





# Les Ambariens



**Continent:** Linovpach

**Pays:** Lanoöne

**Capitale:** Rasil

**Religion:** Ahanyaro

**Politique:** Tribale

**Langue:** Commune


**Espérance de vie:** 45 ans

**Taille moyenne:** Humaine (1m50-1m90)

**Couleur de peau:** Diversité humaine







## histoire et légendes

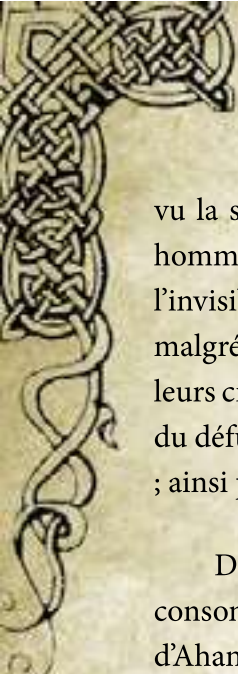
Les terres de Lanoöne ont toujours été considérées comme un territoire hostile, où l'Homme n'a pas sa place, tant et si bien qu'à l'apparition de ces derniers, au début de l'âge du vent, ils durent vivre reclus de tout, cachés dans des grottes. L'environnement était inhospitalier pour ces êtres, qui devaient alors cohabiter avec des créatures hostiles et particulièrement imposantes. Chaque peuple vivait en sédentaire, dans différentes tribus aujourd'hui oubliées. La plupart d'entre eux survivaient grâce à la cueillette ou à la pêche. La chasse présentait, quant à elle, trop de risques : la survie d'un groupe humain dépendait de son nombre et les hommes ne pouvaient pas se permettre d'envoyer leur semblables à la chasse. Avec les créatures qui rodaient autour des campements, les pertes auraient été trop lourdes. Le climat, rude, ne favorisait en rien la survie des hommes. Les vents violents et glacials dans les plaines ne leur promettaient que des nuits longues et froides, et la végétation, basse, ne leur offrait que peu de cachettes face aux prédateurs dès qu'ils s'aventuraient hors des cavernes et des collines.

Contre toute attente, et malgré la peur constante et la résignation des hommes de Lanoöne face aux caprices de leur environnement, ils survécurent. Cependant, il vint un jour un changement qui marqua un tournant décisif dans l'histoire de ce peuple. Cet événement est transmis oralement dans la plus vieille des légendes ambariennes.

La désignation d'Ambar tire sa source de la tribu du même nom, qui a aujourd'hui supplanté toutes les autres cultures de Lanoöne.

Selon la légende Ambarienne de la Révélation, il y eut une nuit où le Dieu Ahanyaro apparut aux Ambariens, alors hommes d'un peuple primaire. En ce temps-là, Ahanyaro était uniquement vénéré par cette petite tribu tandis que les autres avaient adopté des croyances différentes. Il était connu pour être le Dieu de la foudre : une divinité violente et acerbe, qui réprimait les hommes qu'il avait créé : pour ce faire, il les avait placé dans un monde dangereux et mortel dans le seul but de les mettre à l'épreuve. Il était le Dieu des Ambariens car il les avait choisis et désignés pour leur bravoure et leur force qui dépassaient celles de toutes les autres tribus. Cependant, cette soirée-là, les Ambariens étaient démunis. Les hommes de Lanoöne n'étaient que du gibier, des proies faciles, pour les carnivores des parages. La faim se faisait ressentir après des mois de fuite, où la tribu avait dû abandonner son campement pour échapper aux hordes de loups géants. Alors qu'ils s'installaient, épuisés, dans une caverne qui pouvait les protéger, l'un des Ambariens ne put retenir son incompréhension et son dépit plus longtemps. Il se mit à injurier Ahanyaro, le maudissant de faire subir aux hommes un tel calvaire. Il en vint même à nier son existence, puisqu'il n'était jamais intervenu de quelque manière que ce soit dans la vie des hommes : pas un message, aucune aide... Les Ambariens étaient condamnés à vivre dans la peur et le doute. Ahanyaro ne pouvait qu'être mort, si toutefois il avait seulement existé. Et s'il existait, il était le Dieu le plus détestable de tous. Alors que l'homme maudissait sans retenue son dieu, Ahanyaro, de toute sa rage et son orgueil, lança sa fureur sur l'Ambarien. La foudre s'abattit sur lui. Ainsi le message était clair. Tous avaient






vu la scène et restèrent figés. Ahanyaro était un Dieu qui punissait sans aucun remord. Jamais les hommes n'avaient eu aussi peur. A présent, les créatures et la nature n'étaient plus leur seul tourment : l'invisible pouvait frapper, d'au-dessus, pour rendre leurs vies plus misérables encore. Cependant, malgré son emportement, Ahanyaro n'avait pas agi inconsciemment. Il avait entendu les hommes et leurs craintes. Ainsi, tout en foudroyant ce parjure humain, il leur apporta le feu et la lumière. Le corps du défunt s'embrasa, transmettant aux hommes le message de leur dieu : il est présent et il les observe ; ainsi périront les faibles et ceux qui doutent de la voie d'Ahanyaro.

Du jour au lendemain, les Ambariens reprirent courage, car leur Dieu avait agi pour eux. Ils consommèrent la dépouille carbonisée du parjure et incorporèrent ainsi la foudre, l'esprit et le geste d'Ahanyaro en eux. Ils étudièrent patiemment cette nouvelle arme, pour apprendre à en devenir les maîtres. Grâce à cela, ils parvinrent à sortir des grottes et à affronter les bêtes et les éléments. Les hommes se mirent à espérer et à prendre confiance en eux-même mais surtout en leur dieu dont la force coulait maintenant en eux. Lors de cette ascension, une autre légende vint structurer la culture et les traditions ambariennes.

Un jour, un jeune Ambarien partit à la chasse. Sur son trajet, il aperçut dans une clairière des rats, qui s'entre-déchiraient. Stupéfait par cette rencontre, il se cacha dans les buissons alentours, tout en observant discrètement la scène. Une dizaine de rongeurs étaient présents, mais seuls trois d'entre eux semblaient s'affronter. Le reste d'entre eux étaient là en tant que simples spectateurs, à observer cette lutte violente. Les trois rats étaient brutaux et, à la fin, un seul triompha. Il sauta alors sur les vaincus au sol et leur ouvrit le crâne pour dévorer leurs cervelles, tandis que les autres rats semblaient simplement se soumettre et accepter le vainqueur. Le vainqueur était devenu leur leader à tous. Quand les rongeurs quittèrent la clairière, il sortit et dépeça l'une des carcasses, emportant la peau avec lui.

En rentrant chez lui, le jeune ambarien ne pouvait s'empêcher de réfléchir à la scène à laquelle il venait d'assister. Elle lui fit prendre conscience de l'existence d'une hiérarchie chez les animaux où une violence extrême permettait d'établir un ordre au sein de la communauté. Il pensa au chef de sa tribu, un ambarien peureux, peu connu pour sa force ou son courage. Il se prit à douter de la valeur de cet homme, de l'avenir de son peuple et de sa survie entre les mains d'un être si faible. Lorsqu'il arriva au campement, il alla trouver son chef. Ce dernier lui demanda de justifier sa chasse infructueuse. Les yeux du jeune homme changèrent soudainement : de marron, ils passèrent à un bleu pâle, de la couleur du ciel quand Ahanyaro laisse tomber sa fureur sur les hommes. L'Ambarien sortit un couteau et poignarda vicieusement le cou et le crâne de son chef, à plusieurs reprises. C'était une action brutale, mais sur son visage on ne pouvait voir qu'une expression calme. Une fois le meurtre accompli, il trancha la tête du vaincu, lui ouvrit le crâne et en sortit la cervelle pour la manger. Il déclara alors au reste de la tribu que le temps de la peur était révolu, et prit la place du chef déchu. Il déclama un discours, portant sur l'importance d'élever la tribu, de faire de ses membres des prédateurs, de les endurcir. Puis, il s'assit et le bleu de ses yeux disparu. Cet événement marqua le début de la société ambarienne telle qu'elle est aujourd'hui : cruelle, stricte et brutale.





## e peuple de la guerre

La horde de Lanoöne apparaît comme une civilisation relativement jeune, puisqu'elle s'est lentement développée dans un environnement hostile. Cependant, elle a su le faire avec lucidité et efficacité, jusqu'à devenir l'un des peuples les plus craint d'Algaroth.

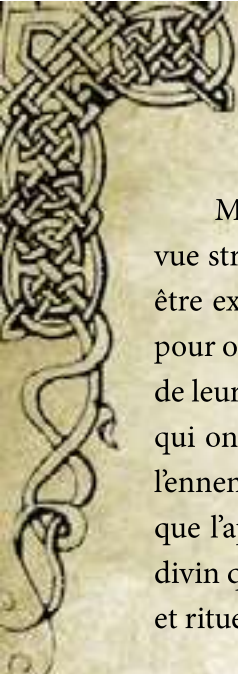
Les Ambariens sont vus comme des combattants cruels et terrifiants par la sauvagerie dont ils font preuve mais aussi par leur stratégie militaire. En effet, malgré une culture somme toute assez primitive, ils ont réussi à développer un art de la guerre très poussé, où «ruse» et «imprévu» sont les maîtres mots, tout comme «victoire» et «férocité».

L'organisation de ce peuple se structure en deux parties. La plus importante concerne ce que les Ambariens nomment les Pisteurs de Foudre. Véritables villes mouvantes et nomades, composées par des hordes de guerriers et de combattants, elles se déplaceraient depuis des millénaires sur les plaines de Lanoöne, rasant tout sur leur passage et suivant le chemin grandiose tracé dans la foudre par Ahanyaro lui-même. Ces villes se déplacent à mesure des conquêtes, là où le peuple ambarien a besoin de combattants. En contrepartie, une autre forme de ville est implantée. Sédentaires et de plus petite taille, elles sont installées dans différents lieux pour qu'elles puissent remplir de nombreuses tâches. Elles servent de greniers et de points de ravitaillement, mais également de postes avancés afin de surveiller des zones tactiques. On les nomme Canines du Maintien, en référence à l'architecture particulière des bâtisses.

La société est entièrement basée sur les principes de force et de guerre. Ainsi, chaque Ambarien naît et vit en apprenant à se battre, et ce dès son plus jeune âge. Les conflits se clôturent généralement par des combats à mort, tout comme les passasions de pouvoir. Ici, la faiblesse est perçue comme honteuse et est réprimée. Les personnes les plus faibles n'ont leur place dans ce monde qu'en tant qu'esclave, ou de cadavre. Beaucoup de rituels traditionnels existent autour du thème du combat et de la mise à mort. Si un chef, que les Ambariens nomment Neck Vapan, montre des signes de faiblesse, ou simplement si l'un de ses sujets le juge mauvais, il pourra être défié dans un duel à mort. Le vainqueur deviendra alors Neck Vapan, après avoir ingurgité le cerveau du vaincu. Dans ce geste traditionnel s'exprime une volonté de domination sur le perdant, où le nouveau chef réduit à néant toutes les forces de son adversaire en les ingérant. Cette pratique de cannibalisme s'est d'ailleurs répandue à des combats moins cruciaux, comme par exemple pour régler un conflit entre deux rivaux ambariens ou contre des combattants lors de batailles.

Bien que cette tradition de succession de chefferie ait un aspect rituel autour du défi, il arrive parfois que le Neck Vapan soit simplement assassiné, sans qu'il ne puisse se défendre. C'est un geste dédaigneux dans lequel le meurtrier montre à tous qu'il jugeait son chef indigne d'un défi. Une forme d'humiliation finale pour le chef, mais également pour sa descendance.





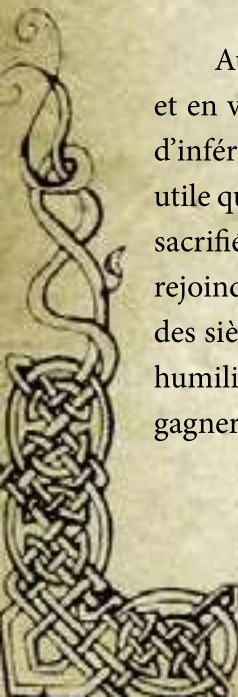
Malgré la brutalité qui se dégage de ce peuple, il n'en reste pas moins très organisé d'un point de vue stratégique. La charge furieuse et stupide ne leur ressemble pas : les Ambariens peuvent s'avérer être extrêmement ingénieux. Le Neck Vapan s'entoure des meilleures maîtres de guerre Ambariens pour organiser ses attaques. Ils savent tous mettre pleinement à profit leur environnement, la diversité de leurs soldats, ainsi que leur technologie. Ces mêmes maîtres de guerre dirigent les chefs de hordes, qui ont tous des factions sous leurs ordres. La coordination est efficace et souvent déroutante pour l'ennemi, qui s'attend à voir des barbares entrer dans le champ de bataille, sans réelle stratégie autre que l'appel du sang. Pour les Ambariens, la guerre est perçue comme une forme d'art, de défouloir divin qu'il faut respecter, et où il faut savoir surpasser, être digne de Dieu. C'est donc un acte cultuel et rituel, où les guerriers font preuve d'honneur et respectent Ahanyaro, par le massacre et le saccage.

Ainsi, tout les coups sont permis tant que la victoire est assurée. Les Ambariens usent de différentes méthodes, que ce soit dans leurs approches et formations militaires, dans l'usage de catapultes rudimentaires ou encore avec les Rakmaras.

Il s'agit de cruches en terres cuites, remplies d'un liquide aux vapeurs toxiques. Le respirer trouble la vue, peut même entraîner la perte de connaissance et, quand il est mélangé à de l'eau, empoisonner les sources et les puits. Ce liquide s'enflamme également au contact d'une flamme. Il viendrait du sang du Rakmara noir, un pachyderme monstrueux qui vivait autrefois dans les plaines, mais que l'on retrouve encore dans certaines forêts isolées.

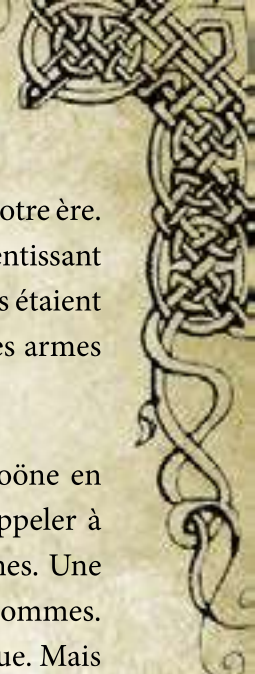
## a place des femmes: les filles d'Ahanyaro

La horde d'Ambar est réputée pour sa misogynie : pour les Ambariens, la femme n'a d'utilité que pour la reproduction et les sacrifices. Elle représente pour eux un paradoxe : elle est vue comme faible et donc impure d'une certaine manière, mais malgré cela, elle a la capacité de donner la vie, et de manipuler la magie.



Autrefois, elle était à la fois crainte et respectée. Puis, cette peur se transforma peu à peu en rejet et en violence. La Femme perdit son statut d'être d'Ahanyaro, d'humaine. Elle fut rabaissée au rang d'inférieur, d'être détestable, réduite à une condition similaire à celle d'un esclave. La femme n'était utile que pour donner de la force à la horde en donnant naissance à de nouveaux guerriers, ou en étant sacrifiée à la gloire d'Ahanyaro. Cette dernière pratique avait pour but de purifier la femme, de lui faire rejoindre Ahanyaro pour qu'il fasse d'elle un guerrier. Les femmes Ambariennes vécurent ainsi durant des siècles, suivant les guerriers dans leurs croisades interminables. Restant en retrait, maltraitées et humiliées par les membres de leur propre nation, elles finirent cependant par réagir et se rebeller pour gagner leur liberté.





Les premières rebellions eurent lieu dans les cités, les Canines du Maintien vers 2402 de notre ère. Les rumeurs montèrent à propos d'Ambariens tués par leurs femmes. Cela eu un impact retentissant dans le pays entier, et bientôt, le nombre de femmes qui brisèrent leurs chaînes augmenta. Elles étaient encore peu nombreuses, mais elles défièrent la horde entière par le simple fait de prendre les armes contre ceux qui jusqu'à présent étaient leurs maîtres.

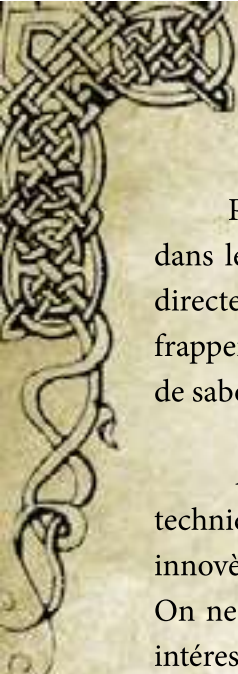
La nation des Ambariennes libres vit le jour, et partit s'installer au sud-ouest de Lanoëne en secret. Les Ambariennes se renommèrent Filles d'Ahanyaro. Ce nom avait pour but de rappeler à tous la légitimité des femmes auprès de leur dieu, le fait qu'elles étaient les égales des hommes. Une société guerrière se mit également en place, avec un fonctionnement similaire à celle des hommes. Cependant, chez les filles d'Ahanyaro, la magie était acceptée et la médecine bien plus répandue. Mais ces femmes se mirent également à pratiquer l'esclavage, notamment des hommes Ambariens capturés, qui servaient alors de père pour la prochaine génération de leur nouvelle tribu.

La première cité des femmes se développa lentement, mais sans fléchir. Bien sur, elle n'avait rien d'une cité majestueuse, afin de ne pas attirer l'attention. En effet, la horde Ambarienne ne resterait surement pas à rien faire devant une rébellion et chercherait surement à les anéantir. Elles se mirent donc à l'abri, entraînant leurs filles. Ainsi, en 2449, elles déclarèrent la guerre aux hommes de Lanoëne, avec pour objectif de libérer les Ambariennes toujours sous le joug de la horde et de dévoiler la réelle valeur des filles d'Ahanyaro.

Un conflit sévit depuis lors entre les deux nations. Aujourd'hui, elles sont craintes par la horde, la plupart détestant ces profanatrices qui souillent le nom d'Ahanyaro. D'autres encore, bien qu'à contre cœur, leur reconnaissent de la valeur, respectant leur ténacité au combat et leur rage de vaincre. Les deux factions sont cependant loin d'être à armes égales : les Filles d'Ahanyaro existent maintenant depuis un siècle mais elles sont peu nombreuses. En effet, la horde est puissante, ces légions multiples. Bien qu'elles continuent les raids pour libérer leurs semblables, elles y laissent souvent de valeureuses guerrières. Elles se contentent donc d'attaques vicieuses, harassant la horde en des points précis pour se retirer ensuite, n'employant que rarement des charges frontales. Leur existence ne refroidit en rien les coutumes ambariennes et les hommes continuent de traiter leurs femmes comme ils l'ont toujours fait : avec mépris, cruauté et violence. Parfois, ces traitements empirent : les hommes espèrent ainsi ôter aux captives toute envie de rejoindre les blasphématrices.

Les filles d'Ahanyaro forment malgré tout un peuple fort et brutal, surtout envers les personnes extérieures à leur pays si bien que, depuis deux ans, les filles d'Ahanyaro sont en guerre contre Medwyn, à un moment où ces derniers n'en avaient pas besoin. La cité des femmes libres est d'autant plus dangereuse qu'elle développe depuis peu l'ingénierie navale et commence à construire ses premiers navires pour fondre sur Medwyn à des endroits moins protégés que le nord. En rejoignant le conflit entre Medwyn et les Ambariens, les filles d'Ahanyaro représentent une gêne pour les deux factions à la fois. Elles n'hésitent pas à saboter le travail de leurs semblables, voire à leur faire la guerre ouvertement au milieu d'une attaque contre les Medwyniens.





Pourtant, certains auraient pu penser que les Filles d'Ahanyaro prendraient le parti de Medwyn dans leur guerre constante contre Ambar. Cependant, il n'en est rien. Certes, elles n'attaquent pas directement le peuple des tortues, mais il n'est pas rare de les voir se joindre à une bataille pour frapper sans distinction sur les guerriers de la horde ou ceux de Medwyn. Elles sont aussi bien capable de saboter les actions ambariennes que de saper les murailles d'un fort Medwynien.

Abritées dans leur ville secrète, loin au sud-ouest, elles se mirent à développer leur propres techniques et technologies. Ce que les Ambariens savaient, elles l'apprirent. Mieux encore, elles innovèrent : ainsi, les premiers de Lanoöne à naviguer sur l'Océan Guaew furent des femmes. On ne sait comment, cette nouvelle serait parvenue aux oreilles de certains chef de la horde. Fort intéressés, ils doublèrent les moyens mis en oeuvre pour trouver la cité secrète. Quel merveilleux moyen pour eux de prendre le pas sur Medwyn, en attaquant une zone moins protégée où personne ne les attendra.

## Structure de la société et ressources

### **Les pisteurs de foudre**

Ces groupes sont composés de guerriers, d'esclaves et de femmes - souvent les anciennes victimes d'invasions de la horde, provenant de Medwyn, Ditmar, Brimar ou encore de Lanoöne, derniers représentants de cultures aujourd'hui disparues, évincées par les Ambariens.

Parfois, on peut retrouver parmi les esclaves la famille d'un Ambarien vaincu en duel rituel : ils appartiennent au vainqueur, leur sort désormais entre ses mains, et ils doivent le servir. Chez les pisteurs de foudre, les esclaves sont utilisés pour l'entretien du campement, le soin des blessés, ou encore sur le champ de bataille comme chair à canon. Ils sont étroitement surveillés par les Vakins, ce qui dissuade généralement toute idée de rébellion. Les Vakins veillent à les mater, tout en les gardant aptes à accomplir efficacement leur tâches quotidiennes. Seuls les esclaves pratiquent le soin des blessés, permettant d'envoyer plus d'Ambariens sur le front, plutôt que de les garder à l'arrière. Ils sont également utilisés sur le champ de bataille, comme boucliers humains ou chair à canon mais également comme arme psychologique. Cela permet aux véritables troupes de progresser rapidement sur le terrain. À côté de cela, il arrive également que les prisonniers et esclaves soient envoyés dans le camp adverse à coup de catapulte : lors de l'envoi, les plus chanceux sont déjà morts, parfois en morceaux. Cependant, envoyer des esclaves vivants directement sur les Medwyniens est pratique courante. L'objectif est ici de provoquer l'effroi chez l'ennemi et la crainte de leur fureur.

Les campements sont très rudimentaires, construits en bois et en peaux d'animaux. Cela permet à la horde de se déplacer rapidement, le tout avec le minimum de matériel. Certaines ressources peuvent être récupérées et utilisées directement sur place, sans avoir à être transportées, comme le bois par exemple. Ce sont souvent les esclaves qui les montent, car ce genre de tâches est inadapté à leur statut guerrier.



L'équipement de la horde ambarienne est plutôt rudimentaire. Leurs seules armures sont composées de fourrure, de cuir souple, voire de cuir bouilli pour certains. Les artisans se concentrent presque exclusivement sur le travail du métal, pour forger des armes et des outils. Le métal le plus répandu est le fer, l'acier n'étant travaillé que dans les cités qui approvisionnent la horde quand elles le peuvent. Les épées sont forgées pour être efficaces et non esthétique : elles sont rustiques mais effilées et aussi mortelles que la horde. Depuis peu, les forgerons Ambariens se sont mis à développer une méthode damassée de la forge, ce qui offre à leurs outils une plus grande résistance. Le but des forgerons est de parvenir, un jour, à percer les armures medwyniennes, connues pour être infailibles. Le développement des pratiques et connaissances ambariennes sont soutenues par la forte utilisation d'esclaves. Dans le lot, les ingénieurs, soigneurs, et autres travailleurs utiles sont réquisitionnés pour faire évoluer les connaissances et permettre d'accroître la puissance ambarienne.

La société des Pisteurs se structure entièrement dans une logique guerrière. Le Neck Vapan s'entoure des maîtres de guerre, pour gérer l'avancée stratégique des troupes, mais également des aiguilleurs. Ces derniers sont très nombreux, car chargés de gérer les ressources et la vie dans le campement. Ils sont en lien avec les chefs de horde, pour coordonner toutes les troupes. La horde complète des Pisteurs de Foudre regrouperait plusieurs grandes citées qui doivent être gérées de différentes façons, pour permettre la pérennité de la horde malgré la masse guerrière qui la compose.

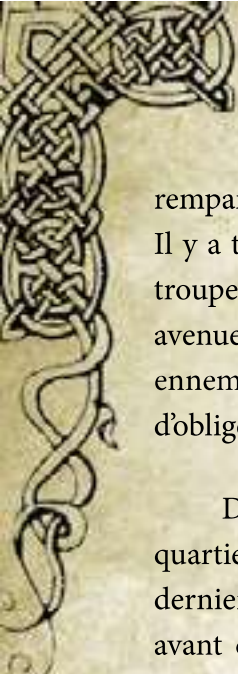
Il est impossible de citer de réelles personnalités connues dans la société ambarienne, par le simple fait qu'un chef de horde, tout comme le Neck Vapan, peut se retrouver tué lors d'un duel cultuel. À savoir que tout vainqueur prend la place du défunt, et que ce dernier suivra des ambitions en tous points similaires, soit l'anéantissement des peuples voisins. Le Neck Vapan actuel est très réputé et craint, si bien qu'il n'a connu que deux combats à mort traditionnels en 14 années de règne. Il est sorti vainqueur de chacun d'eux, sans aucune blessure.

## Les Canines du maintien

Dès 3494 de l'âge sombre, Lanoöne était entièrement conquis par la horde. Seules restaient quelques factions éparpillées. Dès ce moment, les Ambariens entreprirent de fonder des cités, séparant ainsi les deux populations de la horde. L'objectif était de développer la gestion des ressources en utilisant des nouvelles connaissances, comme l'agriculture, l'élevage ou encore la forge. Avec le temps, ces petites villes devinrent de réelles Cités-Etats, toutes à la solde du Neck Vapan. Ce dernier se fichait de la manière dont étaient gérées les villes, tant que les pisteurs de foudre recevaient des vivres et de nouveaux guerriers.

L'architecture des bâtiments se structure dans une logique défensive, puisqu'il est possible que ces villes soient un jour assiégées. Ainsi, ils développèrent rapidement la taille de la roche, pour remplacer le bois qui peut facilement être incendié. Les différentes cités sont toutes à proximité de carrières, de collines ou de montagnes. Elles sont agencées de manière circulaire, protégées par d'imposants





remparts, parfois présents sur plusieurs rangées. Les rues ont été faites pour remplir différents critères. Il y a tout d'abord de grandes avenues, larges et entièrement droites. Ces dernières permettent aux troupes de circuler facilement entre les casernes et les remparts ou à d'autres points stratégiques. Ces avenues, qui représentent tout de même un potentiel désavantage en cas d'attaque - car une armée ennemie pourrait facilement les investir - sont prévues pour être barricadées en cas d'urgence, afin d'obliger les assaillants à se retrancher dans les ruelles, plus étroites et labyrinthiques.

De manière générale, les quartiers des cités sont structurés selon les secteurs d'activité. Il y a un quartier des brasseurs, des tanneurs, des forges et des mines, ou encore le quartier des esclaves. Ce dernier, plus qu'un simple quartier, forme plutôt une prison gigantesque où sont gardés les esclaves avant que leurs tâches ne leur soient attribuées où lorsqu'ils ne travaillent pas. Des Vakins sont également présents pour garder cette population exploitée. Les esclaves tiennent une place très importante au sein de ces villes, puisqu'ils en sont la main-d'œuvre principale. Ce sont eux que l'on retrouve dans les champs et dans les mines. Les Ambariens, eux, se réservent la gestion des productions et le travail artisanal comme la forge. Les esclaves ont donc un rôle d'extracteur de ressources premières.

Les femmes esclaves sont également précieuses et sont sélectionnées selon leur âge pour entrer dans un segment bien particulier du quartier des esclaves. En effet, depuis la rébellion des filles d'Anahyaro, les femmes ambariennes sont plus souvent tuées pour leur insoumission et sont donc de moins en moins nombreuses. Les Ambariens ont donc trouvé une solution à ce problème : les femmes Ambariennes désobéissantes sont ainsi mises avec les femmes esclaves dans ce segment du quartier des esclaves. Elles y sont violées par les Ambariens jusqu'à ce qu'elles tombent enceintes. Elles sont relativement bien traitées lors de leur grossesse jusqu'à ce que l'enfant naisse. Si c'est un garçon, il est alors arraché à sa mère et élevé par la horde afin qu'il puisse servir à la guerre. Si c'est une fille, elle est élevée par sa mère et condamnée à subir le même sort, à être utilisée comme sacrifice humain ou bien tuée si les ressources de la ville viennent à manquer. Souvent, une fille ne survit pas dans ce quartier : les femmes esclaves ont en effet tendance à tuer leurs propres filles afin qu'elles ne puissent pas vivre le même sort qu'elles. Les femmes esclaves fertiles restent assignées à ce quartier jusqu'à ce qu'elles ne puissent plus avoir d'enfants. Elles sont ensuite envoyées, à l'instar des hommes, faire des travaux manuels jusqu'à ce que mort s'ensuive.

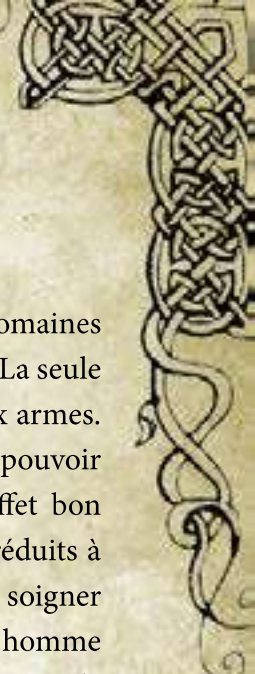
Les canines du maintien ont chacune un gouvernement et un fonctionnement distinct, bien que toutes soit similaires sur une chose : la loi du plus fort prime. Il y a donc souvent un chef - ou plusieurs, même si cela est rare - qui s'entoure de conseillers. Cependant, la population ne pourra pas avoir de place dans la vie politique. Sauf bien sûr si un citoyen prend la place du chef..





## Rapport avec la magie

Au contraire des filles d'Ahanyaro, qui pratiquent et s'exercent volontiers dans plusieurs domaines magiques, les hommes d'Ambar sont mitigés. Pour eux, la magie serait indigne d'un guerrier. La seule force véritable, celle qui trouve foi aux yeux d'Ahanyaro et aux leurs, est celle du combat aux armes. Les Ambariens n'ont donc pas grand intérêt dans la magie, et préfèrent s'enorgueillir de pouvoir défier ces mages à mains nues et les terrasser avant d'en faire des esclaves. Il y a en effet bon nombre de mages, d'alchimistes et de sorciers capturés au sein des Ambariens. Ils en sont réduits à devenir de la chair à canon ou à soigner les blessés. Les Ambariens comprennent l'intérêt de soigner magiquement, puisque c'est une magie efficace, pleine de vertus et capable de remettre très vite un homme sur pied. Cependant un Ambarien soigné est ensuite vu comme faible et doit par conséquent prouver de nouveau sa valeur au combat. À noter que l'alchimie reste la seule pratique non guerrière acceptée chez les Ambariens car elle permet d'affaiblir les forces ennemies, grâce au poison, ce qui est un avantage non négligeable.




## Éducation et passage à l'âge adulte

Toutes les traditions et mœurs de ce peuple sont inculquées le plus tôt possible aux enfants. Les jeunes filles sont élevées par leurs mères au sein de la horde, où leur éducation reste très limitée : ce sont des femmes, elles seront vouées à se reproduire et mourir. Elles ne nécessitent donc pas une instruction complète.

Les hommes de la horde, eux, sont mieux éduqués. Le reste du clan les instruit, en commençant par l'histoire de leur peuple et le fonctionnement de la société ambarienne. Ils suivent ces classes à partir de leur sept ans jusqu'à leur douze ans. Cependant, en parallèle, ils commencent une formation plus martiale à leur 9 ans. Les guerriers leur enseignent la chasse puis l'art de la guerre. A leur 12 ans, ils sont mit à l'épreuve, afin de mettre en pratique ce qu'ils ont appris : ils doivent être forts et indépendants. Des rixes sont organisées entre enfants du même âge. Sous la supervision d'un tuteur, ils doivent chasser et tuer leurs premières proies. On les emmène dans les ruelles labyrinthiques et ils doivent retrouver seuls le chemin de l'école. Puis à leur 16 ans, ils partent alors en groupe et doivent passer les trois années à venir seuls, dans la nature. Ceux qui reviennent avant sont exécutés. Les autres ayant réussi à survivre à ces trois ans passeront à l'âge adulte, gagnant ainsi leurs statuts de membres du clan. Ils devront alors continuer de prouver leur valeur, jour après jour, ne pas se laisser écraser par leurs aînés. C'est cela le quotidien d'un Ambarien : être faible est une honte, une blessure est déshonorante, tomber malade est indigne. Il faut être fort et inébranlable.

Du côté des Filles d'Ahanyaro, l'apprentissage et l'éducation est plutôt similaire, à la différence que chacune aura l'opportunité de choisir un domaine en particulier, comme la magie ou le combat purement guerrier, bien que toutes apprennent à se battre. L'histoire de leur nation est enseignée afin que chacune reconnaisse l'importance de leur statut, de leur place et de leur but.





## Seur religion

La religion ambarienne repose sur le principe d'un Dieu surpuissant et mystérieux. Ahanyaro est le Dieu de la foudre et du ciel : il est omniprésent. Il commande tout et observe la horde avec froideur et jugement. Personne ne sait rien sur lui, et chercher à connaître son histoire est vu comme une absurdité, comme si l'Ambarien cherchait à se mettre à la hauteur du dieu. Ahanyaro représente la violence et la cruauté sans limite de la civilisation, occupant une place de Dieu vengeur, rancunier, mais aussi de purificateur. Les Ambariens ravagent tout durant leur avancée. Il le font au nom de leur dieu, selon sa volonté et ses préceptes, avec comme but de dominer Linovpach dans son entièreté, voire plus...

Les Filles d'Ahanyaro ont également cette perspective. Elles considèrent seulement que les hommes d'Ambar n'ont aucune légitimité à suivre les ordres de leur dieu, et se voient comme les véritables héritières d'Ahanyaro.

Peu de rites sont effectués pour le dieu de la foudre, mais tous se pratiquent sous forme de sacrifices. Ainsi des sacrifices sont exécutés pour purifier un corps, une personne ou même d'anciens champs de bataille, pour bénir le passage de la horde ou encore dans l'espoir de rendre les terres fertiles. La bénédiction de leur dieu est essentielle pour eux, pour accomplir chacun de leurs gestes. Ainsi, si une bataille est perdue, ou est défavorable, les sacrifices auront pour objectif d'attirer le regard et les faveurs d'Ahanyaro sur la horde. Après ce rite, les troupes retourneront aussitôt au combat.

Le bleu semble avoir un lien direct avec leur dieu, une personne aux yeux bleus est d'ailleurs considérée comme ayant la marque divine. Plus encore, elle serait possédée par Ahanyaro en personne. De nombreuses légendes ambarienne évoquent cette marque particulière, qui s'ancre d'autant plus dans les esprits car aucun Ambarien à ce jour n'est né avec les yeux bleus. La légende la plus connue, hormis celle des origines de la tribu et de la peau de rat, raconte qu'un jour, un enfant Ambarien naîtra avec les yeux bleus. Il sera l'incarnation d'Ahanyaro sur terre et guidera les Ambariens vers la victoire.

Quand un étranger ou un prisonnier aux yeux bleus croise le chemin de la horde, il est vu comme un usurpateur, un faux dieu essayant d'incarner Ahanyaro. Il est immédiatement massacré et l'on fait subir à son corps les pire infamies.



## Rites mortuaires

La mort d'un Ambarien n'est l'objet que de peu de considération dans sa culture. En effet, la mort est vu comme une faiblesse, un manquement. Selon eux, chaque être est immortel. Or, tout les Ambariens finissent soit par mourir au combat, soit de maladie. La mort reste cependant inacceptable pour eux et aucun rite n'existe à proprement parler. Le corps du défunt est tout simplement laissé sur place si il a eu une mort déshonorable. Dans le cas contraire, on le place dans une zone à l'écart, pour que la carcasse soit nettoyée par les charognards. Plus tard, des membres de la horde pourront récupérer le crâne et parfois les os pour en faire des objets. C'est là leur seule cérémonie.

Une autre tradition qui existe autour de la mort, concernant les pratiques cannibales. Lorsqu'un Ambarien tue un autre homme, il mangera son cerveau comme le veut sa culture. Certains ajoutent à cela la collection de morceaux des vaincus : les crânes, oreilles, doigts ou dents.

En ce qui concerne les successions, le fils d'un défunt se devra de consommer la cervelle de son parent décédé. Ce geste fait partie de l'héritage : l'enfant prend la place de l'ancien et se dresse au-dessus de lui. Si le défunt a plusieurs enfants, ils doivent s'affronter entre eux et le gagnant succédera donc à son père. Il devra également manger les cerveaux des perdants s'ils meurent durant le combat. Si le défunt a été battu lors d'un duel, et subit la coutume par le vainqueur à la place du fils. Ce dernier devra lui porter allégeance, comme si le vainqueur était devenu son nouveau père.

De nombreux symboles post-mortem peuvent avoir lieu, notamment sur le champ de bataille où la dépouille des ennemis vaincus est démembrée, humiliée dans l'au-delà. Il est courant de taillader et de mutiler les corps, mais l'un des pires symboles présent dans cette culture est d'allonger un cadavre sur le ventre. Selon eux, allonger un cadavre sur le ventre est un affront puisque le défunt tourne le dos à Ahanyaro, Dieu de la foudre et du ciel. Ainsi, lorsqu'une bataille a lieu, les Ambariens prennent soin d'allonger leurs combattants morts à la guerre sur le dos afin qu'ils puissent faire face à leur Dieu. Enfin, comme ultime humiliation, les Ambariens enflamment les corps. Pire qu'un rappel à ce qui arrive à ceux qui n'écoute pas Ahanyaro, le feu détruit les os avant que les guerriers ne les écrasent sous leur bottes. Rien ne reste, et rien ne peut être utile.

Les lieux témoins des batailles passées sont vus comme sacrés et sont grandement respectés. Au passage de la horde sur ces zones, un esclave est sacrifié. On lui tranche la gorge, aspergeant d'abord le sol puis, s'il en reste, les os blanchis par le temps des anciens Ambariens, en signe de respect. L'esclave est ensuite dévêtu, mit sur le ventre et laissé aux charognards.

Les crânes des adversaires combattus, ou des compagnons Ambariens tombés valeureusement au combat sont conservés : ils symbolisent la force du guerrier Ambarien qui a triomphé. Ce sont également des trophées de guerre. En gardant ces têtes, le guerrier Ambarien ferait honneur à son dieu. Il s'attire son respect, ou du moins son regard.



Il arrive que les crânes subissent des transformations pour être utilisés. Ainsi, il n'est pas rare de voir des coupelles faites avec le haut du crâne découpé, où encore de voir des sortes de bijoux ou d'ornements faits avec la face du crâne, soit juste les yeux et le nez. Certains combattant portent d'ailleurs une bandoulière d'où pendent ces faces, symboles de leurs victoires et de leur force.



## Les compétences raciales



### Ambariens

#### ◇ Compétence raciale naturelle: Sang froid

Permet d'achever / tuer un joueur sans être traumatisé par cet acte affreux. Sans cette compétence vous serez incapable de vous battre à nouveau de tout le GN, trop choqué par votre acte. Il vous faut un objet bien particulier qui vous viendrait de votre première victime. Votre historique doit impérativement raconter cette histoire. Ce n'est pas un simple objet trouvé par terre !

#### ◇ Compétence raciale culturelle: Peur (2/jour)

Intimide et provoque la peur chez vos adversaires. Annoncez « Peur ! » en mettant en évidence des trophées ou en poussant un cri de guerre, une personne ciblée doit alors fuir le combat, craignant pour sa vie. Elle se mettra en sécurité jusqu'à la fin du combat. Possible une fois par combat.

### Les Filles d'Ahanvaro

#### ◇ Compétence raciale culturelle: Renverse (2/jour)

Permet de mettre à terre un adversaire en mimant un fauchage. Annoncez « Renversement » au début du mouvement. Capacité possible qu'une fois par combat.

#### ◇ Compétence raciale culturelle: Premier soin

Permet de sortir une personne du coma en lui redonnant 1PV. La personne est en période de convalescence et ne peut user de ses capacités, ni courir, durant 5 sabliers après être sorti du coma. Des soins plus poussés devront être utilisés au plus vite. Cette capacité ne peut redonner de PV en dehors d'une situation de coma, et doit être utilisé hors zone de combat.

