prospérer encore plus la nation.

Sultan Domirin Karmir, le Dominateur

Ayant un magnifique empire à ses pieds, le fils du Conquérant voulu asseoir son autorité sur les peuples conquis, et ce fût lui qui instaura la dette de sang : la plus belle fille et le fils aîné de chaque famille de chaque village conquis devaient servir la noble nation d'Ab-Amaar.

Sultan Karmir, le Conquérant

À l'aube du commencement, alors que les Amaréens n'étaient que tributs dispersés aux quatre coins du désert, un homme s'éleva parmi les siens et, unifiant par son charisme tous les nomades, fonda le magnifique peuple d'Ab-Amaar.

LA GÉOGRAPHIE

Ab-Amaar est situé sur le continent ouest, à proximité de Tyrael, loin au-dessous des frontières kaldosséennes au sud du désert de Mégido, un désert d'un sable doré. Le Mégido est sacré pour les Amaaréens, étant le lieu de divers éléments historiques de leur culte.

Le paysage amaaréen est caractérisé par des dunes de sable et des cultures difficiles. Il y fait chaud et sec, mais de nombreuses oasis forment des édens caractérisés par ses marchés nomades et ses temples majestueux au milieu de désert qui semble infini.

Aux abords du Delta d'Al'zadan, nommé en l'honneur du premier Asker ayant porté le nom Ab-Amaar au-delà des frontières des Mégidos, trône la capitale Ab'amaar. Ses fortifications toujours en construction sont la fierté de son peuple. Haut et terrifiant, le cœur de la cité d'Ab-Amaar aussi nommée la forteresse impossible est le centre névralgique des activités gouvernementales et aussi l'endroit où siège le Sultan, main armée du Tout-Puissant et divin cantate de Sa Majesté des cieux.