Les Vaämars

Continent: Valoktas
Pays: Amhad
Capitale: Jamir
Religion: Polythéisme (Mahadeva, dieu principal)
Politique: Oligarchie
Langue: Vaämar

Espérance de vie: Environ 140 ans
Taille moyenne: Humaine
Couleur de peau: Diverses, car métissée

Histoire des Vaämars

Autrefois, le désert d'Amhad n'était peuplé que par des elfes. L'origine et la venue des Vaämars sont tout autres et sont liées aux terres de Teriel. La civilisation des Vaämars ne formait autrefois qu'une avec celle des Lansrads, désormais connus pour être de terribles guerriers du désert. La population vivait alors de manière prospère, dans un Royaume reconnu par tous pour sa culture, sa beauté et sa force. La famille royale et sa cour habitaient à Ajihab, la capitale du Royaume, aussi connue sous le nom de la «Cité Bleue» et aujourd'hui recouverte d'une ville d'un tout autre genre : Fulu.

Au seuil de l'Âge de Cendre, une puissante irradiation d'origine inconnue rendit le pays invivable et le Roi prit la rude décision de migrer à travers le désert Teriel avec l'ensemble de son peuple. Il avait l'espoir de trouver refuge de l'autre côté du désert, auprès d'alliés de longue date : les A'Shrahaädis. Cela coûta beaucoup à cette civilisation autrefois si rayonnante. Les plus faibles moururent sous la chaleur du désert et beaucoup manquèrent d'eau, tant et si bien que seule la moitié du peuple parvint aux portes de Kolbura, la capitale de ces soi-disant alliés. Le roi lui-même avait péri. Son fils lui avait survécu et, sans avoir été couronné, avait mené son peuple jusque-là.

Mais voyant cette masse d'exilés en haillons, mourant de chaud, de faim et de soif, les A'Shrahaädis fermèrent leurs portes, de peur qu'ils n'apportent des maladies et n'affaiblissent leur propre population jusque-là très prospère. Ils leur accordèrent quelques soins et leur permirent de rester sur leurs terres, mais les Lansrads n'étaient pas accoutumés à un tel climat, n'avaient pas le droit de cultiver, et l'eau leur coûtait cher. Bientôt, les réserves d'or que le royaume avait pu apporter s'épuisèrent, plongeant les Lansrads dans une misère telle que certains s'improvisèrent esclaves au service de leurs «bienfaiteurs».

Les décennies sombres passèrent et les Lansrads ne voyaient aucune porte de sortie. Le Prince, qui ne voulait pas être couronné avant d'être digne du titre de son père, se rendit compte que les négociations pour le bien de son peuple ne menaient à rien : ses sujets ne vivaient plus ; ils survivaient péniblement. Aussi prit-il une décision : il fit dépêcher des hommes à travers le royaume des A'Shrahaädis pour parlementer avec les dirigeants locaux.

«La plupart de ceux que je rencontrais ne voulaient pas traiter avec moi. Nous étions déjà devenus à leurs yeux des nuisibles venus piller leurs ressources, des insectes dont ils ne voulaient pas. Puisque nous n'étions pas heureux ici, pourquoi ne retournions-nous pas dans notre propre pays ? Ils ne comprenaient pas que nous n'avions pas eu le choix [...]. Une minorité d'entre eux, cependant, me comprit. Ils avaient eux-mêmes eu affaire à des créatures étranges peu avant notre arrivée : des êtres qui ne parlaient pas notre langue et dotés de capacités surnaturelles. En voyant notre situation et en apprenant notre histoire, les A'Shrahaädis craignaient pour la perte de leur propre grandeur et avaient entamé une guerre. Elle ne nous était pas visible, car nous étions nous-même en proie à une bataille perdue d'avance : celle contre l'adversité, la famine et la mort. [...]

Apprenant l'existence de l'ennemi des A'Shrahaädis, le Prince décida de trouver un moyen de les contacter. Je fus celui qui y parvint et je découvris des créatures à la fois étranges et similaires. Ils se nommaient eux-mêmes des «elfes». Osseux et longilignes, les elfes ont une peau ocre et granuleuse, assimilable au sable qui les entoure, et les yeux entièrement peints d'un noir d'encre. [...]

Je parvins à communiquer avec eux, car ils avaient appris les rudiments de la langue des A'Shahaädis. Leurs motivations n'étaient pas hostiles envers ces derniers, mais ils étaient doués de magie, et cela avait effrayé les hommes. Pour moi, la magie faisait partie des légendes que l'on raconte aux enfants le soir, avant de s'endormir. Mais j'appris bien vite qu'elle était tout ce qu'il y avait de plus réel. Les elfes sont capables d'utiliser leurs pouvoirs pour tirer de l'eau du sable, modifier la matière et calmer les tempêtes. [...]

Le Prince accueillit les elfes dans sa tente avec émotion : ils étaient pour les Lansrads un moyen de survie non négligeable, le salut de son peuple. Avec eux, adieu la soif, adieu la faim : il pourrait irriguer le désert, le transformer en une immense oasis et nourrir sa population grâce au travail de la terre. [...] Les elfes, voyant la misère de son peuple, acceptèrent de l'aider.»

Extrait des fragments d'Aram Delhi, conseiller du Prince Abdel Kheja, Archives de la bibliothèque de Coptos, Amhad.

Si les elfes des sables acceptèrent d'aider les Lansrads, ce fut par bonté, mais également pour récupérer les leurs, ceux qui n'avaient pas été tués, mais enlevés par les A'Shrahaädis, curieux de leur magie. De toute évidence, le conflit ne tarda pas à éclater entre les Lansrads et les A'Shrahaädis quand ces derniers apprirent que certains elfes vivaient parmi les humains, leur fournissant toute l'eau dont ils avaient besoin. Ils perçurent cette alliance comme une déclaration de guerre et attaquèrent les Lansrads. Ceux-ci n'étaient pas dupes de la situation et s'étaient préparés à cette possibilité : dans leur cité de fortune, ils furent protégés par la magie des elfes qui perdit les assaillants dans des tempêtes de sable. Elles ne cessaient que lorsqu'ils battaient en retraite.

Le Prince fit alors dépêcher quelques groupes de guerriers sur les routes principales : ils avaient pour mission d'arrêter tous les A'Shrahaädis du désert et de les empêcher d'accéder à la capitale. Ainsi privée de ses vivres, Kolbura fut affamée. Elle ne serait libérée que lorsque les hommes auraient relâché les elfes qu'ils détenaient et que le Roi aurait signé avec le Prince un traité de paix. Le Roi refusa et la ville subit de nombreux assauts des Lansrads qui, malgré leur infortune, n'avaient rien perdu de leur vigueur au combat. De nombreux morts furent à déclarer des deux côtés, et les Lansrads essuyèrent une

première défaite avec l'arrivée de soldats A'shrahaädis venus d'autres villes du désert pour défaire leur siège. Mis en déroute, les Lansrads repartirent en exode dans un coin plus reculé du désert, au bord de la mer. Là, ils ne manquaient de rien car ils vivaient avec les elfes et pêchaient tout le poisson dont ils avaient besoin pour vivre. L'alliance avec les elfes semblait relever du miracle dans tous les domaines. Mais les elfes n'avaient pas récupéré les leurs et, une fois que les Lansrads se furent mieux installés, ils décidèrent de les quitter pour retourner à Kolbura et tenter de négocier à nouveau. Le Prince des Lansrads* refusa de les laisser partir seuls car il était devenu orgueilleux, et les A'Shrahaädis devaient payer pour le mal qu'ils avaient fait à son peuple et pour la défaite de la première bataille. Il envoya donc son armée qui détruisit tout sur son passage, pillant les villages et les villes sur le chemin de Kolbura.

Les elfes s'étonnèrent de cette façon de faire, mais le Prince n'écouta pas leur avertissement. Après plusieurs mois de campagne, ils parvinrent à Kolbura qui n'avait désormais plus beaucoup d'alliés extérieurs et recommencèrent un siège. La capitale avait évolué et tint bon malgré les maladies et la disette qui prenait régulièrement la ville. Les Lansrads, eux, avaient beaucoup perdu pendant la guerre, mais touchaient presque à leur but. Alors que le Prince préparait un plan pour empoisonner les nappes d'eau phréatiques qui alimentaient la ville, et ainsi tuer indistinctement guerriers et civils de Kolbura, la légende raconte l'apparition d'un Dieu qui s'adressa à la fois aux hommes et aux elfes. Il les exhorta à la paix et indiqua aux hommes le chemin à suivre : il leur fallait désormais suivre l'est avant de retourner au nord, dans leur pays d'origine. Quant aux elfes, ils devaient trouver un moyen d'empêcher la mort de personnes innocentes. Les guerriers présents n'avaient entendu que des histoires sur ce pays maudit que les Lansrads avaient dû laisser, mais la paix s'installa dans leurs cœurs, et ils surent qu'en suivant les paroles de la divinité, ils feraient le bon choix. Les elfes regagnèrent la raison et s'entendirent sur le fait que des milliers d'hommes ne devraient pas périr seulement pour quelques-uns d'entre eux.

Ainsi, les Lansrads et les elfes qui avaient vu l'apparition allèrent s'adresser au reste de l'armée ainsi qu'au Prince pour leur demander d'abandonner leur folie. Mais ils furent traités de lâches et, si près de la victoire et des richesses que renfermait Kolbura, le Prince ne pouvait plus envisager d'abandonner : il ne voyait pas d'autre issue pour son peuple, et alors seulement, il pourrait mériter de devenir Roi.

Les elfes refusèrent de se battre, et une partie de l'armée du Prince partit. Ainsi privé de ses atouts, le Prince ne pouvait plus se cacher sous un vent de sable à l'abri des regards des A'Shrahaädis, ni empoisonner les nappes d'eau souterraines. En désespoir de cause, il fit attaquer la ville. De nombreux hommes des deux camps moururent et les elfes, qui avaient pour mission de ramener la paix entre les hommes, décidèrent de mettre fin à cette violence. Une tempête de sable s'abattit sur la ville et sur les Lansrads tant et si bien qu'ils furent forcés de laisser leurs morts pour battre

en retraite. Une fois de retour au camp, ils virent les dunes se soulever, sentirent le sol trembler et, dans le chaos le plus absolu, «le désert s'abattit sur Kolbura et l'ensevelit pour toujours» (**Extrait des fragments d'Aram Delhi, conseiller du Prince Abdel Kheja, op. cit.**).

Une partie de l'armée du Prince s'en fut, voyant dans cette manifestation une puissance divine, et rejoignirent ceux qui étaient déjà partis. Ce qui arriva ensuite reste flou, car seule la parole de ceux qui fuirent reste inscrite dans les archives d'Amhad. En effet, ceux-ci retournèrent auprès du reste des Lansrads et prirent avec eux leurs familles. Guidés par des voix divines, ils entamèrent un exode, inverse à celui que leurs ancêtres avaient entrepris trois siècles plus tôt. La traversée fut rude, et, comme la première fois, beaucoup périrent. Certains perdirent foi en la divinité qui serait soi-disant apparue à leurs frères, et décidèrent de faire demi-tour ou de s'installer en petit groupe autour d'oasis qui se présentaient sur leur chemin. Mais ceux qui restèrent atteignirent la terre dont avait parlé la divinité et rencontrèrent les Fulufaähs qui leur offrirent abri et protection.

Les Lansrads qui étaient restés en arrière pour assiéger la cité savaient cependant par où ils étaient partis et le Prince, fou de rage, envoya son armée pour massacrer ceux qui l'avaient trahi. Il fit également exécuter tous les elfes qui pouvaient être capturés pour leur trahison. Arrivée à Hollen, l'armée meurtrière se heurta à une nouvelle forme de magie, moins concrète que celle des elfes, mais tout aussi puissante. Ainsi, ils ne parvinrent jamais à atteindre les lâches qui avaient abandonné le reste du peuple des Lansrads.

Lorsque la barrière de protection que les Fulufaähs érigèrent pour protéger Hollen fut finalement mise en place, les Lansrads qui étaient de leur côté leur demandèrent à nouveau de l'aide : ils désiraient trouver une nouvelle terre qui pourraient être à eux et où ils pourraient vivre comme ils l'entendaient et ainsi former un nouveau peuple. Ils se nommèrent eux-mêmes «Vaämars» et, sur les embarcations que leur construisirent les Fulufaähs, ils partirent peupler le désert d'Amhad sans que les autres Lansrads n'en sachent jamais rien.

En arrivant sur place, les Vaämars firent la rencontre inattendue des elfes du désert, cette même civilisation qui avait été leur alliée et amie dans le désert de Teriel, et ils cohabitèrent un temps. Ils purent échanger leurs connaissances, leurs cultures, et formèrent de nouvelles cités. Avec le temps, les langues fusionnèrent et la population se mélangea jusqu'à donner une population métissée, semi-elfe. À la fin de l'âge de cendre, les derniers elfes du désert préférèrent quitter le pays suite aux différents évènements mondiaux. Ils partirent rejoindre les terres elfiques plus au nord. Aujourd'hui, les Vaämars ne gardent que peu de similarités avec leurs ancêtres elfes. Ils n'ont aucun trait physique en commun avec eux et conservent pour seul héritage leurs connaissances, leurs traditions, ou encore leur espérance de vie plus longue.

Le «Prince», tel qu'il est décrit dans les fragments d'écrits restants de cette époque, semble avoir toujours été le même, bien que trois siècles se soient écoulés entre l'exode et la revanche des Lansrads sur les A'Shrahaädis. Nul ne sait si les hommes vivaient plus longtemps à cette époque, si la magie des elfes a joué un rôle sur la longévité du roi, ou si les fils qui lui ont succédé sont également désignés avec le titre de «Prince».

Les sages du désert

Les Vaämars forment un peuple centré sur la recherche du savoir, sur la découverte et les sciences. Ce sont des spécialistes en médecine, en histoire, ou encore en philosophie. L'environnement difficile dans lequel ils vivent ne leur laisse d'autre choix que d'investir toutes leurs ressources dans la gestion et le développement de leur société, limitant par la même le nombre de conflits. Car bien que certaines cités soient installées dans les zones fertiles au bord du fleuve Ir'aharan ou dans des oasis, une autre partie vit en plein désert, où toute une organisation a dû voir le jour pour permettre des conditions de vie durables. Le désert Amhad ne forme pas un peuple strictement uni mais est composé de nombreuses cités-États et de peuples nomades fonctionnant indépendamment les uns des autres.

Malgré cette division des sociétés, beaucoup de cités-États fonctionnent ensemble dans une logique d'échange qui a permis le développement des commerces. Les peuples nomades, par exemple, sont souvent indispensables au bon fonctionnement des villes éloignées des zones arables ou d'autres ressources primordiales à leur maintien. Cette population mouvante voyage ainsi à travers le désert, en passant d'oasis en oasis afin d'y établir des cultures ou des élevages. Ces zones fertiles sont développées selon les besoins des cités, et les nomades transportent ces ressources pour subvenir aux besoins manquants. Des puits et autres points d'eau sont utilisés pour irriguer les terres, et certaines nappes phréatiques se voient déviées à l'aide de canalisations souterraines pour approvisionner directement les endroits habités. Ces formes de canalisation sont complexes à établir, et doivent leur réalisation aux différents mathématiciens et ingénieurs ayant permis des calculs précis, permettant un écoulement efficace.

La science et les connaissances en général sont nourries par le besoin de nouvelles technologies au sein des différentes sociétés, tant dans les tribus nomades que dans les cités, et le désert Amhad fut d'ailleurs habité par les plus grands médecins, alchimistes et mages. Dès son plus jeune âge, l'enfant est amené à développer une fascination pour les découvertes et la connaissance, qu'elle soit purement idéologique et philosophique ou manuelle et artisanale.

Face aux différents dangers du désert, berceau de maladies, de créatures toxiques et de magie sombre, les Vaämars sont naturellement devenus très compétents dans les soins des maladies, des empoisonnements, ou dans le domaine des malédictions et des entités sombres. C'est également l'une des civilisations ayant découvert le pouvoir des pierres et des minéraux. Les mages d'Ithil vaämars sont très compétents, détenant cette connaissance du temps où les elfes cohabitaient encore avec les hommes.

La place de la connaissance est donc primordiale au développement des différentes sociétés, bien que ces domaines centrés autour de la pensée et du savoir représentent en premier lieu un intérêt qui est personnel à chacun. Le système entier du pays repose sur la création et l'apprentissage de différents domaines. Le savoir représente une force pour les Vaämars et leur permet de mieux appréhender le monde, de mieux comprendre leur place et l'environnement qui les entoure.

Cependant, bien que leurs principaux intérêts soient purement liés à la recherche de nouvelles connaissances, les Vaämars ne sont pas considérés comme un peuple pacifique pour autant et sont de

redoutables combattants, alliant agilité et force. De nombreux conflits eurent lieu entre les différentes cités-États, ainsi que des guerres contre leurs voisins d'Ikebaya, ou encore contre certaines entités malfaisantes vivant dans le désert. La pratique du combat reste une forme d'art pour eux, vestige de leurs lointains liens avec les Lansrads, colosses de la guerre. Différentes écoles sont établies dans les villes, donnant naissance à des styles variés.

Géographie, Organisation et histoires des différentes sociétés

À la période de leur migration et de leur rencontre avec les elfes dans le désert d'Amhad, les Vaämars explorèrent un immense désert, partagé entre des terres arides, des terres fertiles aux côtes et proches des fleuves, ou encore des montagnes et lieux rocheux, anciens vestiges d'une terre sans sable. Une grande partie du territoire, notamment le centre, n'avait pas encore été explorée par les elfes de l'époque. Avec l'aide des Vaämars, ils finirent par entreprendre cette excursion afin d'unifier le désert dans son ensemble et d'enfin pouvoir l'organiser avec son plein potentiel. Durant cette entreprise, ils découvrirent des secrets enfouis sous le sable, apprenant l'existence des Djinns, entités mystiques et malfaisantes.

Les premiers conflits eurent lieu pour prendre le territoire et évincer leur sombre magie. Le désert fut conquis en grande partie, mais les Djinns se terrèrent dans des coins reculés, et il est dit qu'ils vivent encore cachés au plus profond du centre du désert, lieu très peu habité par les hommes. Le centre avait peu d'intérêt, ne comportant que peu de points d'eau souterrains et des oasis très éloignées les unes des autres. Les différentes cités-États s'installèrent donc proche des côtes et des rives des fleuves. Seuls les nomades se déplacent plus au centre et le traversent pour transporter les ressources dans les différentes villes établies à travers le désert. Beaucoup de mystères résident dans le centre d'Amhad, et les Djinns sont souvent pointés du doigt comme source de tous les maux, mais cela ne suffit pas à décourager les nomades à poursuivre leur chemin.

L'esprit de ces hommes du voyage se base sur une entraide très importante. Cette union leur permet d'échanger plus rapidement et de faire évoluer leurs capacités et connaissances. De plus, les différentes tribus ont besoin de cette solidarité pour tenir face à leurs conditions environnementales difficiles, et mettent donc un point d'honneur à faire fonctionner cette association. Pour cela, chaque tribu est constituée de plusieurs grandes familles, affiliées à différents villages et cités. Chacune suit une route fixe parsemée d'oasis. La tribu peut partager sa route et ses oasis avec d'autres voyageurs dans le besoin.

Liste des tribus les plus importantes et quelques familles de renom

Hagdan-Salem

Cette caravane nomade est directement liée à Nippur-Afaknadis. Elle travaille principalement dans le commerce pour relier cette ville principale à d'autres villes et villages qui en dépendent. Les voyageurs d'Hagdan-Salem sont plutôt aisés car ils touchent de larges revenus grâce aux services qu'ils rendent à leur cité. Les différentes familles qui composent cette caravane, notamment Sitram, Nelsitith ou encore Pepase, sont également connues pour leur art de la parfumerie, ou encore pour leurs tissus et tapis de grande qualité.

Koudéliar

La tribu de Koudéliar forme le convoi nomade le plus vaste du pays et compte le plus de familles. C'est un clan uni très important pour le commerce de toutes les villes côtières. La famille Meshgasad en est la plus prospère, tout comme les Ykselenem, porte-paroles principaux de la tribu, ou encore les Taätema, qui se spécialisent surtout dans la gestion du bétail et des ressources des côtes de l'ouest.

Dédis

La tribu de Dedis est très particulière et tient sa renommée des mystères qui l'entourent. Simple clan de nomades alimentant les villages et hameaux du centre du désert aride, les familles de Dedis seraient parvenues à entrer en contact avec les Djinns de manière pacifique et entretiendraient une relation mystérieuse avec eux. Certaines familles, comme celle de Leliar, Bissë et Arlemäss, seraient

devenues les gardiennes de secrets et de connaissances encore inconnues du reste des Vaämars. Malgré les mystères et les rumeurs qui entourent cette tribu, le clan est fortement investi dans sa tâche et vient toujours en aide aux populations recluses du désert, c'est pourquoi il est toujours le bienvenu et est accueilli chaleureusement autant dans les cités-États que dans les villages.

Ptahma

Le clan Ptahma forme un clan humble et très spirituel. Ses membres sont connus pour être les messagers du pays et sont sans cesse en déplacement. Pour pallier à la difficulté de leur mode de vie, la tribu a découvert le Tak, une plante facile à transporter et à faire pousser dans les milieux arides. Cette plante a des vertus hydratantes et énergisantes importantes. C'est en partie grâce à elle que les nomades parviennent à traverser les territoires. Le Tak est perçu comme une plante spirituelle, voire divine, créée par Mahadeva en personne pour soutenir les hommes dans leur tâche. Si le Tak est grandement consommé par le clan Pathma, c'est aussi parce qu'il a des effets secondaires agréables, semblables aux effets d'une drogue douce.

Anifteth

Les familles d'Anifteth sont de grands éleveurs. Leurs caravanes se situent au nord-ouest du pays et comptent le plus grand nombre de zébus élevés par un clan. Ces bêtes sont transportées dans les différentes oasis et points d'eau jusqu'à leur maturité. Elles sont alors tuées pour la consommation de leur viande très tendre et riche. Outre la viande de zébu, le clan commerce aussi de la paille d'or et de la peinture avec les villes les plus riches et décore ainsi les rues. Ils sont également reconnus pour leur talent en calligraphie qui est la spécialité de la famille Let Adendi.

Ces rapports à l'entraide et à la solidarité qui régissent le comportement des peuples nomades peuvent également se retrouver dans certaines cités-États, bien que beaucoup se détachent de ces idées. Les villes contiennent bien plus d'inégalités sociales et de différences ce qui rend la philosophie d'entraide des nomades plus difficile à mettre en place. Chaque ville a son propre gouvernement et dirige sa population comme il le souhaite, la monarchie étant le système politique généralement adopté par tous, bien que certaines soient dotées d'une constitution, ou d'un conseil.

La cité la plus importante est considérée comme étant la capitale du pays, Jamir, dirigée par le roi Lri Sargon VI (Lri étant un titre de royauté signifiant « grand », ou « roi »). Jamir bénéficie d'un vaste territoire, et contrôle également plusieurs villes voisines qu'elle a jadis conquises. Elle représente une puissance très importante sur le territoire grâce à ses richesses et à toutes les connaissances qu'elle

détient. Les plus grandes académies y ont vu le jour et ont formé les plus grands penseurs et chercheurs de ce temps. Avec sa situation actuelle, son objectif principal est de se développer rapidement, d'innover tout en se tournant vers l'extérieur.Les villes voisines, par peur qu'un quelconque conflit éclate avec la cité, s'y sont alliées, formant la ligue de Sargon, il y a de cela 600 ans. Cette ligue est pour Jamir un atout inestimable tant d'un point de vue militaire que d'un point de vue intellectuel et commercial.

Face à cette ligue instaurant une pression diplomatique nationale par sa simple existence, Naram-Sin, principale rivale de Jamir, fonda la sienne : la ligue d'Ankhar, baptisée ainsi avec le nom de l'ancien roi, réputé pour sa lucidité et sa conscience. Très rapidement, les autres cités-États furent amenées à se positionner politiquement ou à affirmer leur neutralité, ce qui ne favorisa pas l'entente entre les deux ligues. En 1899, ce fut la ligue d'Ankhar qui déclara la guerre à Jamir, après que les enfants du roi furent retrouvés assassinés. Cette guerre fut nommée la guerre de l'Asyut, ville et région de la ligue de Sargon qui fut envahie par Naram-Sin et ses alliés. Les hostilités durèrent plusieurs années, et la cité d'Asyut fut ravagée en 1907, sans qu'aucun camp ne prenne l'avantage. Néanmoins, le conflit finit par s'interrompre suite à une invasion en 1915. Les êtres d'Ikebaya, élémentaires de feu, traversèrent les frontières et attaquèrent Djer-Iimsi, une cité neutre la plus proche de leur territoire. Face à l'ennemi, les Vaämars firent une trêve et s'unirent pour les contrer, ce qu'ils parvinrent à réaliser au bout de quatre années de conflit.

La frontière nord, vitrifiée par de brûlants combats, prit alors la forme qu'elle a aujourd'hui sur toutes les cartes d'Amhad. Les pertes humaines et matérielles furent considérables tant pour les villes de la Ligue d'Ankhar que pour celle de la Ligue de Sargon. Aussi, la guerre qui les avait apposés tomba dans l'oubli et la paix fut de nouveau instaurée. Un haut conseil vit le jour : le conseil de Rama. Ce dernier était constitué des dirigeants des différentes cités et ligues, ainsi que des sages les plus renommés de chacune d'entre elles. Le but était de pouvoir s'accorder sur les décisions globales du pays, notamment du commerce, des conflits et invasions étrangères, ou encore des gestions de conflits entre et dans différentes cités.

À plusieurs reprises, le conseil s'avéra utile. En 1934, le roi de Sadis-Valni prit des allures de tyran et mâta les contestations populaires dans le sang. Il se mit à conquérir les cités-États voisines pour les exploiter. À cela, le conseil de Rama répliqua et lança une guerre contre le souverain afin de libérer les cités. En 1944, ce fut Argmal qui provoqua la ville de Nippur-Afaknadis, une cité au cœur de l'économie du pays. Le roi d'Argmal chercha à s'emparer de la ville et coupa tous les réseaux commerciaux au reste du pays. Le conseil vota pour un siège des deux villes, et le roi finit par se faire assassiner.

Malgré tout, le conseil de Rama semble avoir plusieurs failles. Les deux ligues présentes comptent beaucoup de voix et ont une influence non négligeable sur les décisions prises. Ainsi, certaines cités avides de territoire parviennent à conquérir des terres et des villages sans recevoir de représailles ni de blâmes, tandis que d'autres sont stoppées et punies. De plus, ces deux ligues viennent encore à se livrer bataille, comme ce fut le cas à Naram-Sin en 1981, ou de nouveau à Jamir en 2340.

Liste des cités les plus importantes

Jamir

La capitale est la cité la plus prospère du pays. Elle regorge de commerces, de ressources et de connaissances. La cité est connue du monde d'Algaroth pour son architecture haute et constituée de briques et de roches émaillées teintées en un bleu profond, donnant un aspect presque surréaliste à cette ville du désert. Ses ports ont été développés pour permettre de grands flux commerciaux, mais également de personnes. En effet, ses différentes académies et leurs richesses amènent beaucoup de voyageurs venus découvrir et apprendre de nouvelles choses en leur sein. Située à l'embouchure du fleuve Ir'aharan Tanaz, Jamir est également la porte d'entrée du reste du pays : de nombreux bateaux y arrivent et en partent tous les jours en empruntant le lit naturel du fleuve. Malgré ces conditions favorables à l'enrichissement de la population, de grandes inégalités sociales persistent.

Girsu

Girsu est une ville montagneuse, située non loin du lieu où le fleuve Ir'aharan prend sa source. Elle a toujours affirmé sa neutralité vis-à-vis de la ligue, mais des rumeurs courent que le dirigeant servirait les deux camps dans l'ombre. La cité est connue pour avoir le plus beau temple à Mahadeva du pays,

attirant bon nombre de croyants. Mais sa renommée se retrouve surtout propagée par l'existence de son académie qui se veut très spirituelle, voire artistique dans son domaine particulier : l'assassinat. L'école forme d'habiles assassins et des alchimistes hors pair capables de créer des poisons foudroyants. Elle est totalement reconnue dans le pays et n'est en aucun cas un mystère pour personne. Les valeurs diffusées tournent autour d'une philosophie portant sur la relativité de la vie, sur la liberté et sur l'impact de ses propres actes. Sa situation géographique lui offre l'avantage de n'avoir jamais connu d'attaques ni de conflits, chose que les trois rois et reines qui la gouvernent tenteront toujours d'éviter. Le commerce est principalement porté sur les ressources liées au travail de la roche et de la mine, mais elle est également le berceau des mages d'Ithil, la montagne regorgeant de pierres fines et de minéraux. Cette province est d'ailleurs connue pour abriter parmi les plus beaux rubis, saphir et topaze d'Algaroth.

Naram-Sin

Principal rival de Jamir, cet état a la main sur la plus grande partie du territoire fertile et cultivable du nord de la vallée du fleuve Ir'aharam Idalin. Suite à l'expansion de son influence, la ville a contribué à rendre les alentours habitables en construisant des canaux, notamment au sud du fleuve.

C'est notamment l'un d'entre eux qui alimente la ville de Coptos. Cette cité-Étatfonctionne sous la forme d'un empire monarchique, un système gouvernemental adopté par elle seule. Lri Ankhara, eempereur de la région, a longtemps cherché à unifier le plus de territoires possible sous un même régime, afin de mieux l'organiser et de mieux le gérer. Selon lui, le principe des cités-Etats ne favorise pas le développement de la population, mais accentue au contraire les inégalités. Durant son règne, il s'est battu pour rendre son peuple libre et pour instaurer l'égalité entre les Hommes. Aujourd'hui, Naram-Sin (et son territoire) est l'une des cités comptant le moins de démunis et de sans-abris. Si elle reste moins fortunée et moins importante que Jamir, sa population accède, elle, à de meilleures conditions de vie, à une répartition des richesses plus juste tout en vivant dans une société dynamique.

Asyut

Asyut fut la première ville à rejoindre la ligue de Sargon. Grande ville portuaire et voisine de la capitale, la cité regorge d'une richesse culturelle importante. De nombreux temples dédiés aux dieux y sont présents, et la ville couvre de nombreuses fêtes traditionnelles et musicales. Elle puise l'important de son économie dans son commerce d'épices, d'étoffes, ou encore d'instruments de musique, comme les tambours, bouzoukis, darbouka ou encore ouds, vendus dans le monde entier. Cette cité est réputée pour être le centre de la sagesse et du raisonnement : malgré le ravage connu lors du premier conflit des deux ligues, elle fut rapidement restaurée par les deux factions qui reconnurent son importance culturelle. Asyut est la directe voisine d'Apoika, une cité bâtie par les Syrénéennes, avec qui elle a le privilège de commercer plus qu'avec n'importe quelle autre ville d'Amhad. Cet avantage commercial permet aux artisans d'Asyut d'accéder rapidement à un grand nombre de matériaux pourtant introuvables ou très chers dans le reste du pays.

Nippur-Afaknadis

Ville située au centre des réseaux marchands, Nippur Afaknadis parvint à l'aide de ses différents avantages à garder un statut de passage obligé pour toutes les routes commerciales partant de l'ouest à l'est, où du nord au sud. Alors qu'elle réside loin des côtes, la ville se trouve au confluent du fleuve Ir'aharan et de la rivière Andji irriguant abondamment la région. Cet avantage géographique lui permet largement de s'enrichir et de subvenir aux besoins de sa population. La cité est connue pour ses richesses qu'elle exploite au pied des montagnes d'où la rivière Andji prend sa source. Elle en tire des olivines, péridotites et rubis fort convoités par les artisans bijoutiers et les mages d'Ithil. La ville pêche également dans l'Andji des variétés de poissons uniques dans le pays, rendant son commerce particulièrement important et bénéfique. Nippur-Afaknadis est également spécialisée dans l'ingénierie maritime, avec leurs différents navires, ainsi que l'élevage de dromadaires, des montures que les caravanes apprécient

tout particulièrement. De ce fait, les nomades achètent souvent leurs bêtes de somme dans cette ville. Nippur-Afaknadis a toujours porté une place neutre dans toute forme de conflit, mais a tout de même une voie très importante au sein du conseil puisqu'elle est officieusement, devant la capitale, la ville la plus riche du pays.

Sadis-Valni

Ville située au centre des réseaux marchands, Nippur Afaknadis parvint à l'aide de ses différents avantages à garder un statut de passage obligé pour toutes les routes commerciales partant de l'ouest à l'est, où du nord au sud. Alors qu'elle réside loin des côtes, la ville se trouve au confluent du fleuve Ir'aharan et de la rivière Andji irriguant abondamment la région. Cet avantage géographique lui permet largement de s'enrichir et de subvenir aux besoins de sa population. La cité est connue pour ses richesses qu'elle exploite au pied des montagnes d'où la rivière Andji prend sa source. Elle en tire des olivines, péridotites et rubis fort convoités par les artisans bijoutiers et les mages d'Ithil. La ville pêche également dans l'Andji des variétés de poissons uniques dans le pays, rendant son commerce particulièrement important et bénéfique. Nippur-Afaknadis est également spécialisée dans l'ingénierie maritime, avec leurs différents navires, ainsi que l'élevage de dromadaires, des montures que les caravanes apprécient tout particulièrement. De ce fait, les nomades achètent souvent leurs bêtes de somme dans cette ville. Nippur-Afaknadis a toujours porté une place neutre dans toute forme de conflit, mais a tout de même une voie très importante au sein du conseil puisqu'elle est officieusement, devant la capitale, la ville la plus riche du pays.

Argmal

Argmal est une cité avec une situation complexe et délicate. Membre de la ligue de Sargon, elle a souvent fait polémique dans son histoire pour ses nombreuses intentions belliqueuses. Bien qu'elle ait été couverte par Jamir et ses alliées, certaines de ses actions furent réprimées par le Conseil, engageant le conflit sans hésiter. Argmal reste tout de même une cité-État prospère, augmentée de plusieurs villes et d'une large région sous son contrôle. Elle est la cité la plus proche du territoire Djinn, et semble y avoir développé des académies de magies noires, peu appréciées dans le reste du pays. Argmal est également la seule cité du pays à posséder une pyramide impénétrable. Véritable énigme historique, elle appartiendrait aux Djinns ou à leurs descendants. Personne n'a jamais réussi à entrer à l'intérieur face aux différents mécanismes d'ouverture ou à la résistance de la structure. La situation particulière d'Argmal et l'institution d'académies dédiées à la magie noire restent cependant de simples rumeurs pour les pays étrangers, notamment à cause de la ligue de Sargon qui traine à réaliser une réelle enquête à ce sujet.

Coptos

Cette cité est nommée le « sanctuaire » d'après son histoire et ses spécificités. Bien que membre de la ligue d'Ankhar, elle n'a jamais clairement participé à une quelconque bataille. Elle aurait rejoint la ligue pour soutenir l'alliance dans son projet, mais surtout pour prendre un statut de conseiller, de temporisateur. La ville n'est pas militarisée : elle est le bastion de la connaissance et de la pensée. Ici, le savoir et la sagesse, fondements de la culture vaämar, sont strictement respectés par le gouvernement, dirigés par le peuple sous forme de conseils. Des représentants de chaque domaine sont choisis par les groupes et doivent se réunir pour voter les lois et réguler la société. Ces représentants sont changés à chaque réunion si les représentés le désirent. Ainsi, Coptos est un véritable havre de paix pour tous les savants et chercheurs. Tout est mis en place pour favoriser les découvertes et valoriser le mode de vie des habitants ainsi que l'histoire de la ville et de ses plus éminents membres. Coptos contient la plus grande bibliothèque d'archives du pays et garde précieusement les textes anciens. La cité est connue pour ses astronomes qui ont établi le calendrier du pays et ont inventé la longue-vue ainsi que d'autres appareils de repérage, de calculs, comme leurs cadrans solaires d'une extrême précision.

Le calendrier vaämar est composé de 11 Iral (mois) nommés :

Mazur - Yell - Jzin - Saaki - Tsaat - Mun - Fard - Lri Wassep - Oknoumb - Halmi - Gerld.

Mois	Javäe	Feväe	Marbil	Aäles	Moën	Jön	Jibil	Abul	Sydrabil	Irith	Nüren	Derinbil
Jours	31	28	31	30	31	30	31	31	30	31	30	31

Mois	Mazur	Yell	Jzin	Saaki	Tsaat	Mun	Fard	Lri Wassep	Oknoum	Halmi	Gerld
Jours	31	28	31	30	31	35	40	40	35	31	33

Djer-Iimsi

Djer-Iimsi a un statut à part à Amhad. Éloignée de tout, perdue plus au nord dans le désert que n'importe quelle autre cité, elle a un rôle essentiel pour le reste du pays. Si certains cultivent grâce à l'eau d'une nappe sous-terraine qui alimente la ville ou pêchent pour subvenir aux besoins de la communauté, la plupart des habitants de la ville sont des guerriers ou des mages d'eau. En effet, c'est Djer-Iimsi qui, depuis qu'Amhad est habité par les Vaämars, essuie toutes les batailles avec les êtres de feu venus du nord : les Ikebayas. Les hommes ont dû s'adapter au désert particulier qu'est celui du nord, fait à la fois de sable et de verre tant la chaleur de ces ennemis enflammés a cristallisé le sol. Pour repousser ces êtres, les Vaämars de Djer-Iimsi apprirent d'eux-mêmes des sables à maîtriser l'art de la magie de l'eau. Malgré son rôle essentiel de protectrice, Djer-Iimsi ne garde qu'une place minime au sein du Conseil

de Rama. Si le mérite de ses habitants n'est pas à contester, leur manifestation et leur participation sociale au sein de la communauté vaämare restent mineures, de telle sorte que la plupart des autres Vaämars oublient parfois leur existence. De plus, le sujet de l'émancipation de Djer-Iimsi et de la région alentour comme pays indépendant revient régulièrement au Conseil : la place dérisoire de Djer-Iimsi en son sein permet aux Vaämars des deux ligues d'ignorer la requête.

Infrastructures et architecture

La plupart des villages et petites villes sont faits de terre rouge, composés de bâtiments nommés Ksours : il s'agit de structures épaisses, légèrement ouvertes vers l'extérieur par de petites et étroites fenêtres qui permettent de conserver à l'intérieur une atmosphère fraîche et agréable. Les ksours ont une structure simple mais stable, carrée, assez rase qui permet de résister aux éléments. Ces bâtiments sont également conçus pour pouvoir s'élever sur plusieurs étages et sont assez résistant pour supporter d'autres édifices. Ce sont les habitations les plus repandues pour des civils pauvres ou modestes.

Elles sont souvent collées entre elles, formant de réelles petites murailles dans les villes. Les maisons les plus aisées sont plus vastes et hautes. Elles sont peintes en blanc afin de réduire davantage la température dans l'habitat. Les plus riches les décorent et les transforment en de réels palaces. De multiples ornements et sculptures sont alors rajoutés ainsi que des fenêtres en bois finement travaillées et décorées, mais ce sont surtout les couleurs et les tissus qui prennent une place importante dans ce genre de bâtisse. La peinture d'or est très utilisée, ainsi que les couleurs vives. Les murs et plafonds sont recouverts de tentures et autres tapisseries exotiques qui rendent l'endroit confortable et accueillant.

Relations avec les autres peuples

Idduns, Gobelins du désert

Les Vaämars restent en tension constante avec certains de leurs voisins. Les Lansrads semblent avoir gardé en mémoire leur passé commun, sans pour autant chercher de conflit. En effet, ces derniers ne pratiquent plus la navigation et sont plus occupés à gérer leur propre territoire et à se battre contre leurs voisins : les Fulufaähs. Les hommes d'Ahad restent tout de même attentifs à leurs agissements par le biais de ces êtres d'Hollen.

Aux alentours de 1178 de l'âge de cendre, le désert d'Amhad reçu une visite surprenante de la part des gobelins d'Algaroth. Ces voyageurs de la mer avaient entrepris un long voyage, partant à la découverte de différentes terres. Les Vaämars reçurent ces êtres à peau verte avec enthousiasme, curieux de l'ambiguïté de leurs origines et de leur rapport intriguant à la magie. Les deux peuples

tissèrent des liens forts tant et si bien que les Idduns furent acceptés sur le territoire. Depuis ce jour, des gobelins vivent au sein du peuple du désert et participent aux différents domaines de recherche et des spécialités des Vaämars. Les deux populations s'entendent très bien et travaillent ensemble pour faire des découvertes et s'améliorer davantage tout en favorisant un commerce très important mondialement via les voies maritimes gobelines. Ces derniers, intégrés dans les différentes sociétés, vivent soit au sein des cités humaines, soit dans leur propre cité-Etat proche des côtes, dans la région de la capitale.

Ikebaya et Tansrads, ennemis distants

Leurs voisins du nord, les Ikebaya, sont également de redoutables adversaires, avec qui des conflits ont déjà vu le jour. Aujourd'hui, la frontière reste largement surveillée, exécutant sans sommation ces êtres cherchant à envahir le désert de temps à autres.

Djinns

Les Djinns forment un peuple extrêmement mystérieux. Les Vaämars ne savent que peu de choses sur eux si ce n'est qu'ils semblent avoir une origine magique et être les descendants d'une ancienne civilisation disparue. Celle-ci n'a cependant laissé que de vieux vestiges au cœur du désert, parfois ensevelis sous le sable. Les quelques contacts établis avec les Djinns ont conduit les Vaämars à les considérer comme une menace. Leur comportement malveillant, leurs pouvoirs incompris et leur apparence monstrueuse ont largement contribué a envenimer les conflits apparus entre les deux peuples. Leurs affrontement furent d'une violence rare, et les Vaämars auraient sans doute tout perdu sans le retirement des Djinns.

Depuis, ces derniers se cachent et se terrent dans le désert, sans que les hommes d'Amhad ne sachent quelles sont leurs intentions. De rares témoins rapportent que les Djinns seraient désormais guidéspar Atek Belep, décrit comme une silhouette sombre et imposante surmontée d'une tête bestiale. Aujourd'hui, les Djinns sont très peu évoquées dans la vie quotidienne des Vaämars. Les derniers contacts eurent lieu il y a 2000 ans et relèvent aujourd'hui de la légende, de la fable. On dit que seule l'académie des sables de Salmanazar détient encore des informations précises à leur sujet.

Fulufaähs, alliés voisins

Le rapport entre les métamorphes d'Hollen et les vaämars reste très amical. Ces deux civilisations collaborent parfois ensemble et commercent beaucoup. Les Vaämars leur sont reconnaissant pour l'aide apportée lors de leur fuite du désert de Tériel, et cherchent à rester en bon terme avec eux.

Nains de Baulmaken

Une fois arrivés dans le désert d'Amhad, les Vaämars explorèrent la région et trouvèrent au nord-est des montagnes plus fertiles et agréable à vivre grâce à leurs climats plus doux. Or, ces montagnes étaient déjà peuplés par des nains et des orcs qui se battaient pour en obtenir la souveraineté. Les Vaämars se heurtèrent alors aux premiers, les nains, qui les renvoyèrent froidement dans le désert. Depuis, les Vaämars et les nains s'ignorent mutuellement. Si certains Vaämars se sont risqués à retourner voir les nains, ils n'y ont trouvé que des êtres dédaigneux, peu enclins à se lier d'amitié avec des humains.

Les Syrênéennes et les Pyrogoniens

Les Syrênéennes, ces guerrières de la mer habitant sur l'île de Syrên non loin du désert d'Amhad, se sont depuis longtemps liées d'amitié avec les Vaämars. Intéressées par leur culture et par les connaissances qu'ils possèdent, elles ont bâti leur propre cité sur la côte ouest d'Amhad et l'ont nommé Apoikia. Cette cité exporte les différents biens, tant matériels qu'intellectuels, que peut offrir Syrên afin de faire fleurir des échanges commerciaux avec les Vaämars et les Idduns. Bien qu'Apoikia reste neutre, il n'est pas rare que certaines cités-Etats envoient des émissaires sur place pour embaucher des mercenaires et servir leur propre cause lors des conflits qui opposent les deux ligues d'Amhad.

Les Pyrogoniens, eux, ont un passé plus complexes avec les Vaämars puisqu'ils pillèrent et tentèrent de coloniser plusieurs cités côtières, et ceux à de nombreuses reprises. Aujourd'hui, le traité de paix signé entre les Syrénéens et les Pyrogoniens s'opposent à ces conflits. Les Vaämars ont donc une relation neutre avec les Pyrogoniens, bien que ces derniers n'hésitent pas à attaquer les bateaux marchands s'ils s'aventurent un peu trop dans l'Ouest.

La religion d'Ahmad: grands et petits dieux

Bien que Mahadeva soit le dieu principal des Vaämars, différents dieux sont également vénérés, parfois spécifiques à une cité et sa culture. De nombreux cultes existent donc dans le désert, sans qu'il soit possible de tous les répertorier. Des temples et ziggourats furent érigés dans les différentes villes, bien que certains résident au beau milieu du désert, formant une communauté à part entière. La place et l'importance des dieux dans la vie quotidienne varie selon les croyances et les lieux. Il est pourtant un mois dédié au divinité, l'Iral du Lri Wassep, qui reste commun à tous les Vaämars. Pour cette occasion, du Tak est amené dans les différentes enceintes religieuses où les habitants viennent se recueillir, faire des offrandes - tels que des fruits ou autres plantes,

symbole de la fertilité et de la prospérité - et manger la plante spirituelle. Le dernier jour du Lri Wassep, Jamir a pour tradition particulière d'organiser un festival où sont présentées les dernières découvertes afin d'exhiber la richesse des connaissances et du savoir de la ville et du pays tout entier.

La tradition du Vaknatë est, quant à elle, une bénédiction religieuse. Cette dernière est représentée par des symboles peints sur les parois des bâtiments. Ils sont refaits dès qu'ils sont effacés ou abîmés par l'usure du temps. Les symboles ont chacun un sens différents, adressé à un dieu en particulier. Les couleurs ont également un sens :

- Le blanc représente une demande de protection envers le foyer, la famille.

- Le rouge est une bénédiction autour de la réussite et de la prospérité.

- Le vert symbolise la sécurité des terres, leur fertilité.

- L'ocre et le bleu demandent aux dieux la paix et la santé, ou la fin des conflits sociaux et d'une maladie.

Chez les caravanes nomades, les traditions religieuses sont souvent célébrées par de grands festins et fêtes musicales.

Dieux Vaämars

Mahadeva

Il est le dieu le plus important du peuple du désert. Il serait celui qui est intervenu lors de la guerre contre les A'Shrahaädis, du temps de l'union des Vaämars avec les Lansrads. Il est un dieu de paix et de protection. Il est le plus sage d'entre toutes les divinités, et représente un guide spirituel très important. Maître des éléments, il agit sur toutes choses, y compris sur les autres dieux qui sont parfois définis comme étant des formes différentes de Mahadeva. Par exemple, lorsqu'un Vaämar met au point une nouvelle recherche, une nouvelle théorie, il est souvent dit que Mahadeva s'exprime par lui, qu'il s'exprime à travers chacun. Bien que la plupart du pays s'accorde à dire que Mahadeva est un homme, quelques Vaämars affichent ce dieu en tant que femme, ou en tant qu'être assexué.

Akel

Elle symbolise à elle seule le désert et ses mystères. Elle est la déesse du sable, de la chaleur, mais aussi des découvertes que le voyage engendre. Elle est aussi la déesse du secret, de l'inconnu, mais aussi de la perdition, de la mort. Akel est la seconde divinité la plus vénérée par la population, à la fois aimée

et crainte par un peuple qui s'avise de toujours s'attirer ses faveurs, sous peine de subir ses foudres. La déesse du désert n'est pas spécialement perçue comme mauvaise, mais plutôt comme dangereuse, imprévisible et inconnue. Son culte est apparu au centre du désert avant de s'étendre dans le reste du pays. A Aysut, le berceau des dieux, un temple majestueux a été érigé en son nom. Les idoles d'Akel la représentent sous la forme d'une femme affichant un léger sourire malicieux. Elle est la providence, aussi bien salvatrice que funèbre. Son sourire affirme son intérêt envers les mortels, mais il rappelle également la fatalité de la vie, l'immuabilité de la mort. Dans chaque représentation, elle tient d'une main tendue un amas de sable s'écoulant entre ses doigts dans le vent. Il n'est également pas rare de la voir représentée sous forme d'un sphynx au regard perçant, toujours avec le même sourire et la patte tendue d'où s'écoule le sable-temps, le sable-vie.

Rtemenara

C'est le maître des crocodiles. Dieu de la fertilité, il n'est vénéré que dans les régions cultivables, loin des dunes de sables et autres zones arides. Il résideraient dans les montagnes, d'où s'écoulent les fleuves qui nourrissent la terre. Rtemenara reçoit beaucoup d'offrandes pour favoriser la culture des terres, mais aussi pour éloigner les bêtes dangereuses des fleuves ou de la mer. Homme à tête de crocodile, il est parfois représenté sous la forme d'une vouivre, un serpent ailé gigantesque portant une pierre aux pouvoirs étranges sur le sommet de sa tête et vivant dans les sources souterraines.

Lri Thotis

Lri Thotis est la déesse de la connaissance et de la sagesse. Elle rejoint certaines spécificités de Mahadeva, et est d'ailleurs sa femme. Elle incarne le savoir, l'alchimie des éléments, ou encore les astres, les étoiles. Déesse de la sagesse, elle inspire le respect, la solidarité, ou encore l'amour. Les Lamis seraient sous sa protection et dotés de sagesse et d'un grand savoir. On dit notamment d'eux qu'ils détiendraient plusieurs secrets alchimiques de la déesse. Ces serpents sont les gardiens de ce savoir, ainsi que les envoyés de Lri Thotis. Le culte de Thotis reste encore mitigé. Elle est vénérée par les membres de la ligue d'Ankhar ainsi que par certaines régions neutre. Thotis serait à l'origine une femme mortelle ayant été emmenée par Mahadeva pour régner sur le désert à ses côtés. D'autres s'accordent à affirmer que Lri Thotis serait une autre forme de Mahadeva. Elle est souvent représenté soit en tant que femme, soit en tant que Lamis. De nombreuses croyances affirment qu'elle vit dans le désert auprès de ses reptiles.

Les petits dieux, Némétis

Les Némétïs forment un panthéon de divinités mineures, vénérés par les Vaämars d'une manière particulière. La question de l'existence de la divinité fut une étude complexe au sein de la

philosophie et des sciences qui a soulevé de nombreuses problématiques. Némès, grand philosophe de l'époque, a alors théorisé un concept abstrait se résumant ainsi : « […] Dès lors qu'une personne croit en une chose, une intention est portée vers cette nouvelle chose. Et si plusieurs personnes viennent à avoir foi en une même idée, alors cette dernière aura une existence qui lui sera propre. […] Nommer une chose revient à reconnaître son existence, à lui donner une place dans le monde. » Dès lors, une multitude de croyances apparurent et des dieux mineurs s'ajoutèrent aux différents dieux existants. Ces derniers sont divers, et ne sont pas souvent vénérés par la population entière.

Némétis principaux

Gank-ley

Dieux de la médecine et du foyer. Ce dieu est spécifique à la cité de Sadis-Valni. Il est souvent prié pour mettre fin aux épidémies ou pour protéger la famille de leurs conditions de vie difficiles. Il est souvent représenté avec une tête de serpent, baignant dans une eau pure propice à la guérison.

Namalbelekikaäp-Pteth

Déesse de la liberté et du vin. Namalbelekikaäp est le némétïs le plus connu de tous, pas un Vaämar ne l'ignore lors d'une festivité, et de nombreux évènements sont organisés en son honneur, plus particulièrement sur les bords fertiles du fleuve Ir'aharan, seul endroit où l'agriculture du raisin est possible. Coptos recueille d'ailleurs le temple principal de cette divinité, où de nombreuses fêtes et offrandes sont organisées.

Tsurbrama

Plutôt qu'un némétïs, il symbolise l'esprit du Tak. Il est le dieu des visions et de l'accompagnement spirituel, messager de Mahadeva sous forme physique. Il est surtout connu du clan Ptahma.

Scalta

Petit dieu de la fourberie, ce dernier aurait la fâcheuse tendance à chaparder des objets banals. Sa préférence va pour les objets allant par pair, comme les chaussures, dont il aime ne chaparder qu'un élément. Il serait également habitué au vol de petites monnaies. Les Vaämars qui croient à ce némétïs ont pour habitude d'effectuer des offrandes en son nom puisque Scalta a la capacité d'exaucer certains souhaits comme le retour d'objets volés.

L'académie des sables

Depuis des siècles existe une académie gigantesque perdue dans le désert. Selon certains, elle est gardée par un être étrange et monstrueux dont la mission est de protéger les savoirs extrêmement anciens qu'elle renferme. D'autres disent que l'académie se déplacerait et que le gardien Salmanazar sauvegarde le savoir et cherche à remplir sa bibliothèque contre des connaissances. Seuls de grands savants affirment avoir rencontré ce gardien, même s'ils préfèrent rester discrets sur le sujet.

Physique et équipement

La population vaämar forme donc une communauté métissée, composée de sociétés diverses à la culture complexe et variable selon les provinces. Les accoutrements vaämars sont souvent composés d'habits en tissu ample qui recouvre intégralement leur corps. Les Vaämars portent également de longs foulards ne laissant apparaitre que leurs yeux. Ces vêtements ont pour but de protéger le corps du soleil et de le garder au frais. Les étoffes des nomades sont le plus souvent noires ou brunes, conçues exprès pour le voyage. Les autres habitants du désert se permettent de porter des vêtements plus décorées, pourvus de décorations, de symboles et de couleurs. Les couleurs principales du pays sont le mauve, le doré, le pourpre... Le travail du cuir est aussi répandu, bien que le cuir bouilli soit réservé pour les selles de montures, ou encore pour composer les armures des soldats. Le métal vaämar est de très bonne qualité, surtout depuis leur découverte de l'alliage damassé. Néanmoins, leurs armures restent plutôt fines et légères, adaptée aux mouvements agiles de l'art de combat vaämar et à la chaleur. Ces armures sont décorées d'ornements et de dorures exotiques. Leurs armes restent plutôt légères, préférant la lance et les sabres, khopesh et autres armes courtes. Leurs boucliers sont rectangulaires et souvent décorés de pictogrammes et de symboles.

Naissance et éducation des Vaämars

L'union entre deux vaämars est entièrement libre, bien que des formes de mariages peuvent avoir lieu. En effet, deux amants peuvent simplement s'unir, les couples établissant leur propre organisation autour de cette relation. Les mariages, nommés Yetë, sont avant tout un moment de partage et de célébration pour le couple, demandant bénédiction aux dieux vénérés. Toutefois, être unis sous un yetë n'engage en rien de plus que ce que les deux personnes se sont accordées, ont décidées.

La naissance d'un enfant donne également lieu à un rituel de célébration. Ce dernier est différent selon la condition de vie des parents, selon leur richesse. Lors de la naissance de l'enfant, les

parents ont pour tradition de faire une offrande à Rtemenara, dieu de la fertilité. Ensuite, du sable - trempé dans de l'eau et séché avant la naissance - est versé sur la tête du nouveau-né, ainsi que sur ses pieds. Ce geste symbolise l'appartenance de l'enfant à sa nation, à sa terre. Les parents devront ensuite organiser une fête pour demander à Mahadeva ou à Scalta de trouver un nom à cet enfant. Lors de cette fête où sont conviés tous les membres de la famille, du Tak est consommé et permet aux parents de recevoir des divinités le nom de leur enfant qui, ainsi nommé, a désormais un destin tracé par les dieux.

L'éducation est une période très importante pour le peuple du désert. L'enfant a besoin de s'élever vers une connaissance, une lucidité de son environnement, afin de mieux le comprendre, de l'appréhender, et de trouver sa place. Différentes écoles existent et accompagnent le jeune Vaämar jusqu'à ses 16 ans. Les parents ont également une place très importante, notamment dans les clans nomades ou les villages, où les jeunes sont élevés au sein de la communauté. Une fois formés aux différents domaines importants et leurs bases solides, les jeunes vaämars doivent se débrouiller seuls et faire preuve d'indépendance. C'est dès lors par eux-mêmes qu'ils apprennent de nouvelles choses et diversifient leurs savoirs et expériences. Le but de cette démarche est l'intégration complète de l'individu dans sa communauté. Certains sont amenés à quitter leur communauté pour voyager dans d'autres cités, découvrir de nouvelles choses ailleurs. Face à la difficulté de ces voyages, la caravane des jeunes fut créée. La famille Fetnakta entreprit ce projet il y a longtemps afin de regrouper les jeunes et de les accompagner à travers leur périple pour de les aider à atteindre leurs destinations, mais également pour les pousser à créer des liens entre les différentes communautés et cités-Etats.

Après leurs voyage initiatique, les Vaämars rentrent chez eux pour célébrer leurs passages à l'âge adulte. Cet évènement consiste à partager cette expérience en détail. Les différents jeunes de la communauté se réunissent alors avec les membres des familles participantes pour expliquer ce que leur a apporté cette période riche. Les familles peuvent également apporter leur part au récit. A la fin de l'échange, Namalbelekikaäp-Pteth est conviée à bénir les jeunes pour en faire des Vaämars libres.

Rites mortuaires

Bien que la médecine soit très développée dans les sociétés du désert, chaque vaämar finit par mourir, comme tout le monde. Malgré leurs avancées, certaines épidémies viennent à surgir, demandant beaucoup de temps à être stoppées, mais d'autres accidents persistent au sein des savants d'Ahmad. Le Lamìs, serpent du désert endémique de ce pays, est à l'origine de terribles maladies incurables. Si son venin n'est pas difficile à contrer et peut-être facilement neutralisé, il contient une fois sur deux une toxine foudroyante se propageant rapidement dans le corps. Si cette toxine parfois présente se retrouve dans le corps d'un Vaämar, celui-ci est condamné a mourir

d'une maladie lente et douloureuse. Son corps s'assèche alors, sa peau devient aussi dure que de la roche, se craquelle sous la sueur brûlante du corps souffrant d'une fièvre insoutenable. Rien ne peut alors le sauver, l'antidote n'ayant pas encore été trouvé. Heureusement, ces accidents ne sont pas très fréquents car les lamìs ne sont pas hostiles par nature. La plupart du temps, ces morsures sont causées par accident.

Ce serpent est l'emblème du pays, symbolisant une force discrète, calme, mais foudroyante. Cette créature fascine la population qui cherche à l'étudier en détail, utilisant d'ailleurs leur venin pour créer des poisons, ou pour enduire leurs armes.

Les rites mortuaires du peuple du désert se différencient en fonction de la situation géographique et sociale du défunt. Ils diffèrent donc en fonction des cités, des clans nomades et des villages. Dans les petites communautés, le village ou le clan se réunit et se recueille autour du défunt. Des offrandes sont offertes à Akel afin qu'il accompagne les derniers jours de l'esprit du défunt sur terre, avant qu'il ne rejoigne les esprits et éléments. Du Tak est consommé pour entrer en contact avec le Vaämar décédé. Le rite mortuaire est un instant où chacun peut encore sentir la présence du mort, parfois même l'apercevoir, sans qu'il ne puisse parler. Chacun souhaite alors leurs meilleurs vœux à l'esprit.

Les cérémonies dans les cités sont différentes. Un chant, le Balandir, est organisé dans la maison du défunt. Il est accompagné d'un instrument à corde, de type tambûr, saz ou bouzouki. Les paroles sont prononcées dans la langue locale, et s'inspirent de l'histoire du défunt pour appeler à la bénédiction des dieux. À la fin de la cérémonie, le corps est transporté au temple de Mahadeva pour y être enterré.

Les compétences raciales

◊ Compétence raciale culturelle: Polyglote

L'érudition est une valeur maîrresse dans la culture vaämare. C'est pourquoi certains d'entre eux savent parler deux langues dès l'enfance. À la création du personnage, choisissez deux langues.

◊ Compétence raciale naturelle: Résistance aux poisons

En raison des dangers naturels du désert, l'organisme de certains Vaämars ont su faire preuve d'adaptation. Les poisons non magiques n'ont donc aucun effet sur eux.