

Petit guide d'introduction au monde des Archipels, destiné aux joueurs ignorants et sans scrupule, seulement motivés par l'appât du gain ...

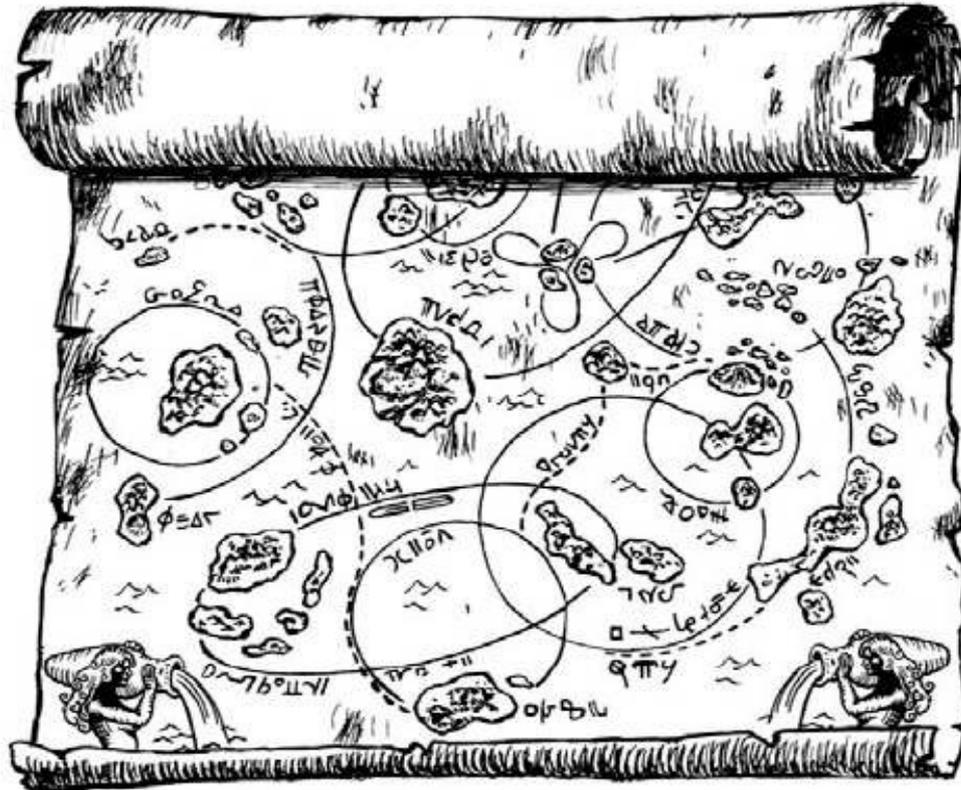


Note pour les joueurs : Les illustrations et certains textes présents dans ce guide sont la propriété de Achéon Sarl et Oriflam. Son utilisation doit se faire dans le cadre privé d'une partie de jeu de rôle.

Compilation : Simon Vallée, [simon-vallee@hotmail.fr](mailto:simon-vallee@hotmail.fr)

## Table des matières

Mythes et légendes :.....	3	Rôdeurs.....	19
La Genèse.....	3	Roublards.....	20
Le Début de la Fin.....	3	Classes de base du manuel des règles	
Les Arkonautes et la fin d'Arkoss.....	4	avancées.....	20
La Césure.....	4	Classes de prestige.....	20
Les Archipels :.....	4	Le Panthéon des Archipels.....	21
Un Archipel parmi les Archipels.....	4	Les plus Anciennes Divinités.....	21
Des Nations Mystiques.....	5	Les Quatre Enfants.....	21
Des Îles Mystérieuses.....	5	Vultor.....	21
Des Bruits de Guerre.....	6	Istaïon.....	22
Des Places de Commerce.....	6	Maereva.....	22
Des Gens sans Terre.....	7	Ceoris.....	22
Des Endroits à Eviter.....	7	Les Divins Protecteurs.....	22
La Vie dans les Archipels.....	8	Lomelindiel.....	22
La Vie Insulaire.....	8	Helmengrinn.....	22
Différents mais si semblables.....	8	Etharos.....	22
Le Chaos des Saisons.....	8	Primalia.....	22
Isolation et Préjugés.....	8	Svar.....	23
La Magie, A Consommer avec		Bakor.....	23
Modération.....	9	Les Lignées Divines.....	23
La Vie Maritime.....	10	La lignée de Vultor, les Fils de l'Orage	
Très Cher Oncle.....	10	.....	23
Les Fratries des Flots.....	10	Kaleb.....	23
Sous l'Océan.....	11	Mérés.....	23
Races des Archipels.....	11	Koril.....	23
Classiques.....	11	Gaki.....	23
Humains, trop Humains.....	11	La lignée d'Istaïon, la Maison Marine.	24
Les Elfes meurent debout.....	12	Eponia.....	24
Heureux qui comme un Halfelin.....	14	Dathys.....	24
Frères des Gnomes.....	14	La Lignée de Maereva, la Semence de la	
A Orque, Orque à demi.....	15	Terre.....	24
Les Nains dans le Cambouis.....	16	Mareth.....	24
Autres Races.....	17	Sharilin.....	24
Classes des Archipels.....	17	Keranos.....	24
Classes de Base.....	17	La lignée de Ceoris, la Lignée du Soleil	
Barbares.....	17	.....	25
Bardes.....	17	Laethia.....	25
Druides.....	17	Talar.....	25
Enorceleurs.....	18	Nébée et le Fleuve Amer.....	25
Guerriers.....	18	Nébée.....	25
Magiciens.....	18	Vendrest.....	26
Moines.....	19	Le Pouvoir de l'Or.....	27
Paladins.....	19	Une île où il fait bon vivre.....	27
Prêtres.....	19	La république et ses dominions.....	27



## Mythes et légendes :

### La Genèse

A l'origine était l'océan primordial, d'où émergea lentement un rocher. Anor le père des dragons vint s'y poser, fatigué de voler depuis la nuit des temps.

Il regarda naître la fleur qui portait en son sein Ine, le démiurge. Le premier dieu ouvrit les yeux sur le monde, et celui-ci pris alors forme. Puis Ine créa Alepha et Obéra, le Bien et le Mal, la Vie et la Mort. Bien que de Nature contraire, ceux-ci s'aimèrent aussitôt et de cet amour naquit quatre enfants.

Obera, jalouse du pouvoir de création de son mari, l'assassina, à la suite de quoi elle vomit la déesse Nébée.

### Le Début de la Fin

A une époque lointaine et reculée, il y a près de trois mille ans, le monde était bien différent de celui d'aujourd'hui. Les îles n'étaient pas formées et ne voguaient pas encore sur les courants d'Istaïon. La terre était alors connue sous le nom d'Arkoss. Puis émergea un empire, celui d'Enthaliad, ayant à sa tête l'Empereur Démon, dieu incarné sur terre. Cet empire, recherchant un pouvoir immense (dont le nom est aujourd'hui perdu) se mit à envahir et à soumettre ses voisins les uns après les autres.

## Les Arkonautes et la fin d'Arkoss

Face à la toute puissance d'Enthaliad se dressèrent les Arkonautes, héros soutenus par les dieux. Après de longs voyages, ils réunirent une armée capable d'affronter celle de l'Empereur Démon. Ce dernier décida d'éradiquer une bonne fois pour toute les fauteurs de troubles et lança toute son armée dans une gigantesque bataille qui dura des jours entiers.

Mais le dieu fut défait et banni, entraînant nombre d'Arkonautes dans sa chute.

## La Césure

Tout n'était cependant pas terminé. La

vibration magique qui avait secoué le champ de bataille finit par atteindre son paroxysme. Le monde supporta mal le dernier choc. Les derniers survivants, dit-on, purent entendre hurler les dieux. Les montagnes s'effondrèrent, les vallées s'enfoncèrent dans la terre, les rivières sortirent de leurs lits, tout le continent fut ravagé, divisé, sectionné, déchiré en une infinité de parcelles. Les mortels avaient repoussés les forces des ténèbres, mais cela leur avait coûté leur monde. Arkoss n'était plus. A sa place, des îles errantes sur le Grand Océan seraient leurs nouveaux foyers. Toute la civilisation était à reconstruire. Ainsi commença l'Âge des Courants.

# Les Archipels :

## Un Archipel parmi les Archipels

L'archipel de Brillance est le summum de la civilisation et du raffinement pour nombre d'archipéliens. Administrée directement par le culte de Vultor, l'île de **Brillance** se repose sur ses deux bras défenseurs : les Chevaliers Jainites et les Maraudeurs Gallians. Ces deux ordres combattants ont de tous temps oeuvrés à la protection et à la propagation de la métisse culture brillantine, issue de la rencontre des civilisations humaines et orques.

**Perh** est pour ainsi dire le port de Brillance. Cette île tourne lentement autour de sa grande sœur et accueille tous les vaisseaux extérieurs, car les eaux brillantines sont traîtresses et seule une caste de bateliers experts est habilitée à transporter les marchandises jusqu'à l'île mère. Perh est aussi surnommée « les Baronniees », à cause de son curieux système d'artisanat féodal : ses rues sont les

domaines des chevaliers équarisseurs, des seigneurs maçons et des serfs journaliers.

Hormis **Savel**, l'île saoule, déserte et sans intérêt aucun, **Besqwel** est la dernière île de l'archipel brillantin. Orbitant à peu près au même rythme que Perh, elle est peuplée par les farouches tribus welles. Autrefois libres et fiers, ces redoutables bergers gnomes ont finis par comprendre que leurs « invasions » de Brillance ne leur rapporteraient jamais que des occasions de raconter des raclées mémorables à leurs petits-enfants. Les clans ont finis par accepter les commanderies Jainites sur leurs terres. L'intégration se fit sans grand heurt : tandis que les gnomes de Lewinkha, la capitale, s'appliquent à imiter les brillantins, les habitants des collines continuent à se passionner pour leurs troupeaux et leurs tournois de bregby.

## Des Nations Mystiques

**Celyan** est l'île du Sanctuaire, le temple où est révééré cette figure légendaire qu'est l'Oracle. Protégé par les prêtres de Céoris le Solaire, il accueille depuis les temps immémoriaux les pèlerins en quête de réponses. D'aussi longtemps qu'on s'en souviennne, le Sanctuaire a toujours été là, havre de paix, écrin de méditation, prêt à recevoir les questions de chacun. Rares sont ceux qui peuvent interroger l'Oracle lui-même, mais les prêtresses du Grand Temple consentent toujours à faire usage de leurs pouvoirs pour apaiser la soif de savoir.

Il n'existe aucune île aussi universellement connue que celle de **Jytt**. « Il est sage comme un Jyttois », « c'est calme comme dans un tripot de Concordia » (la capitale de Jytt) mais également « je l'ai pigeonné comme un troll de Jytt » sont des expressions courantes chez les marins de tous horizons. Il est vrai qu'une île où la violence n'est pas seulement interdite, mais quasiment impossible, a de quoi marquer l'imagination. C'est dans cette magocratie éclairée que sont nés les paxemanciens, ces mages-diplomates qui vouent leur existence au désamorçage de conflits en tout genre.

**Montmoorh**, petite île repliée sur elle-même n'est connue que pour la grande bibliothèque qu'abrite son monastère, sans doute le lieu de connaissance le plus ancien de tous les

Archipels. La population locale n'est cependant pas du genre à apprécier cette célébrité. Tombée sous le joug du culte intégriste de Céoris Purificatrix, elle vit dans la crainte du clergé et la méfiance de l'étranger.

La **Théocratie d'Unterkakken** est un endroit de paix, de calme et de méditation. Et tous ceux qui ne sont pas d'accord sont vivement incités à aller méditer dans la paix et le calme des cachots ! Le culte de Vultor, dieu du ciel et des tempêtes, règne en maître sur la destinée des ermitiens – comme les habitants de l'île se nomment eux-mêmes. Les prêtres contemplatifs de l'Ermitage et des impétueux moines-guerriers de la Main Hurlante y veillent, soyez-en sûr.

**Yundalk** rassemble tout ce que les flots comptent de fanatiques, d'illuminés et de dérangés du divin. Attirés de tous temps par les phénomènes inexplicables tels que les ponts nébuleux ou les locuteurs chimériques, tous les cultes connus (et de nombreux cultes inconnus) ont élu résidence sur l'île mystique. Ce bout de roche surpeuplé est l'endroit idéal pour collecter les oracles, les grisgris et autres gadgets magiques en vue d'expéditions lointaines – si l'on est assez habile pour éviter les contrefaçons et les pièges de la pléthore d'escrocs attirés par la crédulité ambiante.

## Des Îles Mystérieuses

**Fulmine** est l'un de ces endroits invivables mais paradoxalement très fréquentés. Entièrement recouverte de marais putrides, de fondrières saumâtres et de marigots mal famés, elle aurait fait fuir le plus hardi des explorateurs si elle ne recelait pas en abondance de précieux gaz alchimiques. Dirigée d'une main de fer par les chambres des Brailleurs de Fonds, l'aristocratie minière de l'île, la société fulminienne ne s'intéresse qu'à

une chose : la production de leurs précieuses ressources naturelles pour lesquelles les étrangers payent si bien.

**Gorode**, pays de tous les plaisirs. C'est ainsi que les archipeliens imaginent la vie sur l'île des druides : lénifiante, avec sieste à toute heure sous les palmiers, près des corbeilles de fruits-lunes et des pichets de vin de miel. Et ils ne sont pas loin de la vérité. Pourtant la jungle

gorodaine recèle bien plus de choses qu'ils ne l'imaginent. Mais qui oserait braver les interdits des druides de la Selva ?

**Korilenn** est une île mystérieuse, une terre ravagée par d'antiques magies et des désastres oubliés. Amassés au bord du désert de rouille, les korilenniens ne vivent que grâce à leur confédération marchande. Ses vaisseaux affrontent l'océan par tous les temps pour échanger les précieux trésors du désert contre des marchandises nécessaires à la survie de

leur peuple.

Peu de voyageurs viennent à **Imersine**. Les aristomages nains qui dirigent cette étrange île immergée n'aiment guère qu'on s'intéresse à eux. La magie leur suffit ; et ils ont laissé au fil des siècles leurs serviteurs gnomes gérer les affaires courantes. Imersine est à vrai dire plus ouverte aux profondeurs océaniques qu'à la surface, et de nombreux habitants des mers viennent visiter ce qu'ils appellent « la porte du pays sous le ciel ».

## Des Bruits de Guerre

Les rumeurs murmurées dans les ports au sujet des ducs de **Mortaille** sont pires les unes que les autres. Personne n'a une aussi terrible réputation que les mortailais dans les Archipels. Tous les enfants du même roi-sorcier qui, dit-on, aurait fait surgir son royaume des flots, ces quatre seigneurs se sont taillés des « protectorats » plutôt que de se livrer bataille sur leur propre île, déjà ravagée par des cataclysmes réguliers et hantée par de redoutables créatures élémentaires. Détenteurs de la magie des runes de sang et de nombreux autres secrets occultes, les mortailais vivent par et pour la guerre.

**Prysz** est le dernier royaume qui se souvienne de la gloire perdue de la race orque. Loin de retourner à l'état sauvage comme leurs frères des autres îles, les pryzsiens ont conservé de

nombreux secrets des temps anciens. Aujourd'hui, leur science de la guerre est inégalée. Soldat puissant et fier, l'orque de Prysz ne vit que pour son honneur et sa renommée, et gare à qui vient le défier !

**Kargir**, terre de liberté, foyer de celui qui refuse le joug des puissants ! Kargirexeiron, patrie des pirates... pardon, des libres-convoyeurs qui n'ont pour dieu que leur flamboyant destin et pour maître que leur capitaine. Kargir, où l'homme et le kobold coexistent dans l'harmonie la plus violente pour la seule gloire de la libre-archéologie sous-marine (la science qui consiste à repêcher les navires qui viennent juste de couler). Aucun marin n'a vraiment vécu s'il n'a pas mouillé à Kargir et goûté à sa chaleureuse ambiance.

## Des Places de Commerce

**Aberrande** est la mystérieuse île des Danseurs-visages, ces maîtres espions craints dans tous les Archipels. On y vient pour y recevoir leur enseignement ou pour s'équiper comme eux en gadgets mécaniques. Dans l'oppressante cité de Port Aberrande, le touriste est confronté à mille et une étrangetés et coutumes improbables : les porteurs parlent en rimes, les nobles se pavent accompagnés d'imposants pachydermes magiques et, la nuit

venue, tous se terrent de peur de rencontrer un Double-face assoiffé de sang.

**Vendrest** est avec Brillance l'île la plus réputée du Grand Océan. Les entrepreneurs marchands vendrestois n'ont pour seule religion que le commerce, et pour seul dieu que l'or. Les grandes familles de Velène, la capitale, n'ont de cesse de trouver de nouveaux marchés et de négocier de

juteux contrats avec les nations les plus éloignées. En plus de leur prospérité, une chose rend les vendrestois plus fier que tout : la démocratie, un mode de gouvernement unique dans les Archipels. Peu de nations peuvent se targuer de faire trembler les hommes à la seule mention de leur nom.

**Crachefer** est de celles-là. L'île forteresse des seigneurs de la vapeur attire tous les marchands du Grand Océan, avides des nombreuses merveilles mécaniques que les nains leur vendent à prix d'or. Derrière les murs de métal du Bloc sont conçus les dracoptères, les vaisseaux sans voile et les fusils foudroyeurs qui font rêver plus d'un capitaine désargenté. Tandis que, dans la ville

extra-muros, survivent tous ceux qui espèrent faire fortune grâce aux miettes que les nains veulent bien leur jeter.

**Quandionne** est le comptoir marchand par excellence. Ses cinq ports labyrinthiques offrent à tous les négociants des Archipels un territoire libre où vendre, acheter, louer et parfois voler. Pas étonnant que cette île serve de base à la célèbre guilde des contrebandiers, une organisation de libre-échange qui accepte de vendre n'importe quoi à n'importe qui, parfois même sans accord du propriétaire légitime. Appelée aussi l'île étoilée, Quandionne a toujours été sous la coupe de gouvernements vendrestois, mais les envieux sont nombreux et les luttes intestines féroces.

## Des Gens sans Terre

Les insulaires nomment ceux qui ont choisi la mer comme foyer les « peuples de l'écume ». C'est le cas des clans elfiques qui furent rejetés des rivages durant une époque oubliée. Forcés d'apprendre à vivre à bord de leurs vaisseaux, les elfes des Archipels tirent maintenant avantage de leur art de la navigation et du combat naval. Leurs nefes artillères sont louées au plus offrant et, malgré leurs tarifs exorbitants, les services des princes-mercenaires sont toujours très demandés.

Les halfelins sont également des nomades. Leur folklore garde la trace d'une île qui fut autrefois leur demeure, mais cet endroit n'est plus aujourd'hui qu'un lointain souvenir, un mythe. Les familles halfelines vivent sur des hameaux à voiles, de fragiles assemblages des

petits bateaux qui leurs servent de maisons. Experts dans les domaines de la navigation et de la météorologie, ils vagabondent sans but et n'accostent que pour faire le commerce de leur savoir et du produit de leur pêche.

Les insulaires n'aiment guère les peuples de l'écume, qu'ils surnomment les « oreillards », à cause de la caractéristique physique qu'ils partagent : leurs oreilles pointues. Ils accusent les elfes d'être des sorciers et des querelleurs subtils ne cherchant qu'à provoquer des conflits dont ils pourront tirer avantage. Les halfelins quant à eux, sont régulièrement traités de voleurs et de ... sorciers. Leurs mère-grands, les aïeules en charge des hameaux à voiles, sont réputées avoir le pouvoir d'appeler la tempête sur les îles qui leur ont déplu.

## Des Endroits à Éviter

Il existe également des nations qui ne sont pour la grande majorité des Archipelien que des noms emplis de mystère. Telle **Zarouse**, une terre de naufrageurs réputée pour ses

filons d'or, **Azilan** la sauvage et la **Tyrannie d'Ogremont**, patrie d'une race d'ogres étrangement civilisés mais néanmoins **anthropophages**.

# La Vie dans les Archipels

## La Vie Insulaire

### Différents mais si semblables

Bien qu'indéniablement liés par des origines communes, les habitants des Archipels brillent par leurs différences. Des siècles d'isolation ont créés des sociétés dont les valeurs n'ont rien à voir avec celles de leurs voisins. Cependant, les îles qui dérivent à la surface d'Istaïon ont bien des points communs.

Pour commencer, les archipelien parlent tous la même langue. Dérivée de l'ancien arkosséen, elle a évolué dans la même direction au fil des millénaires. Les calendriers ont le même nombre de mois (douze) et les semaines le même nombre de jours (sept). Les monnaies elles-mêmes ont grosso modo la même valeur, même si certaines îles donnent des noms à leurs pièces, comme la piastre d'or vendrestoise. Plus important encore, les habitants des Archipels vénèrent les mêmes dieux, selon les mêmes rituels et cultes, à quelques détails près. Aux dires de certains érudits s'étant penchés sur la question, la présence des dieux elle-même pourrait être à l'origine de ces similitudes. Les divinités étant les mêmes pour tous, il est possible qu'elles aient dirigé l'évolution de leurs fidèles vers des voies parallèles. Belle théorie, mais il y a peu de chance qu'elle soit un jour confirmée – pas tant que quelqu'un n'aura pas franchi les portes des royaumes célestes et posé franchement la question devant une chope d'ambrosie.

### Le Chaos des Saisons

Comme on pourrait s'en douter, les errances des îles à la surface du Grand Océan à des rythmes divers et variés ne facilitent pas la tâche du paysan qui cherche à savoir quand planter ses graines. Il n'existe pas de véritable cycle des saisons dans les Archipels. Ou plutôt, chaque île possède ses propres cycles, qui peuvent changer d'une année, ou d'une

décennie sur l'autre. Par exemple, l'île de Montmoorh connaît des périodes de soixante ans durant lesquels l'été est inexistant. Ses habitants passent sans transition des pluies printanières à la grisaille automnale. Puis, pendant les trente ans qui suivent, un cours été vient réchauffer les montmoorhiens alors que l'automne se fait timide, et cède la place presque immédiatement aux neiges de l'hiver. Les conditions géographiques des îles ne sont pas les seules à influencer sur leur climat cependant. Les mystérieuses perturbations magiques qui gênent les communications à distance agissent comme un facteur d'atténuation, rendant les cycles saisonniers plus réguliers. Mais une fois encore, il ne s'agit pas d'une règle générale.

### Isolation et Préjugés

N'avoir des voisins qu'au-delà des mers, et pas tout le temps encore, a certainement des bons côtés. Les relations étant réduites au minimum, les risques de friction sont bien moindres que sur le l'ancien continent. Eh oui, qui dit pas de frontières, dit pas d'incidents frontaliers et pas de guerres territoriales. Cet environnement relativement pacifique a permis aux civilisations des Archipels de s'épanouir sans se voir soudainement anéanties en plein âge d'or par quelque voisin barbare envieux de leurs richesses.

Cependant, l'isolation a aussi ses travers. Quand on a pas de contacts réguliers avec des peuples différents, on n'apprend pas la tolérance. Les étrangers en deviennent donc des gens extrêmement difficiles à comprendre et par conséquent peu susceptibles d'être acceptés comme égaux. Même après que les relations entre les îles se soient lentement établies, la plupart des insulaires qui n'ont jamais voyagé restent suspicieux vis à vis des gens à la mise par trop exotique. Ceci s'adresse à certaines personnes mal informées

– à la vérité, mieux vaut être inconnu que mal connu. Sur les îles les moins accueillantes, les histoires ont tôt fait d'enfler telles des vessies de brebis à la fête annuelle de Lewinkha. Il ne fait pas bon annoncer qu'on vient de Velène quand, sur l'île où l'on débarque, les vendrestois ont de tous temps eu la réputation de se nourrir d'or et d'acheter l'âme des gens...

Parmi les folles rumeurs qui circulent sur les ports, les plus tenaces racontent que les despotes d'Ogremont se nourrissent uniquement de princesses vierges, que les gorodains exécutent les gens qui ont commis le crime d'uriner contre un arbre, que les ducs de Mortaille font par principe raser toutes les villes qu'ils visitent, ou que les moines d'Unterlaken abandonnent tous les nouveaux nés pendant trois jours dans la montagne pour sélectionner les plus forts. Bien entendu, de telles fariboles se font rares dans les ports les plus cosmopolites et seuls les esprits simples croient encore aux plus absurdes d'entre elles.

### **La Magie, A Consommer avec Modération**

Ah ben alors ! Si l'on ne peut plus se fier à la magie, où va t-on ? Contrairement à ce qui pouvait se passer sur l'ancien continent, la magie n'a pas pu prendre un rôle prépondérant dans la construction des sociétés insulaires.

A causes des perturbations causées par les déplacements des îles, les sorts de *Téléportation* ou *Communication à distance* ne fonctionnent que très épisodiquement – pour ne pas dire jamais – d'une île à l'autre. Dans de telles conditions, les guildes de magiciens, les lobbies religieux et autres fraternités fondées sur les pouvoirs magiques n'ont pas pu prendre la place conséquente qu'ils occupent ailleurs. Cette particularité des Archipels a eu des conséquences importantes sur la présence de la magie dans le monde.

Pour prendre l'exemple des magiciens, l'absence de guildes ou autres associations entraîne un problème majeur. Le magicien qui

a besoin d'un sort particulier n'a pas grand chance de le trouver dans la bibliothèque de grimoire de son ordre. Il doit donc se le procurer soit en entreprenant de longs voyages pour rendre visite à ses collègues d'autres îles et procéder à de laborieuses négociations soit, pire encore, il doit se mettre lui-même au travail et rechercher le sort désiré – avec les sommes faramineuses et les risques d'explosion que cela implique. On imagine donc que les sorts puissants sont apparus beaucoup plus lentement que dans l'ancien monde.

Il en va de même pour la disponibilité des apprentis et des maîtres et la disponibilité des objets magiques : il faut souvent voyager d'une île à l'autre avant de trouver ce que l'on recherche.

Les prêtres ont la vie un rien plus facile ; les cultes conservent un semblant d'unité d'une île à l'autre. Même si les traditions et les rituels religieux sont quelques peu différents, les principes dogmatiques sont les mêmes. Si les contacts d'un temple à l'autre ne sont pas très suivis, les informations importantes circulent par l'entremise des voyageurs fidèles au culte. Il est arrivé – dans de très rares cas – que des nouvelles de la plus haute importance soient relayées directement par les puissances divines sous forme de visions mystiques.

Ce fut le cas de l'attaque de l'île vultorienne de Junonde par les troupes mortailles : les temples d'Unterlaken furent immédiatement alertés et un contingent de moines-soldats de la Main Hurlante purent arriver à temps pour repousser l'envahisseur à la mer. Pour des raisons évidentes, l'entraide entre les temples de la même religion est nettement plus aisée qu'entre mages et ensorceleurs – les prêtres d'un même dieu savent qu'ils peuvent se faire confiance.

Mis à part les dragonniers, les dignitaires religieux font sans doute partie des gens les mieux informés de ce qui se passe sur les autres îles.

## La Vie Maritime

Au risque de répéter une évidence, la mer est primordiale dans la vie des habitants des Archipels. Une fois cette constatation faite, nous pouvons nous intéresser à l'influence du grand Istaïon sur les sociétés îliennes.

### Très Cher Oncle...

Il n'est déjà pas facile de communiquer d'une île à l'autre, alors quand les îles se déplacent, envoyer une lettre à sa famille devient une véritable gageure. Les sorts de communication entre les îles étant très affectés par les perturbations magiques, les moyens physiques se sont souvent révélés plus efficaces que la magie. Le premier moyen, le plus simple et encore le plus usité, est simplement de confier ses lettres à un capitaine ou à un passager qui s'embarque vers l'île de résidence de son correspondant. En fonction des relations que l'on a avec son messager, celui-ci peut requérir un dédommagement pouvant aller jusqu'à une pièce d'or par semaine de voyage. Certains voyageurs qui empruntent souvent les mêmes voies maritimes se constituent ainsi une clientèle dans les ports qu'ils visitent, ce qui leur permet de réduire quelque peu le prix de leurs traversées. Parallèlement, une autre race de courriers, plus rares et plus prestigieuses, s'est créée en même temps que la politique et l'espionnage se développaient dans les Archipels : les « épistoliers ». Ces hommes et ces femmes au service des puissants se font fort de livrer n'importe quel message à n'importe qui, n'importe où, et cela sans que quiconque ne les repère. Experts dans les arts du déguisement, du renseignement, et souvent un peu sorciers, ils se placent fréquemment sous le patronage du dieu Mérés. Diverses méthodes ont également vues le jour pour transporter des missives d'une nation à l'autre. Parmi les plus efficaces, on peut compter les bleusfaucons élevés par le clan elfique Torkhal, qui semblent toujours trouver leurs maîtres tant que ceux-ci se trouvent sous le ciel. Moins infailibles mais plus communes, les diverses races de mouettes font des

messagers honnêtes, capables de délivrer de petits parchemins à plusieurs lieues de distance. Certains ont également eu l'idée d'investir dans le naissant mais juteux marché des postes. Les insulogues, ces érudits capables de prévoir les mouvements des îles grâce aux étoiles et à des rites divinatoires connus d'eux seuls, acceptent parfois de transmettre des messages importants à l'un de leurs collègues qui pourra le délivrer à son destinataire. Ce genre de services est extrêmement coûteux (de l'ordre de 10 PO le mot). Aucun insulogues n'a jamais voulu révéler par quels moyens ces messages transitent. Une autre guilde, autrement plus fameuse, fait commerce de ses capacités à relier les îles. Depuis seulement quelques mois, les mystérieux dragonniers transportent des sacs entiers de courrier sur le dos de leurs fameux dragons coursiers. Seules les nations les plus riches, comme Vendrest et Brillance, peuvent se payer le luxe de louer les services de la « dracopostale », comme la surnomment ses clients. L'idée de transporter le courrier en bloc ne date pas d'hier. Depuis des siècles, les diverses communautés de gnomes disséminés à travers les îles font circuler des vaisseaux chargés de lettres destinées à leur parenté établie au loin (car le peuple gnome est connu pour son sens de la famille). Ils nomment ce service la « barque-poste », et tout un chacun peut, pour une somme modique (1 PA) confier une missive aux vaillants marins-postiers, qui s'arrangeront pour la confier à un collègue qui fait voile vers la destination voulue. La livraison par barque-postale est garantie, mais pas les délais.

### Les Fratries des Flots

En ce bas-monde et même au-delà, toute société engendre ses exclus. C'est le cas pour les nations insulaires comme c'est le cas pour les gens de mer. De tout temps, des marins et des capitaines originaires de tous les ports ont cherché à s'affranchir des contraintes imposées par les entités étatiques pour goûter à une

liberté teintée d'autant d'espoir que de violence. Comment ? Où voulons-nous en venir avec ces fumeuses considérations sociologico-romantiques ? Mais aux pirates bien sûr ! Que serait les mers des Archipels sans ces bandes d'égorgeurs sans foi ni loi qui hissent leur redouté pavillon écarlate à la moindre occasion de carnage ? Étrangement, rares sont les pirates qui survivent longtemps en gardant leur indépendance. Pour éviter d'être victimes d'expéditions punitives sanglantes, la plupart adhèrent très vite à l'une ou l'autre des « fratries des flots ». Ces groupes plus ou moins organisés fédèrent la racaille des mers et lui donnent un semblant de légitimité. Il est par exemple fréquent qu'une famille marchande cherche à négocier avec les représentants d'une fratrie pour qu'elle évite d'attaquer ses vaisseaux et qu'elle s'en prenne à ceux de ses concurrents. Les fratries sont nombreuses dans les Archipels, mais citons au moins celle des Barons Flibustiers, une lâche confédération de roitelets qui entretiennent des forteresses dans les rocs-errants entourant la richissime Crachefer. Vient ensuite la plus célèbre de toutes, la Flotte Libre, qui regroupe de très nombreux corsaires, dont certains disposent de véritables armadas de guerre. Nombre de capitaines de la Flotte Libre font régulièrement escale à Kargir, et on murmure que cette île est la base d'opération de la fratrie. La Flotte

Libre est sans aucun doute une puissance politique avec laquelle il faut compter quand on se lance dans le commerce.

### **Sous l'Océan**

Les Archipels ne se résument pas à ce qui se passe à la surface d'Istaion ou sur les îles qui y flottent. Les profondeurs abritent des communautés constituées de différentes races aquatiques pas si différentes des « habitants du ciel ». Au fil des siècles, les peuples océens et les archipeliens ont parfois surmontés leurs préjugés et établi de fructueux contacts. Certaines îles, comme Quandionne, ont même pris l'habitude de tenir un marché océen annuel à quelques encablures de leurs côtes. Tous les habitants des mers y sont conviés, et les échanges autant commerciaux que culturels qui y prennent place contribuent à enrichir tout un chacun.

D'autres fois, ces approches se sont faites les armes à la main. Les océens les plus susceptibles d'agir ainsi sont les sahuagins, de cruels hommes poissons dont la civilisation militariste s'est taillé un véritable empire. Leur attitude conquérante a fait d'eux le peuple dominant dans les profondeurs, et seul leur comportement querelleur et jaloux, ainsi que les luttes internes qui déchirent régulièrement leurs domaines les ont empêchés de réduire les autres races en esclavage.

## **Races des Archipels**

### **Classiques**

#### **Humains, trop Humains**

*« Ah pour ça on peut dire que j'en ai vu du pays : des blondes, des brunes, des velues, des naines, des elfes et même, si mes souvenirs sont exacts, une Mère-grand. Eh oui, que voulez-vous, c'est ça la v'hips d'aventurier. Tiens, un d'ces jours faudra qu'j'couche ça sur un bout d'parchemin, j'appellerai ça : Prenez la Vie du Bon Pied ou les Tribulations*

*Aventureuses d'Hual. Ca sonne plutôt bien, non ? En tout cas, mon premier chapi-hips-tre sera exclusivement consacré aux humaines. De véritables expertes, celles-là. Ou'hips, ce sont incontestablement les reines du massage plantaire à travers les Archipels. Et quand on songe au nombre de kilomètres parcourus par un aventurier, on comprend mieux pourquoi il attache autant d'importance à ses pieds : c'est son instrument de travail, ni plus, n'hips*

moins ! »

**- Confidences recueillies sur le  
divan du Cuissot Divin,  
Hual Bouffeur d'Ecume.**

Résumer l'extraordinaire diversité de l'espèce humaine par des dons (somme toute peu connus) de sa gent féminine en matière de massage pédestre, serait faire injure à cette race quasi ubiquitaire dans les Archipels. En effet, les humains brillent par leurs personnalités aussi disparates que les îles qu'ils peuplent, et qui exercent sur les autres races une étrange fascination à mi-chemin entre l'amusement (souvent) et l'admiration (parfois). Ainsi, contrairement à la plupart des peuplades humanoïdes que l'on rencontre au fil de l'eau, les humains semblent naturellement enclins à dominer leurs semblables pour peu qu'ils y trouvent un intérêt (parfois) ou pour des raisons plus obscures (souvent). Chaque individu semble privilégier son propre nombril au détriment d'une véritable identité raciale et les alliances qui se forment s'organisent la plupart du temps autour d'intérêts commerciaux ou martiaux transitoirement communs. Mais il serait injuste d'accabler l'âme humaine sans reconnaître sa surprenante capacité d'adaptation et de réaction. Ainsi, nulle catastrophe, nulle révolution n'est capable d'abattre totalement cette race : à chaque fois, les survivants reconstruisent inlassablement sur les ruines, poussés par une pulsion de vie sans pareille.

Les Archipels, terres déchirées errant au grès des flots, sont ainsi à l'image même de cette race et c'est sans surprise que les humains s'y sont beaucoup mieux développés que les autres humanoïdes.

Car ce monde maritime a forgé des hommes d'une trempe nouvelle : entrepreneurs, courageux et constamment guidés par la certitude qu'ils sont capables de n'importe quel haut fait. Une race capable d'engendrer des héros au grand cœur ou des tyrans impitoyables. Cette surprenante diversité a produit des créatures physiquement et moralement très différentes, capables d'embrasser toutes sortes de métiers et de vocations selon, une fois de plus, les caprices

de leur bien étrange nature. Tout ceci pour dire qu'il y a autant de sociétés humaines qu'il y a d'îles sur l'océan : des pacifiques marchands de Vendrest aux intégristes religieux de Montmoorh, en passant par les étranges habitants d'Aberrande, chaque nouveau port est une expérience. Chaque nouvelle rencontre, une aventure !

**Les Elfes meurent debout**

*« Lorsque de tes veines, la chaleur de cette vie, Disparaît. Rejoins d'Houlemorte le sanctuaire. Fais sculpter un arbre, pour ton corps saint suaire, Et ton âme enfin rejoindra son ultime abri. »*

**- Extrait des Complaintes  
Cristallines, codex des  
cérémonies elfiques  
d'Houlemorte.**

En dépit de leur physique avantageux, d'une grâce incontestable et d'une affinité pour les arts occultes, les elfes jouissent d'une réputation relativement détestable à travers les Archipels. Ainsi, leur présence est bien souvent tout juste tolérée, leur employeurs se réfugient parfois même derrière un *bure de tractation* – sorte de combinaison intégrale destinée à limiter tout rapport direct avec l'interlocuteur – pour leur confier des missions. Car la nation elfique, marquée d'une histoire teintée de trahison et d'infamie (mais dont les véritables détails sont généralement ignorés), s'est tournée vers le mercenariat. Cette « vocation » n'est bien évidemment pas toujours guidée par la nature même des individus mais plutôt par nécessité : d'une part, le peuple elfique, victime du rejet séculaire des autres races, a développé un art du combat (le seul emploi qu'on voulait bien leur offrir) qui se transmet de génération en génération, et, d'autre part, il ne dispose que d'une terre capricieuse dont les caractéristiques limitent le développement commercial et les échanges à long terme avec les autres îles. Car le seul endroit où les elfes se sentent à l'aise et se montrent d'ailleurs civil, c'est au cœur de leur île sanctuaire : Houlemorte où, selon les légendes se situerait le Cœur de la Nation

Elfique. C'est ici que les plus âgés, au crépuscule de leur existence, viennent rejoindre le Bois Sculpté : un vaste cimetière sacré où les dépouilles des défunts sont enfermées au cœur d'arbres-sépultures tandis que leur âme part vers un monde meilleur. Houlemorte, lorsqu'elle est émergée (par un étrange caprice créatif, la trajectoire de cette île est sous-marine durant quatre à six mois), est ainsi le siège de l'Assemblée, le rendez-vous annuel des cinq grands clans elfes :

- Les Merkhath, hâbleurs et audacieux, universellement reconnus pour leurs actions d'éclat à bord de leurs puissantes nefes artillères, et pour le différent mortel qui les oppose aux rancuniers habitants de l'île d'Anterre.
- Les Sarkhamir, véritables experts des manoeuvres martiales, emmenés par un personnage charismatique, le Stratège et par ses maîtres tacticiens. Plus appréciés, les Sarkhamir sont cependant victimes d'une malédiction qui touche exclusivement leur clan : le *linceul pale*, une redoutable maladie qu'aucun des nombreux magiciens et prêtres du clan n'est parvenu à enrayer.
- Les Torkhal, à l'honneur démesuré, archers d'exception dont la devise « Mourir plutôt que faillir » orne fièrement écus et étendards. Par tradition, chaque membre porte, dans son équipement, un colifichet élaboré à partir d'un trophée de gnoll zarousien, une proie très prisée par les rôdeurs du clan.
- Les insaisissables Usari, quasi-invisibles, dont l'art du camouflage et de l'imitation fait pâlir d'envie les meilleurs assassins de la réputée Académie des Neufs d'Aberrande.
- Et enfin, les Zatakhatz, versés dans un artisanat prolifique et réputé (cordes magiques, pommes d'épines et autres coquillages de plongée) ou encore dans la diplomatie et la politique interclanique. Néanmoins, lorsqu'il le faut ils ne rechignent pas à reprendre les armes.

En marge des cinq clans, trois autres familles elfiques peuplent encore les Archipels : le clan Gargareth, les Océens et les Egarés.

Les Océens sont, ainsi que l'indique fort justement leur surnom, des cousins aquatiques

incapables de survivre en surface. Ainsi, ce sont eux qui occupent Houlemorte lors de son séjour sous les eaux et ils n'entretiennent à vrai dire que d'exceptionnels rapports avec les Clans. On sait peu de chose de cette espèce qui semble s'éteindre peu à peu, rongée par le corail pourpre, un mal mystérieux qui tend à transformer l'épiderme en une carapace épaisse, enfermant la victime dans son propre corps. On prétend que cette malédiction serait liée au commerce qu'entretiennent les elfes aquatiques avec les habitants démoniaques des Abysses.

Les membres du clan Gar-gareth ont depuis longtemps abandonné le mode de vie errant des autres elfes. Pour des raisons connues d'eux seuls, ils se sont liés d'amitié avec les humains de l'île désertique de Korilenn et les ont aidés à tirer le meilleur parti de leurs maigres ressources. Cela fait des siècles que les chefs Gar-gareth n'ont plus quitté l'embouchure du fleuve Lin. Fidèles toutefois à leur vocation de marins, ils entretiennent une flottille de vaisseaux et travaillent main dans la main avec la confédération marchande de l'île. Les Egarés, quant à eux, désignent tous ceux qui n'appartiennent pas à un clan soit par contrainte (exilés, blessés laissés en arrière, etc.) ou, plus rarement, par choix. Pour de tels exclus l'existence est toujours difficile et ils rejoignent souvent d'autres sans-attache, libres-mariniers ou pirates. Les elfes classifient également parmi les Egarés les bâtards issus de leurs raids ou des rares et bien souvent tragiques histoires sentimentales (à l'origine de la vocation littéraire du célèbre William Chêne-Spire). Condamnés à la solitude dès le plus jeune âge, souvent abandonnés (voire éliminés) dès que se manifestent les premiers traits caractéristiques de leurs origines mixtes, les survivants développent un sens acéré de la survie, les poussant à embrasser des carrières en marge de la société. Les demi-elfes se lient ainsi difficilement, ne donnant leur confiance qu'après de multiples épreuves, aspirant néanmoins secrètement à trouver une « famille » ce qui en fait, avec le temps, des compagnons particulièrement fiables.

## Heureux qui comme un Halfelin

*« Et lorsque les vents se soulevèrent, la princesse Onokan se transforma en un gigantesque phénix incandescent, repoussant les assauts destructeurs des impitoyables tempestins. [...] Le combat dura six jours et six nuits mais Onokan parvint à repousser les monstres élémentaires. C'est ainsi qu'elle sauva tous les naufragés et surtout un petit soutard dont elle était tombée éperdument amoureuse. [...] Enfin ils construisirent un magnifique yole de bois blanc et s'en allèrent sur les ondes pour s'aimer et avoir beaucoup d'enfants. »*

**- Extrait du conte *La Princesse et la Mer*, narré par Vif Bellécume sur une plage de Brillance tandis que ses jeunes frères délestent les auditeurs subjugués de leurs fardeaux monétaires.**

Colporteurs des ondes, saltimbanques des océans, les halfelins mènent une existence nomade, poursuivant un voyage sans fin à bord de leurs yoles encombrées. Et même si la véritable raison de cette perpétuelle errance est liée à la perte ancestrale de leur terre originelle, le peuple halfelin vit en symbiose avec le Grand Océan.

A l'intérieur de véritables villages flottants se côtoient plusieurs générations de la même famille. Celle-ci est soumise à l'autorité, ferme et juste, de l'aïeule du clan surnommée la Mère-grand, garante de l'équilibre de ce microcosme matriarcal. Les différentes familles se réunissent tous les cinq ans en une grande cérémonie.

Les halfelins parcourent les mers d'île en île pour faire le commerce d'épices, de denrées exotiques et rares (à ce propos ils sont à l'origine du succès ubiquitaire de la pure, sorte de pâte à chiquer qui fait un tabac chez les marins) ou encore de leurs talents en matière de constructions navales. Mais ils sont aussi les indispensables relais d'information dans cet univers où les liens entre les terres émergées obéissent à des lois capricieuses. Le peuple halfelin a ainsi développé un véritable art du conte agrémenté par un penchant pour

les mises en scène spectaculaires parfois agrémentées d'illusions simples. C'est en raison de ces talents, mais aussi en référence aux splendides tapisseries où sont contés les exploits des héros fictifs ou réels qu'ils fabriquent, qu'on les surnomme parfois Tisseurs de Mythe.

Se nommant eux-mêmes les Gens (en opposition aux Autres), ils portent un regard assez critique sur les « insulaires », les habitants des îles, qui le leur rendent bien, les soupçonnant avec une pointe de mépris d'une tendance atavique aux raptés et aux vols (avec une certaine justesse sur ce point d'ailleurs). Ils entretiennent en revanche des liens privilégiés avec les marins au long cours et les peuples aquatiques. Le peuple de l'Écume est un peuple très religieux – ou très superstitieux pour être exact. Les relations qu'ils entretiennent avec les êtres élémentaires et les esprits des vents sont très complexes, difficiles à comprendre pour qui n'a pas grandi sur un hameau à voiles (c'est ainsi que les gens nomment les assemblages de barques sur lesquels ils vivent). Leurs druidesses sont réputées pour leur grande connaissance des phénomènes météorologiques, et on murmure que certains de leurs capitaines ont le pouvoir de communiquer avec leurs ancêtres. Les halfelins vénèrent le plus souvent Dathys, Gaki et Primalia.

## Frères des Gnomes

*« Observez, scrutez de vos yeux profanes les coins et les recoins. Ces petits endroits que personne ne remarque : l'angle d'une poutre, une pierre au bord du chemin ou encore la tranche d'une table d'auberge. Vous y découvrirez peut-être une marque discrète, une entaille dans le bois ou un trait de couleur. Des petits rien sans importance, de ces petits rien qui passent inaperçus. Sauf pour un gnome qui y identifiera peut-être le message secret d'un de ses congénères. »*

**- Extrait de l'unique exemplaire de *Des Gnomes dans nos Villes*, anonyme.**

Les gnomes forment un peuple cocasse pétri

de paradoxes et de contradictions. Alors que les grands regroupements gnomes restent exceptionnels et que chaque individu semble s'organiser autour d'une famille réduite à une ou deux générations, il existe en chacun un profond sentiment communautaire, sans doute du à l'intérêt obsessionnel des gnomes pour la généalogie. Véritable trait racial, cette solidarité ancestrale semble sans faille et lorsqu'un membre de la Maison (surnom du peuple gnomes) a besoin d'aide, son appel est toujours entendu, par un cousin issu de Germain, un oncle de son beau-frère, etc. A vrai dire, il est rare que deux gnomes, même originaires de deux îles éloignées, ne se trouvent pas un lien de parenté.

Même si les relations entre les communautés sont espacées, le penchant pour le voyage de nombreux gnomes permet toujours de maintenir un semblant de contact. De plus, les gnomes, naturellement versés dans l'art de la cryptographie, ont développés nombre de langages secrets, de codes complexes, de signes qui leurs permettent de laisser des traces de leur passage contenant de précieuses informations pour leurs congénères qui viendraient à emprunter le même chemin : emplacement d'un piège dans un donjon ou la qualité de la nourriture servie dans une auberge.

Ce goût prononcé pour la communication à plusieurs niveaux les conduit généralement vers des professions de l'ombre ou u contraire vers l'art délicat du commerce. On prétend enfin que les gnomes font d'excellents assistants de navigation, calculant avec une déconcertante facilité la trajectoire des navires et des îles.

Un autre trait caractéristique de ce peuple est son extraordinaire capacité d'intégration. Assimilant rapidement les règles, us et mœurs d'un lieu donné, doué pour les langues, les gnomes ont tôt fait de se faire oublier tout en se rendant indispensables. Ainsi, ils n'occupent que rarement des postes élevés par trop exposés mais deviennent d'incontournables conseillers ou de brillants seconds. Les communautés gnomes sont présentes dans tous les ports des Archipels, où leurs membres rendent souvent de fiers

services à l'ensemble de la population. En revanche, il est intéressant de noter que sur les rares îles peuplées majoritairement de gnomes, comme Imersine et Besqwel, la solidarité est bien moins forte que dans les villes où ils ne sont que quelques poignées.

En plus de leurs habitudes du voyage, les gnomes ont une âme aventurière et une tendance éhontée à la vantardise. Il n'est pas rare que, la bière aidant, ils se lancent dans d'interminables récits tellement enluminés qu'ils en perdent toute crédibilité. Alors, les bavards se retrouvent parfois embringués dans de rocambolesques aventures rien que pour prouver leurs dires : après tout, ils ne sont pas à une contradiction près.

### **A Orque, Orque à demi**

Les caprices de dame Maereva produisent de biens surprenants résultats : les demi-orques, encore surnommés ironiquement Gueules d'Amour, en sont la preuve vivante. En effet, par un phénomène que nul n'explique (malgré d'attentives et néanmoins définitives dissections), le mélange entre des spécimens des races humaines et orques produit un résultat particulièrement remarquable (nous n'épiloguerons pas sur les circonstances rarement orthodoxes de ces unions). Ainsi, les demis-orques héritent pour la plupart, non seulement des prérogatives physiques de leurs monstrueux géniteurs mais aussi d'un intellect à peine inférieur à celui de leurs cousins humains. Cependant, ces caractéristiques sont fortement modulées par l'environnement auquel ils sont soumis.

C'est pourquoi il est particulièrement difficile de dresser un portrait type des demis-orques puisqu'ils peuvent présenter tout un panel de personnalités allant du monstre à l'humain. Cet état de fait se complique lorsque l'on sait que des modifications profondes peuvent survenir dans certaines circonstances (combat, stress, abus de douce, etc.).

Reconnaissable à leur imposante carrure et à leur mâchoire prognathe aux incisives saillantes, ils sont ainsi des sortes de créatures imprévisibles. Heureusement pour les Archipels, les bandes de pillards orques se font

rare sur le Grand Océan. L'isolation, facteur important dans l'évolution des peuples insulaires, a forcé de nombreuses tribus à mener des guerres d'extermination avec leurs voisins. Certaines ont, pour des raisons variées, réussi à faire la paix avec leurs voisins humains.

Des dizaines de générations plus tard, on retrouve sur certaines de ces îles des populations de demi-orques parfaitement stables et débarrassées de l'aspect schizophrène de la plupart des rejetons d'unions forcées. C'est le cas notamment dans les îles de Vendrest, où les demi-orques vivent paisiblement d'agriculture et de Brillance, où avoir du sang orque est signe de noblesse. Les demi-orques se tournent naturellement vers des professions où leur force et leur puissance peuvent s'exprimer : docker, mercenaire, pirate ou gladiateur. A bord des navires, ils occupent souvent le rôle de bosco, dissuadant, par leur seule présence, toute velléité de mutinerie.

Peu versés dans le culte des dieux, ils se tournent souvent vers Bakor, le terrible créateur des orques. Au contraire, vers la fin de leur vie, il n'est pas rare que les demi-orques intègrent une communauté religieuse, en prise à une appétence mystique surprenante.

### **Les Nains dans le Cambouis**

Ah, le charme d'une pilosité faciale exubérante ! Le doux attrait d'un caractère orageux et d'un vocabulaire fleuri ! Vous vous sentez concerné par ces quelques lignes : alors n'hésitez plus, amateur de races aux dimensions économiques, les nains des Archipels ne vous décevront pas !

Velus et bourrus à souhait, les nains aiment à cultiver une certaine distance avec les autres peuples en général. Ils se drapent alternativement dans une (irritante) supériorité énigmatique ou encore dans une (toute aussi irritante) sollicitude empressée, car leur attitude reste, la plupart du temps, guidée par une courtoisie mercantile.

Leur fierté se nomme Crachefer, une extraordinaire et inexpugnable forteresse occupant la totalité de l'île du même nom. C'est là, en effet, que se trouve la plus importante concentration naine entièrement consacrée à l'invention et à la mise au point de mécanismes astucieux et autres machines à vapeur.

Le gouvernement y est assuré par l'Ekilibrium, un couple de monarques jumeaux liés par une forte empathie : un modèle fortement réputé sur cette île puisque la majorité de la population est ainsi constituée de binômes. Et ainsi qu'aiment à le répéter certains gnomes railleurs, « A Crachefer, tout va par paire, Y compris les baffes. »

Cependant, le peuple nain ne peut se résumer à cette seule vision. Et ses représentants sont présents dans de nombreuses nations, disséminés à travers la quasi-totalité d'Istaïon. Plus éclectiques que leurs congénères de Crachefer, ils embrassent des professions variées comme la navigation, la joaillerie, la charpenterie maritime ou l'ingénierie.

Justes et droites, ils se révèlent être également d'excellents gardes du corps ou miliciens. Enfin, il existe en chaque membre du peuple nain deux pulsions qui s'expriment à des degrés différents selon les individus. D'une part, une grande superstition les pousse à orner le moindre coin de cheminée, la moindre armure d'une représentation d'Helmengrinn. Bien que, comme tous les peuples des Archipels, les nains vénèrent la plupart des dieux du panthéon, ils restent extrêmement fidèles à leur créateur. Pour eux, le Premier-Nain est présent en chacun de ses fils, et il veille en personne sur quiconque le prie avec une foi véritable. D'autre part, les nains conservent l'étrange certitude qu'il existerait de part les Archipels une source de pouvoir sans aucune mesure dont la possession pourrait bien changer la face de ce monde. Issu du folklore le plus ancien, cette légende est fort peu documentée, mais de nombreux aventuriers ont consacré leur vie à cette quête insensée, sans jamais parvenir à un quelconque résultat.

## Autres Races

Il existe nombre d'autres races peuplant les Archipels, des **bolds** issus des Grands Dragons aux féroces **orques**, en passant par les **salins** (résultat de l'union entre un individu terrestre et un océen), les **téhanis** (peuple de nomades maritimes), les **gnogres** (improbables descendants de l'union, souvent forcée, entre une gnome et un ogre), les **gobzantis** (gobelins

à la grande bonté pourchassés par leurs pairs maléfiques) ou encore les **mhodos** (de paisibles géants mutants).

Là encore, si l'une des races spécifiques aux Archipels vous intéresse, je pourrais vous en donner en privé une plus ample description. Il y aura des ajustements à faire étant donné les changements apportés par Pathfinder.

## Classes des Archipels

### Classes de Base

#### Barbares

Les barbares ne sont pas à l'aise au sein d'une société organisée. On les trouve principalement sur les îles les plus primitives ou chez certains nomades des mers à la mentalité tribale. Ils peuvent facilement s'intégrer aux autres peuples, qui sont toujours prêts à reconnaître leurs grands talents de combattant, mais ils y sont considérés comme des étrangers, et souvent comme des simples d'esprit (mais qui ira leur dire ?). Les Lames de Fond, une célèbre flotte mercenaire vouée au culte d'Istaïon, comprend de nombreux barbares dans ses rangs.

#### Bardes

Les bardes présentent de multiples facettes. Artistes reconnus, acteurs, musiciens ou troubadours respectés dans les îles les plus civilisées, ils sont également présents dans les sociétés moins évoluées pour chanter les hauts faits des combattants et des héros. Comme les ensorceleurs, ils portent en eux la trace du pouvoir des Grands Dragons disparus. Sur certaines îles, la présence de bardes embarqués sur des navires est courante, il est connu que les marins travaillent mieux en chantant. Et quand c'est un barde qui pousse la chansonnette, ils travaillent vraiment mieux. Leurs incessants voyages à travers les

Archipels, les légendes qu'ils content et les nouvelles qu'ils colportent servent en quelque sorte de « ciment culturel » aux peuples si disparates des îles errantes.

Les brillantins, qui sont un peuple raffiné, ont fondé la célèbre école des Troubadours des Grèves, à Khol Minaria, capitale brillante. Quelques autres collèges ont une petite renommée, comme l'Académie Dramatique de Thyselle sur Vendrest ou encore la Gouaillante du Libre Géant, à Kargir (encore faut-il avoir envie d'apprendre l'Art au milieu des pi... des libres-corsaires).

Grands voyageurs, les bardes peuvent choisir l'océen ou le gnome comme langue supplémentaire au niveau 1 (en plus de toute autre langue choisie grâce au bonus d'intelligence).

#### Druides

Les druides sont les gardiens de la nature. Ils la protègent et la préservent sous tous ses aspects. La majorité d'entre eux tirent leurs pouvoirs divins de la volonté de Maereva dont ils sont les serviteurs. Certains vénèrent Sharilin, sous son aspect le plus sauvage. Vivant en ermites ou réunis en petits groupes, ils veillent sur un territoire ou parfois un lieu précis comme une clairière ou une cascade. Les Frères de la Selva, sur Gorode, sont une

des plus grandes confréries de druides des Archipels. Mais dans les Archipels, il existe également d'autres serviteurs de la nature, ceux qui tirent leurs pouvoirs du grand Istaïon : les druides marins ; Qu'ils soient issus de peuples océens ou de ceux de la surface, ils ont voués leur vie à servir l'Océan. Le grand récif corallien d'Erezia abrite une communauté de druides marins, principalement des hommes-poissons, les Gardiens du Récif. On raconte, mais les druides ne veulent pas le confirmer, que le récif serait en partie constitué des restes pétrifiés d'un Grand Dragon.

### Ensorceleurs

Les ensorceleurs ont parfois bien du mal à arriver à l'âge adulte. Pour un certain nombre de peuples, les talents de sorcellerie innés constituent plus une malédiction qu'autre chose. Il est arrivé plus d'une fois que des jeunes gens soient poussés vers une autre carrière, négligeant leurs talents merveilleux. Certains peuples primitifs, comme les gnolls de Zarouse, sont même connus pour éliminer les enfants montrant de telles aptitudes. Mais ceux qui ont la chance de grandir dans une société plus tolérante deviennent des hommes dont les pouvoirs rivalisent avec les plus grands magiciens, sortis des plus prestigieuses écoles. Comme eux, ils se reconnaissent sous la divine tutelle de Laethia. Les ensorceleurs, comme les bardes, portent en eux le sang de Thaléron, l'héritage des anciens dragons d'Arkoss. Il arrive d'ailleurs que certains se mettent spontanément à parler le draconien. Ces particularités valent aux ensorceleurs la « chance » d'intéresser la puissante Guilde des Dragonniers.

Cette mystérieuse organisation leur offrant de belles perspectives de promotions et d'aventures. Les enfants de Thaléron ont souvent l'âme de voyageurs, et beaucoup de navires cherchent à embarquer des ensorceleurs à leur bord. « Ils sont bien utiles, tant qu'ils ne mettent pas le feu en dormant », vous dirait un capitaine prévoyant. Un ensorceleur gagne le **draconien** comme langage supplémentaire au niveau 1 (en plus de tout autre langage disponible grâce au

bonus d'intelligence). En raison de l'origine draconique des capacités des ensorceleur le **lignage « draconique »** semble le plus indiqué, voir avec le mj pour d'autres lignages.

### Guerriers

Les guerriers constituent la vaste majorité des combattants embaqués sur les navires. Dans tous les ports des Archipels, on trouve un capitaine à la recherche de bras pour sa prochaine expédition.

Bien sûr, certains guerriers préfèrent rester à terre pour devenir gardes ou soldats, mais l'attrait de la mer est souvent le plus fort et rares sont ceux qui n'ont pas servi dans la marine. Quel prestige on en retire ! Les pirates, les marchands, les flottes de guerre des grandes îles et les explorateurs, tous sont prêts à payer les cœurs vaillants qui souhaitent se faire un nom.

Dans les Archipels, les guerriers ont accès à la compétence **Profession (marin) comme compétence de classe**. Avec **3 degrés de maîtrise de Profession (marin)**, les **compétences Équilibre et Survie** deviennent-elles aussi des **compétences de classe**.

### Magiciens

Les magiciens sont évidemment beaucoup plus nombreux dans les îles civilisées, car l'apprentissage scolastique de la magie demande un niveau de culture élevé, incompatible avec un certain nombre d'îles des Archipels. Contrairement aux ensorceleurs qui pratiquent la magie de manière innée, les magiciens passent de longues années de leur belle jeunesse à accumuler les connaissances théoriques.

Là où un ensorceleur sera peut-être ponctuellement plus efficace, un magicien bien préparé peut faire face à n'importe quelle situation grâce à la variété de sorts contenus dans son grimoire. De fait, bon nombre de magiciens s'engagent dans la marine, car lors d'un voyage en mer, la bonne formule au bon moment peut faire la différence entre le naufrage et la survie. Et puis, même si un barrage de tirs de catapulte fait souvent

l'affaire, rien ne vaut une bonne boule de feu dans les voiles pour calmer l'ardeur d'un pirate. Beaucoup de magiciens accèdent facilement au rang de second de leur navire, mais moins nombreux sont ceux qui sont assez charismatique pour devenir capitaine. Ceux qui parviennent à ce statut s'orientent immanquablement vers la thalaturgie, l'art de la magie maritime.

### **Moines**

Les moines partagent leur vie entre le perfectionnement physique et spirituel. Ils forment des communautés spirituelles unies dans une même philosophie et une même pratique, qui dans les Archipels sont très souvent inspirés du dogme d'une divinité. Certains, plus rares, n'ont pas de patron divin. On peut trouver des monastères dans les endroits les plus improbables, comme un îlot isolé battu par les vents, propice au calme et à la méditation, ou bien caché dans les montagnes comme celui des Mains Hurlantes d'Unterlakken.

Grâce à leur condition physique supérieure, les moines feraient d'excellents marins, mais rares sont ceux qui embrassent cette astreignante profession, car elle est souvent incompatible avec la vie d'ascétisme et de méditation prônée par bien des monastères. Les océans déchaînés ne favorisent guère la concentration.

### **Paladins**

Les paladins sont nombreux là où la loi, l'ordre et la justice peuvent régner sans contrepartie. Et dans un monde comme les Archipels, ces endroits ne sont pas légion. Ces serviteurs de la vertu ont ainsi d'amples raisons de voyager d'île en île pour accomplir des quêtes héroïques, actes de bravoures et de prosélytisme. Il y a encore bien des horizons à parcourir au nom du Bien pour ramener un semblant d'ordre sur ces îles à la dérive. Voilà pourquoi il arrive couramment que l'on croise des paladins embarqués sur des navires, mettant parfois la main à la pâte pour payer leur traversée. Ils se décident à quitter leur île natale et partent porter la parole de leur dieu à

travers le vaste monde. Les paladins qui ne sont pas directement affiliés à un dieu ne sont pas nombreux dans les Archipels, ce sont souvent des cas isolés.

### **Prêtres**

Sur bien des îles, les prêtres constituent le ferment de la société. Ils l'encadrent, parfois la gouvernent, et bien souvent ils guident leurs communautés sur les voies indiquées par leurs dieux. Il y a des religions partout, même sur les îles les moins civilisées, même si elles ne sont pas toujours très organisées.

Les îles athées dans les Archipels sont excessivement rares, car après tout, quand on vit sur une île soumise aux caprices des courants, ne serait-il pas stupide de ne pas rendre régulièrement grâce à Istaïon ? Ou bien encore que l'on oublie de rendre grâce à Nébée et que l'on néglige les services funéraires et les morts pourraient bien sortir de leurs tombes pour rappeler aux vivants qu'il est nécessaire de prier pour que la déesse leur accorde la paix et le repos de l'âme.

Il n'existe pas, dans les Archipels, de prêtres qui ne croient en aucun dieu. En revanche, il peut arriver que des prêtres vénèrent l'ensemble du panthéon. Dans la pratique, un tel prêtre choisit deux domaines et doit également déterminer s'il canalise l'énergie positive ou négative dans le cadre de l'influence sur les morts vivants et des sorts de soins ou de blessures spontanés. Un prêtre panthéiste est très différent des serviteurs des autres dieux : il voue une vénération pleine et entière à l'ensemble des divinités plutôt que de seulement défendre une cause ou un domaine.

(là encore ces règles peuvent être soumises à changement en fonction du prêtre version Pathfinder).

### **Rôdeurs**

Les rôdeurs sont en général des hommes et des femmes de terrain, proches de la nature et des espèces sauvages. Même s'ils sont nombreux dans les forêts, dans les îles peu civilisées ou parfois même autour des villes des Archipels, il est compréhensible qu'un certain nombre ait

choisi de se tourner vers la mer. Ils deviennent alors des rôdeurs marins. D'autres s'engagent sur des navires pour explorer les océans. En effet aucun capitaine ne refuserait d'avoir à son bord un rôdeur, d'une part car ses capacités de combat sont souvent redoutables et d'autre part parce qu'il peut faire appel à la magie pour le soutenir. Comme les druides, les rôdeurs tirent leurs sorts de Maereva, de Sharilin, d'Istaion ou de Dathys.

Les rôdeurs marins gagnent **l'océan comme langue supplémentaire**.

### **Roublards**

Les roublards sont très nombreux dans les Archipels. Quel superbe terrain de jeu pour ces filous que ces îles mouvantes ! Des centaines de ports, des milliers d'auberges bondées et au moins dix fois plus de belles occasions de se remplir les poches, peut-on rêver d'un plus merveilleux paradis ? Il y a sans doute autant de guildes de voleurs qu'il n'y a de port, mais qu'importe, il y a de la place pour tout le monde. Comme si cela ne suffisait pas, les

roublards ont toutes les compétences nécessaires pour servir sur un bateau et font d'excellent marins quand ils décident de s'engager sur cette voie. Notez que la plupart des pirates, libres-mariniers et autres flibustiers sont des roublards. Avec les experts dont c'est la profession, ils sont les meilleurs membres d'équipage dont un capitaine puisse rêver. Bien sûr, les guerriers embarqués peuvent faire la différence au combat, mais toutes les épées des Archipels ne servent à rien quand votre équipage n'arrive pas à aborder l'adversaire.

Grands voyageurs, les roublards gagnent **l'océan ou le gnome comme langages supplémentaires et ce, en plus des langages accordés par le bonus d'intelligence**.

### **Classes de base du manuel des règles avancées**

A priori, ces classes devraient pouvoir s'intégrer à l'univers, mais je ne les connais pas assez bien pour en juger, à voir au cas par cas donc.

## **Classes de prestige**

### **Alchimaistre**

Les alchimaîtres sont des artisans spécialisés dans la manipulation, l'altération et la maîtrise des gaz et vapeurs. Cette caste est née sur Fulmine où leurs secrets sont jalousement conservés.

### **Artilleur elfe**

Ces individus sont passés maître dans l'utilisation des machines de guerre embarquées sur les nefes artillères des clans elfes.

### **Capitaine**

Commandant d'un navire, ce sont des meneurs d'hommes hors pair, des navigateurs sans égal et des stratèges émérites. Entre leurs mains, même la plus humble des coquilles de noix peut devenir un redoutable adversaire.

### **Chevalier Jainite**

Originaires de Brillance, l'Ordre Céleste des Chevaliers Jainites a pour mission la protection des connaissances et de l'ordre sur l'île. Ils vénèrent Vultor.

### **Concepteur**

Ingénieur qui voue son temps à la conception d'objets exceptionnels. Cette classe est très présente dans le Bloc, Sur Crachefer.

### **Contrebandier**

Un marin spécialisé dans ... la contrebande. Classe très fréquente à Quandionne.

### **Danseur-visage**

Les danseurs-visages, formés à l'Académie des Neufs d'Aberrande, sont des personnages recherchés pour leurs grandes capacités en matière d'espionnage, de protection

rapprochée et de missions politiques.

### **Inquisiteur**

Originaires de l'île obscurantiste de Montmoorh, ces fanatiques pourchassent sans relâche les jeteurs de sorts.

### **Invenchanteur**

Un ingénieur canalisant les flux magiques pour concevoir de fantastiques mécanismes.

### **Invocateur abyssal**

Un jeteur de sort spécialisé dans la convocation de créatures venues des profondeurs abyssales.

### **Marin Spirite**

Exclusivement réservée aux halfelins, cette classe les met en contact avec les fantômes de leurs ancêtres qui les guident et les aident tout au long de leur vie.

### **Moine-soldat**

Formés sur l'île d'Unterlakken, ces guerriers d'élite sont le summum en matière de machines de guerre humanoïdes.

### **Mystique**

Occupation très répandue à Yundalk, la profession de mystique oscille entre la manipulation des esprits, la recherche sincère de l'illumination et le théâtre de rue.

### **Paxemancien**

Originaires de Jytt, cet ordre de lanceurs de sorts c'est spécialisé dans les sortilèges relatifs à la paix, au calme et à l'harmonie. Les paxemanciens sont des diplomates, des médiateurs et des négociateurs respectés dont la neutralité n'est plus à prouver.

### **Pilote dragonnier**

Seuls les membres de la Guilde des Dragonniers ayant des dons de magie intuitive pourront un jour établir le lien télépathique nécessaire à la communication avec les dragons.

### **Pirate libre-kargirien**

Ce prédateur maritime est aussi rodé aux abordages qu'à la consommation d'alcools en tout genre.

### **Thalaturge**

Un capitaine de navire dont les talents magiques augmentent ses capacités en matière de navigation.

### **Autres Classes de prestige**

Les classes ci-dessus ne sont qu'un aperçu des classes de prestiges spécifiques à l'univers des Archipels. Rien n'empêche, a priori, de jouer une classe de prestige issue des règles de Pathfinder.

## **Le Panthéon des Archipels**

### **Les plus Anciennes Divinités**

Se sont les enfants d'Alepha et Obera, le couple originel.

### **Les Quatre Enfants**

#### **Vultor**

Le Seigneur de Tempêtes, le Souverain des Cieux, le Colérique.

**Alignement** : Loyal neutre

**Portefeuille** : la souveraineté, le ciel, la foudre et les tempêtes.

**Arme de prédilection** : Javeline

Vultor est un dieu souverain et inflexible, austère et sans pitié. Il est le maître du ciel et le seigneur de l'ordre universel. On le présente sous l'aspect d'un homme âgé, assis sur un trône et portant la foudre dans sa main. Sa barbe et ses cheveux sont de nuages et ses yeux sont comme un ciel d'orage.

## Istaïon

Le Grand Océan, le Dieu Borgne, le Maître des Courants.

**Alignement** : Chaotique neutre

**Portefeuille** : la mer, les lacs et les rivières.

**Arme de prédilection** : Trident

Istaïon est un dieu colérique et entêté. Il protège ses enfants et n'a aucun pitié pour ses ennemis. Quand il choisit une proie, rien ne peut l'en détourner. Il est représenté comme un humanoïde jaillissant de l'eau, un trident à la main, et une couronne de perles sur le front. Il est invariablement borgne.

## Maereva

La Terre Mère, la Source de Vie, la Nature Exaltée.

**Alignement** : Chaotique neutre

**Portefeuille** : la terre, la nature et les animaux.

**Arme de prédilection** : Bâton

Maereva est la terre mère, l'origine de la vie, l'inconstante déesse. Elle donne la vie et la reprend, ne connaissant ni la haine ni la pitié, elle est un cycle perpétuel et sans fin. On la représente toujours sous les traits d'une femme enceinte de la race appropriée.

## Ceoris

Le Solaire, le Lumineux, le Juste.

**Alignement** : Loyal neutre

**Portefeuille** : le soleil, la sagesse et la justice

**Arme de prédilection** : Masse d'arme lourde

Ceoris est un dieu juste et généreux. De tous les dieux aînés, il est celui qui s'est le plus intéressé au sort des jeunes races. Il leur donne la lumière et chasse les ténèbres, il apporte la paix et la sagesse. Il est représenté comme un homme âgé et bienveillant, tenant le soleil dans sa main droite.

## Les Divins Protecteurs

Créés par Alepha, ils donnèrent naissance aux jeunes races.

## Lomelindiel

Généreuse Mère des Elfes, la Protectrice, l'Expatriée.

**Alignement** : Chaotique bon

**Portefeuille** : les elfes.

**Arme de prédilection** : Épée longue

Combative et protectrice, guerrière et maternelle, Lomelindiel est une divinité bonne pour son peuple et hostile à tous les autres. Habitée par la méfiance, elle ne compte que sur elle-même pour se protéger du Mal. On la représente comme une grande femme elfe aux cheveux touchant le sol et portant une épée.

## Helmengrinn

Le Premier Nain, le Créateur, Face de Roc.

**Alignement** : Loyal bon

**Portefeuille** : les nains, les montagnes.

**Arme de prédilection** : Marteau de guerre

Helmengrinn est un dieu de justice et d'ordre. Son peuple est puissant et industriel. C'est un dieu austère et sévère, mais juste et bon avec ses enfants. Il est représenté comme un nain d'âge avancé, portant une longue barbe, une toge et un marteau.

## Etharos

L'Ancien, le Patriarche, le Père des Hommes.

**Alignement** : Neutre bon

**Portefeuille** : les humains.

**Arme de prédilection** : Gourdin

Etharos est un dieu de protection et d'amour. Il guide son peuple vers son avenir. Il n'aime ni le malheur, ni la violence, et fait tout pour protéger ses enfants. Il est représenté sous les traits d'un homme humble et âgé.

## Primalia

Blanche Mains, la Bonne Dame des Halfelins, la Bienfaitrice.

**Alignement** : Loyal bon

**Portefeuille** : les halfelins.

**Arme de prédilection** : Dague

Primalia est une divinité protectrice et

maternelle, pleine de bonté et d'amour. Elle veille sur son peuple avec une grande tendresse. On la représente comme un halfelin aux bras ouverts à ses enfants.

### **Svar**

Le Scintillant, le Bienheureux Ancêtre, le Rieur.

**Alignement** : Neutre bon

**Portefeuille** : les gnomes.

**Arme de prédilection** : Masse d'arme légère

Svar est un bon protecteur, cherchant l'intérêt de son peuple. Il est pacifiste et insouciant. Il est représenté comme un gnome d'âge mûr élégamment vêtu qui tient ses côtes, hilare.

### **Bakor**

Le Brutal, le Maître de la Horde, le Ravageur.

**Alignement** : Chaotique mauvais

**Portefeuille** : les orques, la brutalité et le massacre.

**Arme de prédilection** : Grand hache

Bakor est un dieu sans jugeote ni subtilité, emplis de haine et de rage. Il professe que son peuple est fait pour ravager le monde, c'est un dieu guerrier et violent, qui ne trouve son plaisir que dans la guerre et la mort. Il est représenté comme un grand guerrier orque sans armure brandissant son arme à deux mains au-dessus de la tête.

## **Les Lignées Divines**

### **La lignée de Vultor, les Fils de l'Orage**

Ces enfants, Vultor les a eu avec Léka, la première des titanes.

#### **Kaleb**

Lance d'Argent, le Vertueux, l'Invincible.

**Alignement** : Loyal bon

**Portefeuille** : la guerre, la vertu et l'équité.

**Arme de prédilection** : Demi-pique

Fils aîné de Vultor, Kaleb est le parangon de tout ce qui est juste et bon, le défenseur des faibles et des opprimés, le combattant à la juste cause, à la vertu intacte et à l'honneur sans tâche. Il est représenté comme un guerrier en armure portant une lance d'argent.

#### **Mérès**

Le Voyageur, le Messager des Dieux, le Maître des Sciences.

**Alignement** : Loyal neutre

**Portefeuille** : les voyages, les routes, les carrefours, les rêves, les sciences et techniques.

**Arme de prédilection** : Bâton

Mérès est un dieu curieux et appliqué aux multiples facettes, protecteur et bienveillant. On le représente comme un jeune homme vêtu humblement, parfois ailé, et s'appuyant sur un bâton de marche.

#### **Koril**

Le Filou, l'Astucieux, le Père des Larcins.

**Alignement** : Chaotique neutre

**Portefeuille** : les voleurs et les opportunistes.

**Arme de prédilection** : Rapière

Dernier-né des enfants de Vultor et Léka, il est aussi le mal aimé de la famille (probablement à cause de ses blagues incessantes). Koril est un dieu retors à l'esprit vif. Il n'aime ni l'ordre établi, ni les sociétés rigides, ni le concept de propriété. Il a également le goût de la farce et de la séduction. On le représente sous les traits d'un jeune homme au large sourire, une main cachée dans son dos.

#### **Gaki**

Le Premier Convive, le Maître des Banquets, le Gourmand.

**Alignement** : Chaotique bon

**Portefeuille** : les fêtes, les banquets et la débauche.

**Arme de prédilection** : Marteau de guerre  
Gaki est le fils que Koril a eu avec sa tante Maereva en la trompant (sa vigilance ... par derrière quoi ...). C'est un dieu de fête et d'excès. Il n'est pas très prosélyte et se contente généralement de ce qu'il a, évitant les conflits. Il est représenté comme un gros homme débraillé portant à manger et à boire.

### **La lignée d'Istaïon, la Maison Marine**

Istaïon étant un amant inconstant, ses enfants sont issus de différentes mères.

#### **Eponia**

Cheveux d'Or, Fille de l'Écume, le Sel de la Vie.

**Alignement** : Chaotique bon

**Portefeuille** : l'Amour et la fertilité.

**Arme de prédilection** : aucune (mains nues)  
Fruit des amours de la titane Venya et d'Istaïon, Eponia est une déesse pacifiste avant tout. Elle prône l'amour entre les races, dans les familles et entre les sexes. Elle prône la paix et le respect dans tous les cœurs. Certains ont également fait d'elle une déesse du sexe et du libertinage. Cela ne va pas contre ses principes, du moment que tout est librement consenti. Eponia apporte aussi la descendance. Elle n'est pas maternelle pour autant, elle offre simplement la vie. On la représente comme une femme nue d'une très grande beauté.

#### **Dathys**

La Source de Profit, l'Ami des Marins, l'Éternel Errant.

**Alignement** : Chaotique bon

**Portefeuille** : le commerce et la navigation.

**Arme de prédilection** : Épée courte

Fils d'Elerin et d'Istaïon, Dathys est l'enfant chéri du Grand Océan. Alors que tout espoir de communication avec les autres îles passe par la mer, le patron de la navigation est un dieu

universellement répandu. Il protège les marins des colères de son père et favorise le commerce et les échanges dont dépendent tellement les gens. Sur les représentations, il a l'apparence d'un humanoïde de la race qui le vénère, ses attributs les plus courants sont un sextant et un lingot d'or.

### **La Lignée de Maereva, la Semence de la Terre**

#### **Mareth**

La Fertile, Celle des Moissons, la Dame des Saisons.

**Alignement** : Loyal bon

**Portefeuille** : l'agriculture et l'abondance.

**Arme de prédilection** : Serpe

Sculptée dans la glaise par Maereva et rendue vivante par l'intervention d'Alepha, ainsi est née Mareth, déesse condamnée à vieillir tout au long de l'année pour renaître la suivante. Son principal soucis est de permettre aux mortels de vivre, en leur apportant bonnes moissons et saisons clémentes. Elle veille sur la santé du bétail, s'il le faut en intercédant auprès de sa mère. Son cœur est généreux. On la représente sous la forme d'une femme vêtue humblement, portant une serpe et des épis de blé.

#### **Sharilin**

La Chasseresse, la Sauvage, la Flèche Vengeresse.

**Alignement** : Neutre bon

**Portefeuille** : la chasse.

**Arme de prédilection** : Arc court

La déesse a hérité du tempérament de son père, le titan Hektar. Sharilin est sauvage et secrète, elle porte plus d'attention aux animaux qu'aux enfants des mortels. On la représente comme une jeune femme armée d'un arc.

#### **Keranos**

Le Forgeron, le Maître du Métal, l'Artisan de

la Guerre.

**Alignement** : Neutre bon

**Portefeuille** : l'art de la forge, la joaillerie.

**Arme de prédilection** : Marteau léger

Fils d'Helmengrinn pour les nains, du titan Lactois pour les autres peuples, Keranos est un dieu industriel et acharné. Son seul but est le perfectionnement de son art, et c'est par le perfectionnement de soi qu'on le sert le mieux. Le Maître du Métal se préoccupe peu du reste. Il est toujours représenté comme un homme ou un nain qui travaille à la forge, avec un marteau et une enclume.

### **La lignée de Ceoris, la Lignée du Soleil**

#### **Laethia**

La Déesse aux Dix Mille Pupilles, la Tisseuse de Magie, la Dame des Abysses.

**Alignement** : Neutre bon

**Portefeuille** : la magie, les secrets, la lune et les étoiles.

**Arme de prédilection** : Dard

Selon les légendes elle est soit la fille d'Etna la titane, soit celle d'Aerie, fille de Lomelindiel et du titan Lurox. Laethia est une déesse de bonté, de magie et de savoir. Elle est secrète et mystérieuse, mais les pouvoirs qu'elle accorde aux mortels sont faits pour leur faciliter la vie. Elle est représentée comme une forme

féminine drapée dans une cape portant masque et capuche.

#### **Talor**

L'Esthète, le Maître des Arts, le Fabuleux Troubadour.

**Alignement** : Neutre bon

**Portefeuille** : les arts.

**Arme de prédilection** : Demi-pique

Fils de Feydria, une des servantes fées de Maereva, Talor est un dieu un peu superficiel mais plein de bonté. Il protège les artistes de toutes sortes. Il est représenté comme un beau jeune homme en toge légère.

### **Nébée et le Fleuve Amer**

#### **Nébée**

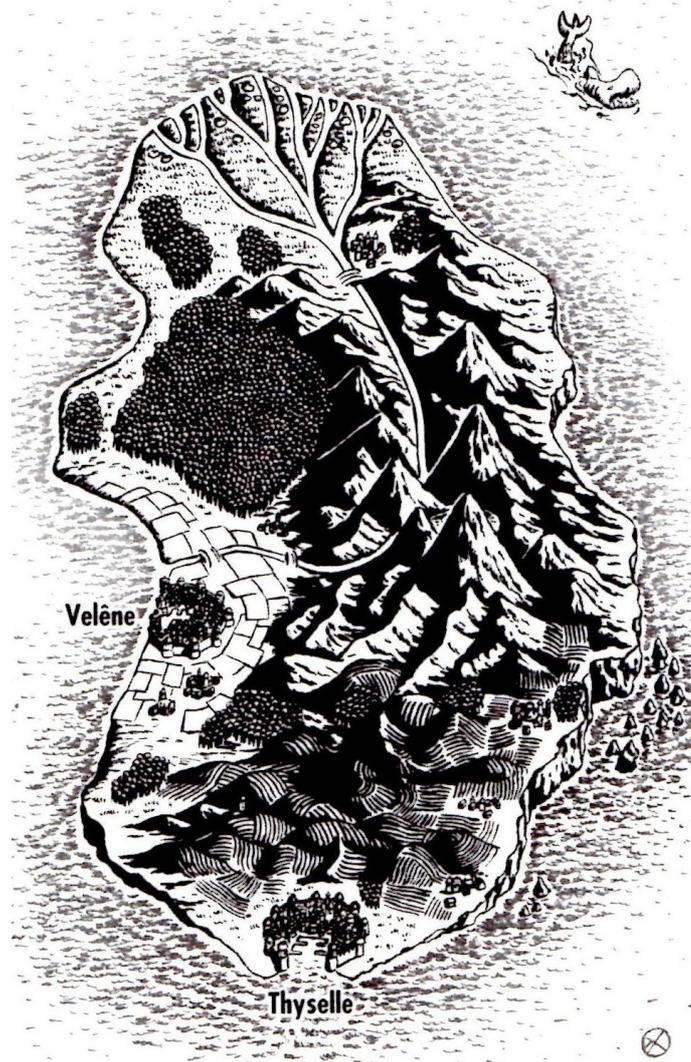
La Morbide Gardienne, la Déesse aux Deux Visages, Celle dont le Nom est redouté.

**Alignement** : Neutre mauvais

**Portefeuille** : la mort.

**Arme de prédilection** : Cimeterre à deux mains Portion d'Obera créée après le Premier Meurtre, Nébée est une déesse démente. Elle fauche la vie et veille jalousement sur les âmes des morts, à la fois bourreau et pleureuse. Elle est représentée comme une femme en robe longue, portant une pomme sans une main et des têtes coupées dans l'autre.

# Vendrest



« On dit de votre île qu'il s'agit d'une démocratie, qu'est à dire exactement ?

- C'que ça veut dire, mon p'tit ami, c'est que chez nous tout homme est libre de son destin. Il n'y a pas de naissance ou de cadeau divin qui tienne. Si t'es un gars futé et que tu débrouilles pour gagner ta vie comme il faut, alors tu peux devenir Magistrat, Gouverneur et peut être même Edile !

- Et comment fait-on ?

- Ha ça ... mon p'tit gars ... il suffit d'être riche ... très riche.

- Oh ... Je vois.

Descendant de mon tabouret, je posais quelques pièces sur la table et laissais le vieux marin perdu dans les brumes houblonneuses de son rêve. En quittant la salle, je l'entendis fredonner le patriotique refrain de la Thyselloise. »

□ **Hual Bouffeur d'Ecume,**  
« Vendrest ou la Décadence »

## **Le Pouvoir de l'Or**

Vendrest est l'une des premières puissances

économique des Archipels, une immense machine commerciale aux ramifications complexes étendant de manière discrète son influence sur de biens nombreuses îles. C'est une démocratie, le pouvoir y appartient à une assemblée dont les décisions ont force de loi et qui s'appuie sur une constitution. Regroupant plus de 3000 personnes, elle ne peut siéger en permanence et confère donc le pouvoir exécutif et judiciaire à un certain nombre de gens élus parmi ses membres, dont le plus influent est l'Édile, le premier de ces Magistrats. Mais là où le bât blesse, c'est que pour faire partie de cette Assemblée, il ne suffit pas d'être un homme intègre ou choisi par la population, mais il faut être inscrit au grand registre du Cens, ce qui veut dire payer un impôt suffisamment important pour se voir accorder le titre de citoyen. Tout a un prix en ce bas-monde, et le prix à payer pour qui veut prendre son destin en main et diriger les affaires de son île est fort élevé. Et les plus riches ne sont pas forcément les plus honnêtes... Ceci dit, il n'y a pas de racisme sur Vendrest, seule compte la couleur de l'argent.

### **Une île où il fait bon vivre**

La République vendrestoise a un avantage géographique énorme. Son ellipse est courte, un peu moins de deux ans, et sa vitesse est lente, ce qui en fait un point relativement fixe. Cet atout considérable a permis à Vendrest de se tailler une place de premier choix parmi les puissances commerciales. Velêne, la capitale de l'île est un grand port marchand où l'on peut acheter des produits variés en provenance de l'ensemble des Archipels. C'est sans conteste un des premiers marchés du luxe, de l'art et des matières précieuses de tout ordre : perles, cristal, bijoux, épices, la liste est longue. A Velêne on peut trouver de tout quand on a la bourse bien garnie.

La taille de l'île (environ 250 km de long sur 150 de large), son climat tempéré et sa géographie variée a aussi été un atout

important dans le développement de la démocratie marchande. En effet, Vendrest n'a jamais eu à importer ses matières premières : les champs autour de Velêne fournissent viandes, céréales, fruits et laitages. Les bois et forêts sont une source de bois importante, tandis que les massifs montagneux à l'est offrent pierres de carrière et métaux. Enfin les champs de coton du delta de l'Alena fournissent la matière première à la fabrication de vêtements.

La deuxième grand ville de l'île, Thyselle est le centre névralgique de la commercialisation des vins des collines alentours. C'est aussi le port militaire de l'île et l'on y trouve donc un flotte importante et une armée mieux entraînée qu'à Velêne.

### **La république et ses dominions**

Mais la richesse de Vendrest ne s'arrête pas là, car la République a également depuis fort longtemps une autre passion, celle d'étendre ses idéaux démocratiques et libéralistes à ses voisines. Ainsi, au fil des années, pas moins de sept îles de taille plus ou moins modestes, sont passées sous son contrôle, le plus beau fleuron de « l'empire » vendrestois étant Quandionne. Sur ses possessions, Vendrest maintient une présence plus ou moins forte, installant un gouverneur chargé de la représenter et de gérer la sécurité et les affaires locales. Dans la plupart des cas, la présence vendrestoise a eu tôt fait de faire évoluer les mentalités et d'entraîner la naissance d'une classe bourgeoise aisée qui a alors prit en mains lesdites affaires.

Le plus petit de ses dominions (sans doute pas beaucoup plus d'une vingtaine de kilomètre de diamètre), Ardoise, abrite environ quatre mille âmes. Elle exporte l'ardoise noire qui a donné son nom à l'île, et dont les notables de Velêne raffolent pour leur toiture. Ardoise est également connue pour l'étrange propension qu'on ses boutiquiers à y faire crédit.

