



ÉLÉMENTS DU MONDE
2010

AVANT-PROPOS	5
GRANDEUR-NATURE	6
<i>Qu'est-ce qu'un grandeur-nature Exode?</i>	6
INTRODUCTION	7
L'ARCHIPEL	9
<i>Géographie</i>	9
<i>La Tempête et la Folie</i>	9
<i>Suzerains</i>	10
<i>Nobles</i>	10
<i>Aristocrates</i>	10
<i>Magistrats</i>	11
<i>Bourgeois</i>	11
<i>Notables</i>	11
LES NATIONS.....	12
<i>Asturias</i>	12
<i>Balkesir</i>	13
<i>Condoloza</i>	14
<i>Nidropetvosk</i>	16
<i>Overijsell</i>	17
<i>Roussillon</i>	19
<i>Régence de Lamarque</i>	21
<i>Empire de Silésie</i>	23
<i>Le Tyrone</i>	24
<i>Värmland</i>	25
LES INSTITUTIONS DE L'ARCHIPEL	28
Les Collèges de Métaphysique	28

- Les Biosophes :	28
- Les Artificiers :	28
- Les Astronomes :	29
- Les Sagarts :	29
- Les Horlogers :	29
- Les Archivistes :	30
- Les Arithmanciens :	30
Les Écoles de Duellistes.....	31
- Académie de Valeray, dit "les Faucons".....	31
- L'École de Malatesta	31
- Prudence & Félicité.....	32
- L'Étude.....	32
- Les Derviches.....	32
LE CONTINENT.....	33
Cenoté.....	33
Quivira	33
Les Kalevals.....	33
Tiāpacan	33
Concile de Neuilly.....	34
Seigneur.....	34
Les Exilés	34
LES COLONIES.....	35
Aloysie.....	35
Le Carinthe.....	35
Donesk	36
Les Enclaves Tyroniennes.....	37
Húsavík et les Öars.....	37

Koninburg	38
Mazandaran	39
La Réunion Lamarquaise.....	40
Les Vices-Suzerennats.....	40
LES INARIS	43
- Les Colombes	43
- Les Itséens	43
- Les Kvens	44
- Les Corbeaux	45
- Les Malahirs	45
- Les Étiaires (Les Arlequins).....	46
LES COMPAGNIES	47
Cartel de l'Étincelante.....	47
L'Assemblée portuaire.....	48
La Topaze de la Régente.....	48
La Compagnie des Vanger.....	49
La confrérie des Chasseurs	50
Les Chambellans	50
Les Corsaires	51
Le grand salon d'al-Na'ir.....	52
ANNEXE.....	54
Ligne du temps	54
Les Titres	56

AVANT-PROPOS

Le présent document est le fruit de longues heures de développement¹. Les éléments qu'il contient sont les bases qu'**Imagika** utilise afin de produire ses activités grandeur-nature médiévale-fantastique. Nous vous demandons, par respect pour les nombreuses personnes y ayant travaillées, de ne pas faire de photocopies de ce document, celui-ci demeurant la propriété intellectuelle d'**Imagika**.

Le monde d'Exode tire ses racines des conquêtes européennes en Amériques et des récits «*de Capes et d'épées*». Ainsi, les inspirations littéraires et cinématographiques d'Exode sont multiples, par exemple: *Cyrano de Bergerac*, *le Pacte des Loups*, *Les Mystérieuses Cités d'Or*, *7th Sea*, *Pirates des Caraïbe*, *Les Trois Mousquetaires*, *Sleepy Hollow*, etc.

Nous voudrions également profiter de cette occasion afin de remercier tous les membres d'**Imagika** pour leur implication. Au fond, c'est grâce à vous si cette association peut continuer ses activités. Ce livre à été construit pour vous et nous espérons sincèrement que vous l'apprécierez.

¹ Nous remercions Samuel Tremblay, Éléna Drouin, Mathieu Borgeat, Germain Dutil, Alexandre Guimond, Marie-Claude Labrie et Mathieu Bégin pour leur travail dévoué et bénévole au sein de l'équipe de scénarisation.

GRANDEUR-NATURE

Qu'est-ce qu'un grandeur-nature Exode?

Le grandeur-nature est une adaptation des jeux de rôle sur table. Il n'est cependant pas question de fiche de personnage et de quelques dés. Dans cette adaptation, l'emphase est mise sur vous et vos actions que vous faites en temps réel et dans un environnement physique. C'est une activité interactive à laquelle vous participez avec d'autres personnes. Cela se déroule habituellement au cours d'une fin de semaine sur un terrain en plein air. Les participants s'y regroupent et se costumant pour incarner leurs personnages. En fait, vous incarnez votre propre personnage et vous interagissez avec les autres personnages. Vous vivrez donc dans un autre monde pour quelques jours.

Évidemment, afin que votre séjour dans un autre univers soit un succès, il est nécessaire d'avoir une histoire pour encadrer vos aventures. Les organisateurs planifient donc des scénarios afin d'assurer une animation continue et dynamique. Il y a deux scénarios par fin de semaine. Il y a toujours une pause entre les deux scénarios le samedi en fin d'après-midi. Un scénario commence en début de soirée et se déroule toute la nuit pour se terminer en fin d'après-midi. Les histoires sont variées et enlevantes : intrigue, politique, guerres, créatures mystérieuses, phénomènes surnaturels, banquets etc. Vos actions sont importantes, car elles influencent le cours de l'histoire. Pour bien y participer, il suffit de se laisser embarquer dans l'histoire. Votre rôle est simultanément celui d'acteur et de spectateur. Le rôle des animateurs est de vous guider à travers le scénario et de s'assurer du bon déroulement du jeu.

INTRODUCTION

Depuis deux millénaires, l'Archipel était la demeure des Suzerains, des êtres d'une puissance mythique et régnants sur l'humanité. Chacun y avait dirigé une tribu d'hommes, offrant la sécurité de ces îles et les protégeant des créatures effroyables peuplant les légendes et la mer. Ces tribus formèrent les Suzerennats dont l'Essence se perpétua jusqu'à aujourd'hui.

Les Suzerains ne dirigeaient pas seuls: ils créèrent la Noblesse et la Magistrature, leur clergé, pour les appuyer dans leur tâche. Rapidement, les Nobles s'accaparèrent tous le pouvoir et le prestige, condamnant ainsi le peuple à la servitude et aux basses besognes. Après des siècles de dur labeur, certains membres de cette société réussirent à se démarquer grâce à leur talent et leur travail acharné. Cette nouvelle classe bourgeoise en émergence revendiqua alors une partie du pouvoir qui était traditionnellement réservé à l'aristocratie et aux Nobles.

Le développement du savoir au sein des prospères Suzerennats permit l'apparition de ces puissantes institutions que sont aujourd'hui les Collèges de Métaphysiques. Les membres de ces collèges, les Métaphysiciens, explorent les limites de la réalité jusqu'à en distordre les structures sensibles. Pour le commun des mortels, il s'agirait plutôt d'une mystérieuse sorcellerie. Malgré le désir des Suzerannats de tirer prestige de ces collèges, ceux-ci s'enorgueillissent de leur indépendance.

Cependant, la Tempête, l'aberrante ennemie de l'humanité, entourait l'Archipel et la coupait du reste du monde. Celle-ci, et les monstres qu'elle engendrait, retardèrent le développement des hommes qui devaient utiliser de nombreuses ressources contre cette ennemie.

Il y a approximativement deux siècles, la Tempête s'éclaircit. Désormais, l'humanité pouvait s'intéresser à ce qui se trouvait au-delà des côtes de l'Archipel. Des explorateurs découvrirent alors un territoire immense : le Continent.

Plusieurs surprises attendaient les nouveaux arrivants. Certaines entourées de mystères, tel que les cenotés, des puits étranges et mystiques et les Inaris, des tribus indigènes dont on ignore encore

beaucoup. D'autres plus menaçantes, comme les Kalevals, des homme-bêtes, ainsi que des créatures serpentes et des cultistes serviteurs du Tiapacan, démiurge sans visage.

Des colonies s'y développèrent rapidement, la plupart des Suzerains désirant y étendre leur influence et profiter des richesses qui s'y trouvait. Afin d'organiser la colonisation, les Suzerains se rencontrèrent durant le Concile de Neuilly. Deux Loi y furent promulguées : Les Nobles ne pourraient aller sur le Continent et les hommes auraient le devoir de combattre le Tiapacan et ses sbires. Les Suzerennat envoyèrent tout de même leurs représentants sur le Continent avec comme tâche de régner en leur nom. Ces aristocrates de faible ascendance sont appelés les Seigneurs. Pour les colons, ce sont des figures beaucoup moins imposantes que pouvaient l'être les Nobles de l'Archipel puisqu'ils partagent la même réalité.

En plus des Seigneurs, on retrouve aujourd'hui dans le Continent des érudits espérant percer ses secrets, des bourgeois en quête de profit, d'intrépides coureurs des bois cartographiant les endroits les plus reculés, des Duellistes cherchant la gloire et l'aventure à la pointe de l'épée et des roturiers armés de l'espoir de trouver une terre qui les jugerait à leurs actes plutôt qu'à leurs origines.

Pourtant, les défis sont multiples sur le Continent. La Tempête regagne en violence jours après jours et le Tiapacan refuse de céder un territoire dont il était jadis seul maître. C'est dans ces conditions que vous pourrez chercher la gloire, l'aventure et le prestige, percer des mystères occultes, combattre pour l'expansion de sa colonie ou régner sur des territoires encore inconnus et faire avancer la cause de sa classe sociale, et surtout de sa personne.

L'ARCHIPEL

Géographie

La principale demeure de l'humanité est l'Archipel, divisée en Suzerennats. Ces îles étaient anciennement coupées du Continent par la Tempête qui recouvrait les océans. Elles sont nombreuses, mais plusieurs ne sont pas habitées, délaissées après le passage destructeur et indélébile de la Tempête. Souvent, les Suzerains vont contrôler plusieurs de ces petites îles, satellites aux îles principales, bien qu'elles ne soient généralement pas habitées, ou hantées par des abominations originaires des nuages de la Tempête. Cela ne va plus très bien sur l'Archipel. Depuis la diminution des affrontements contre la Tempête, les troubles sociaux se sont aggravés : la population augmente et les ressources s'amenuisent...

Le Continent, quant à lui, est en plein essor. Étendue de terre immense située à l'est de l'Archipel, les hommes n'ont jusqu'à maintenant colonisé que la côte. Les explorations entreprises révèlent que le Continent est parsemé de ruines et de puits étranges nommés Cenotés. Ces explorations n'ont pour l'instant couvert qu'une infime partie de sa surface...

La traversée de l'océan n'est sécuritaire qu'en un endroit : les Oärs, des îles protégées par le Värmland. Les Arithmanciens construisirent la plupart des navires permettant la traversée. Ce passage est cependant lourdement taxé et plusieurs tentent leur chance ailleurs, risquant alors d'être emportés par la Tempête. Selon le lieu de passage, la traversée prend environ deux mois.

La Tempête et la Folie

La Tempête est l'ennemi des hommes et ce depuis toujours. Elle entoure l'Archipel, mais elle s'est grandement affaiblie il y a deux cents ans, permettant jadis la colonisation. La Tempête est au-delà de l'esprit des hommes. Ses nuages sont chaos et ses vents amènent la folie, emportant avec elle toutes traces de raison. Très souvent, ces fous vont se joindre à la Tempête. On dit qu'à l'intérieur des nuages et du brouillard, là où on ne peut voir, des êtres terribles et inimaginables contemplant la destruction de l'humanité. Certaines de ces horreurs ont déjà mené des armées d'hommes corrompus et de créatures de brume et d'éclair.

Suzerains

Dirigeants, guides et protecteurs de l'humanité, leur puissance inimaginable assoient leur autorité et les consacrent comme divinité. Les Suzerennats sont leurs domaines. Ils ne sont pourtant pas immortels. L'épreuve des siècles ou une blessure exceptionnelle peut leur donner la mort. L'essence divine qu'ils portent en eux est alors transmise à un successeur. Il leur est donc vital de trouver un digne héritier durant leur règne. Par contre, la succession ne se fait pas toujours de façon harmonieuse. On raconte que le Suzerain reçoit la mémoire de tous ses prédécesseurs.

Nobles

Les Nobles partagent la puissance et l'essence divine du Suzerain. Certains ont des terres dans l'Archipel, certains ont des offices, mais la plupart sont des courtisans. Il s'instaure entre eux une hiérarchie forte complexe où l'ascension résulte en une plus grande puissance. Les Nobles sont essentiellement immortels puisque l'essence qu'ils partagent avec le Suzerain les lie à lui à jamais. Ainsi, ils renaissent rapidement après leur mort, conservant la majorité de leurs souvenirs. Il arrive que certains Nobles meurent définitivement, mais ce sont des événements très rares, généralement causé par la Tempête ou les Inaris. Lorsqu'un Noble est promu ou démis, sa mémoire ancestrale disparaît avec la création d'une nouvelle lignée. La plupart des premiers nobles sont devenus Suzerains. Ainsi, rares sont les Nobles qui se rappellent des premiers jours de l'Archipel.

Aristocrates

La famille d'un Noble n'en est pas nécessairement un. En fait, la Noblesse ne se partage pas par le sang. Seul les Suzerains ont le contrôle sur ceux qui deviennent Nobles. Les courtisans qui gravitent autour des Nobles sont appelés aristocrates. Ils sont liés au Noble par le sang ou l'amitié et occupent des offices mineurs. C'est parmi les aristocrates que sont choisis les Seigneurs qui représentent les Nobles sur le Continent.

Magistrats

Individus charismatiques, ils tirent leur puissance du Suzerain, mais ne partagent pas son essence. Ils proclament les Lois du Suzerain et appliquent la peine qui convient à ceux qui les transgressent. Ils portent les couleurs du Suzerain. Les Grands Magistrats, bien que rarement Nobles, sont souvent considérés comme les seconds de leurs Suzerains veillent à leurs intérêts politiques.

Bourgeois

Classe sociale la plus récente, se sont constitués en opposition directe au pouvoir détenu par les Nobles. Ils respectent pourtant l'autorité des Suzerains avec dévotion. Ils se rassemblent en Guildes et en Compagnies afin d'assurer leurs intérêts. Ils gagnent leur vie grâce à l'artisanat et au négoce. Certains réussissent à s'acheter une terre sur le Continent mais ne peuvent revendiquer le titre de Seigneur.

Notables

- Les Métaphysiciens :

Se regroupant en Collèges, ils tentent de comprendre le monde qui les entoure et utilisent cette compréhension pour manipuler la réalité. Ils sont les érudits, les savants, les inventeurs et les maîtres de l'occulte de l'Archipel.

- Les Officiers

Diplômés d'une académie, leur rôle est de commander les hommes, ce qui leur donne prestige et richesse. Ils portent les couleurs de leur Suzerain, généralement en bandoulière et ils sont rarement vus aux premières lignes.

- Les Duellistes

S'associant à des Écoles, ils recherchent la maîtrise de leur art qu'est l'escrime. Ils vivent généralement une vie trépidante, à la recherche de gloire et de prestige. Ils sont souvent engagés comme gardes du corps, champions dans un duel ou comme tueurs à gages. La plupart meurent jeunes, les plus prudents ou talentueux deviennent des maîtres et transmettent leur savoir.

LES NATIONS

Asturias

Gentillet :

Asturien(ne)

Dirigeant :

Carlos-Alejandro VII, le Fou

- Domaine : Passion et Folie

- Armoiries : Rouge

Capitale :

Oviedo

Colonie :

Les Vices-Suzerennats

Peuple :

Les Asturiens sont fiers et prompts à agir. Leur Noblesse est très forte et les Asturiens accordent peu de confiance aux Bourgeois à cause la Guerre du Denier qui fit rage lors de la création de la nation sellje. Ainsi, la folie du Suzerain n'altère pas la volonté de son peuple à le vénérer. La mode asturienne est retournée un siècle en arrière à cause de nombreux édits du Suzerain. Ainsi, les hommes portent la culotte bouffante et le pourpoint, tandis que les dames portent des robes et des coiffures moins complexes et contraignantes. Ces vêtements ont généralement appartenu à des arrières-grand-parents ou une incarnation antérieure. Les autres nations envient aux Asturiens leur passion et leur impétuosité, mais leur reprochent souvent leur caractère colérique.

Géographie :

Asturias est une très grande île, au climat aride, aux plages de sables blanc et à la terre rouge. Les villes ont tous pour point commun d'être situé près de l'eau. On dit qu'elle fait le meilleur vin de l'Archipel. Cependant, depuis la folie du Suzerain, les sécheresses se font de plus en plus

nombreuses. Les côtes sont parsemées de forteresses datant des grandes guerres qui précédaient la chute de la Tempête. Pour tous les voyageurs, Oviedo est la plus majestueuse de toutes les villes de l'Archipel.

Historique :

Le Suzerennat d'Asturias fut longtemps un haut lieu de puissance pour les Nobles où le Suzerain menait un train de vie décadent et ayant peu de considérations pour le peuple. C'est ce qui mena éventuellement au coup d'éclat bourgeois: la Trahison d'Invernio comme l'appelle les Asturiens. Depuis la fin de la guerre contre Overijsell, le Suzerennat s'est quelque peu pacifié et les efforts de Nobles se sont dirigés vers l'expansion coloniale. Ils furent d'ailleurs parmi les premiers à s'installer sur le continent grâce à l'Ordre des Conquistadors.

Actualité :

Le Suzerain actuel semble être possédé par le vent de la folie, mais il ne nuit pas à son Suzerennat. Les Asturiens restent donc fidèles à sa Parole et le suivent dans son projet de ramener son Suzerennat à son âge d'or, grâce à ses colonies. Il a donc fait revivre toutes les modes d'il y a cents ans et a fait renaître les Conquistadores, afin qu'ils puissent recréer l'immense colonie qu'il possédait autrefois. Il a aussi envoyé quatre nobles sur le nouveau continent afin de faire avancer son projet, allant contre l'édit du Concile de Neuilly. Un sort funeste attend généralement ces Nobles, les Vice-Suzerains, pour lesquels l'affectation sur le continent est généralement un évènement tragique.

Balkesir

Gentillet :

Balkesir

Dirigeant :

Osman III, le Génie

- Valeurs : Savoir

- Armoiries : Pourpre

Capitale :

Zagros

Colonie :

Mazandaran

Peuple :

Les Balkesirs sont bien différents des autres peuples de l'Archipel. Les Nobles sont complètement inactifs, déléguant leurs pouvoirs à une aristocratie guerrière dirigée par un Vizir. Les bourgeois balkesirs sont parmi les plus riches, profitant de l'apathie des nobles et des biens exotiques de leur contrée: soie, épices, or, etc. Le Balkesir est aussi le centre intellectuel de l'Archipel, grâce à leur Suzerain qui favorise le développement du savoir. Leur habillement traditionnel est plus bouffant et coloré et ils ont généralement le teint plus basanés.

Historique :

Le Balkesir a souvent été agressif envers ses voisins, notamment l'Empire de Silésie dont plusieurs territoires ont été conquis et annexés. Ces tentatives de conquêtes sous dues au désir du Vizir, un aristocrate, de prouver sa puissance à l'Archipel tout entier. De nombreux bourgeois réclame plus d'action du Suzerain dans les affaires du Balkesir. Le Vizir voit d'un mauvais œil ces proclamations, car sa puissance découle de l'inaction du Suzerain.

Actualité :

Le Suzerain de Balkesir est reconnu comme un des plus brillants esprits du monde connu. Il vit dans un somptueux palais, fermé à tous sauf à ses invités et ses serviteurs. Il a délaissé depuis des siècles la gestion des affaires courantes de son suzerennat au profit du Vizir, maître de l'administration aussi appelée la Sublime Porte. Le dernier Vizir a réussi à conquérir des territoires appartenant au Lamarque, profitant de l'absence de Nobles lamarquais.

Condoloza

Gentillet :

Condottieri

Dirigeant :

Horace l'Humble

- Valeurs : Vie et Paix

- Armoiries : Brun

Capitale :

La Spieza

Colonie :

Les Condottieri n'ont pas de colonie. Ils vendent plutôt leurs services comme mercenaire, les plus réputés du monde connu.

Peuple :

Pour les Condottieri, la vie c'est la guerre. Depuis le Fratricide, les généraux mercenaires s'affrontent partout sur l'île, luttant pour le pouvoir. Il y a deux sortes de Condottieri : ceux que cette guerre favorise et ceux qui en souffrent. Les premiers sont reconnus comme les meilleurs mercenaires de l'Archipel et se font engager pour à fort prix. Pour les autres, la plupart ont fui vers la capitale après que leurs terres aient été ravagées ou pillées. Malgré leurs tendances belliqueuses, les Condottieri ont un goût pour la finesse et de l'extravagance. Ce sont des orateurs hors-pair et ils possèdent un talent inouï pour les arts.

Histoire :

Horace l'Humble était définitivement le moins prestigieux et le moins vaniteux de quatre possibles frères héritiers. Quand il hérita de l'essence du Suzerain, Condoloza éclata : chaque frère réclama l'essence pour lui-même. Ce fut le Fratricide et la division du Suzerain. Cette guerre ne mena pas à la destitution du Suzerain, et les héritiers se tournèrent les uns contre les autres et espèrent maintenant vaincre les autres afin de s'assurer l'essence du Suzerain à sa mort. La capitale, quant à elle, est devenue un symbole d'espoir pour les réfugiés, qui craignent la mort du Suzerain plus que tout.

Actualité :

L'autorité du Suzerain de Condoloza s'effrite peu à peu. Il siège à La Spieza, ville franche au centre de la Suzeraineté, entouré de quelques Nobles et des magistrats qui le vénèrent toujours, ainsi que de nombreux réfugiés. En effet, la plupart des Nobles, avides de pouvoir, se battent et divisent l'île en condottières, des terres appartenant à ces Nobles, devenus généraux et de leurs

mercenaires dont la famille assure le support militaire. Leur ambition est de contrôler le Suzerennats et pour eux, la fin justifie les moyens. Cependant, ils ne défient pas ouvertement le Suzerain qui réussit malgré tout à maintenir son contrôle sur sa ville.

Nidropetvosk

Gentillet :

Nidrovi(a)

Dirigeant :

Sacha Egorov, élu des Boyars (Adolphe-Erick II de la lignée des Vanger)

- Valeurs : Nature, Hiver et Constance

- Armoiries : Blanc (Bleu pour les Magistrats et Nobles actuellement)

Capitale :

Kiev

Colonie :

Donesk

Peuple :

Le peuple nidrovi est surtout connu pour sa persévérance et son endurance. Partout dans l'Archipel, ils ont la réputation d'être forts et fiers. Ils sont les seuls à privilégier la hache, arme archaïque mais dévastatrice. Cette nation accorde très peu d'importance à l'abondance et aux richesses. Cela se reflète par leurs habits simples. Ils vont préférer des culottes amples et pratiques et vont orner leurs habits de fourrure pour se protéger du froid éternel de leur île. Les nidrovi ont toujours vécu sous le règne de Suzerains tyranniques et inflexibles. Ils ont ainsi appris à cacher leurs opinions derrière des masques de neutralité, ce qui déplaît particulièrement aux dirigeants actuels, les Boyars. Pour les Nidrovis, le temps est sans importance, puisqu'ils voient chaque jour comme étant identique au précédent.

Géographie :

L'île la plus au Nord de l'Archipel, elle est particulièrement grande, mais la majeure partie de celle-ci est inhabitable. Depuis sa fondation, l'île vit sous un hiver éternel, héritage du premier

Suzerain qui voulait que son peuple ne soit formé que des plus coriaces. La capitale, Kiev, est actuellement délaissée en faveur de la ville de Karelia où siègent les dirigeants actuels. Étant donné le peu de rendement agricole de l'île, les habitants survivent en chassant, mais les famines restent nombreuses.

Histoire :

L'histoire de Nidropetvosk est celle de leur premier Suzerain, qui donna son nom à l'île. Il s'éteignit après un millénaire, négligeant de nommer un héritier. Une suite de tyrans et de guerres civiles lui succédèrent, dont le plus reconnu fut Dmitri Donskoi, un métaphysicien qui trompa tous les Nobles nidrovi et qui réussit à voler l'essence du suzerain. Le peuple, lui, continua à vivre, pratiquement indifférent aux querelles aristocratiques. L'instabilité mena à la conquête par le Värmland et l'établissement du Conseil des Boyars.

Actualité :

L'île est contrôlée par le conseil des Boyars, des Nobles aux services de la nation Värm et qui choisissent le dépositaire de l'essence suzeraine parmi les leurs. Ainsi, le Suzerain du pays n'est qu'une marionnette des Värms. Depuis leur invasion un groupe nommé les Kievites, en l'honneur de l'ancienne capitale du Suzerennat, résistent à l'occupation.

Overijsell

Gentillet :

Sellje, Sellji au pluriel

Dirigeant :

Emmanuelle 1ère, dite la Perle de l'Archipel

- Valeurs : Mystère, Eau et Richesse

- Armoiries : Orange

Capitale :

Hazebrouck

Colonie :

Koninburg

Peuple :

Perspicaces et astucieux, les Sellji ont toujours su transformer les pires situations en leur faveur. Très grands et pâles, ils sont très différents de leurs voisins, les Asturiens. Ils sont les plus habiles commerçants, et sont considérés comme étant la nation la plus prospère depuis que leurs anciens rivaux, les Condottieri, sont en guerre civile. Au niveau de la mode, les Sellji accordent plus d'importance aux aspects pratiques qu'esthétiques et privilégient les grands chapeaux ronds. Ils aiment montrer leurs importantes fortunes personnelles en recherchant les tissus Inaris les plus exotiques pour fabriquer leurs redingotes. Les Sellji ne sont pas très chaleureux envers la Noblesse, mais ils adorent profondément leur Suzeraine qui leur apporte de bonnes pêches et de bonnes ventes. Mieux encore, la présence de la Suzeraine amène une légitimité politique aux Sellji. Les Magistrats, quant à eux, très appréciés des Sellji, puisqu'ils sont considérés comme source de chance et de réussite.

Géographie :

Très petite en superficie, leur île est pratiquement rattachée à l'île d'Asturias. Elle n'en est séparée que par le fleuve Ijsell dont ils tirent leur nom. L'île étant habituellement épargnée par les rages de la Tempête, le pays est très prospère au niveau agricole. Le pays subit néanmoins de fortes pressions démographiques puisque l'espace est insuffisant pour accommoder les nombreux enfants des bourgeois sellji.

Histoire :

Les Sellji furent longtemps une minorité de la nation asturienne, étant privés d'un Suzerain et par le fait même de Nobles pour les protéger. Vers l'an 900, le Suzerain d'Asturias décida qu'il prenait possession des toutes les terres sellje et les exila sur les côtes du fleuve Ijsell. Pendant des siècles, ses successeurs s'assurèrent qu'ils vivent dans des conditions révoltantes. Inébranlables, les Sellji placèrent secrètement des pions dans la société asturienne. Leurs efforts aboutirent en 1714, où l'un de leur sympathisant, Comte Enrico DaCosta [sa maîtresse était sellje] fut nommé Régent, le Suzerain étant alors un jeune enfant. Celui-ci organisa la signature de plusieurs traités faisant force de loi, qui garantissaient des droits aux Sellji et aux Asturiens, tel que le droit à la justice et à la propriété. Son initiative fut rapidement imitée sur les autres îles de l'Archipel, les Suzerains y voyant le potentiel de la classe bourgeoise.

La Noblesse asturienne n'était cependant pas en accord avec plusieurs des mesures et lorsqu'ils découvrirent que le peuple sellje avait orchestré le tout, ils déclarèrent une guerre ouverte à la petite nation. *C'est le Coup du Burgerij*. Les Sellji résistèrent à tous les assauts cependant, fort de l'appuie de la nouvelle classe bourgeoise et de plusieurs autres Suzerennats qui voyaient en eux une opportunité de diminuer la puissance d'Asturias.

La guerre finit par atteindre une impasse, qui ne pu se dénouer qu'à l'arrivée récente des Selkis, des créatures étranges qui montèrent les berges d'Overijsell. Ils trouvèrent une jeune Baronne et l'amènèrent devant les Sellji. Mystérieusement imbue de la puissance des Suzerains, la jeune fille fut immédiatement acceptée comme Suzeraine. Puis, la jeune fille négocia la paix avec le Suzerain d'Asturias. Le Suzerennat d'Overijsell fut proclamé. Les Selkis devinrent les conseillers de la Suzeraine et de son peuple, assurant ainsi leur prospérité. Elle règne d'ailleurs toujours sur eux.

Actualité :

Depuis la découverte du Continent, les Selkis, devenus conseillers et sages du peuple sellje, se transformèrent en pierre, de véritables Statues parsemant les rives du Fleuves. Certains élus peuvent toutefois toujours leur parler. Ce sont les Statuaires, une société influente auprès de la Suzeraine.

Roussillon

Gentillet :

Roussillais(e)

Dirigeant :

Le Sublime Aloysius XIX dit Le Soleil Rouge de l'Archipel

- Valeurs : Décadence et Beauté

- Armoiries : Or et Blanc

Capitale :

Neuilly

Colonie :

Aloysie

Peuple :

Les Roussillais sont très imbus d'eux-mêmes, avec raison. La présence d'un aristocrate roussillais à sa cours est de très bon goût partout dans l'Archipel. Le peuple est très exploité et est très éprouvé par le labeur nécessaire au maintien du niveau de vie roussillais. Les bourgeois, quant à eux, sont complètement écrasés par l'aristocratie et se tournent vers une vocation plus philosophique.

Historique :

Le Roussillon a toujours exercé une grande influence culturelle sur l'Archipel, surtout au niveau des arts, de la couture, de la gastronomie et de la sommellerie. Le Suzerrennat excelle aussi dans des domaines plus pragmatiques, telles que la guerre et la politique. La puissance roussillonne a culminé à l'époque d'Aloysius XVIII, le prédécesseur de l'actuel Suzerain. L'actuel Suzerain fait face à un mécontentement populaire, insufflée par les bourgeois en manque d'influence.

Actualité :

Contrairement aux autres Suzerennats, le Roussillon n'a pas été touché par les réformes bourgeoises du Coup du Burgerij. La suprématie de la noblesse persiste dans les terres roussillaises et le peuple subi une forte oppression. Cependant, des contacts avec d'autres nations ont permis l'éclosion d'une bourgeoisie favorisant des objectifs intellectuels et philosophiques au détriment d'intérêts mercantiles toujours monopolisées par les Nobles.

Ce mouvement intellectuel commence à contester l'autorité jusqu'alors inébranlable des Nobles, ainsi qu'exiger des mesures sociales équivalentes à celles du reste de l'Archipel. Après de violentes répressions durant les manifestations bourgeoises, l'intellectualisme roussillais commence à idolâtrer Lumière et le voit comme sauveur des hommes. Ainsi, des tensions apparaissent entre Roussillon et la Régence de Lamarque, dont les Prêtres lamarquais tiennent les nobles roussillais responsables de cette montée.

Régence de Lamarque

Gentillet :

Lamarquais/e

Dirigeant :

La Régente Clarissa, IVe et Dernière Duchesse de Sorrow

- Valeurs : Piété et Devoir et Pureté

- Armoiries : Noir

Capitale :

Montrybourg

Colonie :

La Réunion Lamarquaise

Peuple :

Hommes et femmes de bons goûts, les Lamarquais ont des habitudes très conservatrices. Pour eux, la bienséance et la politesse compte pour beaucoup. Depuis la mort du Suzerain William III, les Lamarquais font tout en leur pouvoir afin d'assurer le retour de leur Suzerain. Étonnement, la perte de leur Suzerain semble leur avoir donné un sens renouvelé de la hiérarchie. Ainsi, les Magistrats, nommés Prêtres, ont atteint un statut équivalent aux Nobles, bien qu'ils soient beaucoup moins puissants.

Géographie :

La Régence a subi de nombreux changements depuis sa fondation. Plusieurs endroits sont maintenant inhabités depuis que les Tyronniens retournent dans leurs terres d'origine. Parallèlement, de nombreux temples sont érigés, tels des phares, afin d'orienter le Suzerain vers ses fidèles. Les anciennes armoiries nobles ont toutes été remplacées par les icônes du Suzerain.

Historique :

L'histoire du Suzerennat du Devon, nom originel de la Régence, fut pauvre en événements marquants, car sa population a toujours agi dans le calme et la tempérance. Les militaires du Suzerennat ne connurent leur première véritable campagne lors de l'invasion du Tyrone. Ils

furent dirigés par leur Suzerain qui alla tuer lui-même son homologue tyronnien avant d'absorber son essence. Cette guerre n'eut jamais d'explication officielle de la part du Suzerain devonois, mais la rumeur veut que cela soit une preuve de force dirigé au Suzerain du Värmland, afin de calmer ses ambitions envers le Devon. La principale conséquence de cette invasion fut la domination du peuple tyronnien, qui dû abandonner ses traditions, jugées trop primitives et choquante par les Devonois.

Le 2e grand événement marquant du Devon fut sa chute. Un homme charismatique, nouvellement arrivée sur l'île et inconnu de tous, fit beaucoup parler dans le Suzerennat du Devon. On ignore toujours son nom, mais il se proclamait Lumière et cherchait à détruire les Suzerains. Peu le prirent au sérieux jusqu'au décès de la femme du Suzerain, enceinte du premier enfant de William III. On dit qu'une lueur éblouissante aurait précédé sa mort. Quelques jours plus tard, Lumière pénétra dans la résidence de William III et l'assassina en présence de sa cour. Il proclama la République Éclairée du Devon, avant d'être consumé par la puissance de tous les Nobles présents. Mille jours de deuils furent proclamés pour le Suzerain. Les Magistrats, illuminés par des prières fiévreuses partout dans le Suzerennat, annoncèrent son retour salvateur pour les hommes. Un culte vénérant William III, dit le Suzerain-Concorde de l'Humanité, gagna rapidement en popularité.

C'est au Concile de Montrybourgh que les Nobles du Devon se rassemblèrent afin de discuter de leur futur. Depuis la mort du Suzerain, leur puissance déclinait et la renaissance n'était plus possible. Ainsi, un dirigeant apparu sous Edward, VIIe et Dernier Duc de Lamarque, qui joignit le culte du Suzerain-Concorde et s'établit en chef parmi les nombreux Magistrats. Il se proclama Régent de Lamarque et décréta que dorénavant, et jusqu'au retour du Suzerains, les Magistrats, maintenant appelés Prêtres, dirigeront l'île, sous la supervision d'un Régent.

Actualité :

La Régence est dans une période plutôt calme de son histoire, considérant que les Prêtres ont des vocations bien plus paisibles que les Nobles. La guerre contre le Tyrone s'est apaisé et les conflits contre le Balkesir se tranquillisent au fur et à mesure que le front se stabilise. Néanmoins, les Lamarquois déploient tous les efforts possibles afin de retrouver leur Suzerain. Le message des Prêtres, depuis quelques années, est qu'«Il reviendra quand nous serons purs ».

Empire de Silésie

Gentillet :

Impérial(aux)

Dirigeant :

Maximilien-Prudence, le Magnifique, Électeur du peuple

-Domaine : Diplomatie et Sang, Lignée

-Armoiries : Gris

Capitale :

Changeante (Innsbruck)

Colonie :

Le Carinthe

Peuple :

Les différents peuples de l'Empire sont issus des différents Suzerennats et cohabitent depuis des siècles. Ainsi, leurs cultures se sont mélangées et il est de plus en plus difficile de les reconnaître. Chacun des peuples de l'Empire est dirigé par un Électeur, descendant des anciens Suzerains et les tensions ethniques sont parfois vives. Les Magistrats et l'Empereur veillent à maintenir ces peuples unis. Pourtant, des manifestations de violence envers une ethnie ont parfois lieu. Les coupables de ce genre d'événement sont généralement exilés vers le Carinthe.

Historique :

Lorsque les hommes s'établirent dans l'Archipel, des Suzerains mineurs amenèrent leurs suivants au centre de l'Archipel, à l'abri de la Tempête. Après qu'un de ces petits suzerennats, le Voralberg, fut envahi par le Värmland sous prétexte de les protéger contre la Tempête, les autres Suzerains de l'intérieur firent une entente. Ceux-ci fusionnèrent leurs essences et son récipiendaire devint l'Empereur de Silésie, dirigeant des Suzerennats unis.

Actualité :

L'Empire est maintenant une puissance comparable aux autres Suzerennats. Sa population est très divers et plusieurs peuples s'y mélangent et s'y influencent. Les Nobles Impériaux restent

profondément divisés, tentant d'obtenir le prochain titre d'Empereur pour leur lignée. Trois ethnies principales se partagent le pouvoir : les Ruthènes, les Bukharans et les Styriens. Tous trois ont une culture commune après plusieurs siècles de cohabitation mais se targuent de leurs différences. Par exemple les Ruthènes, hommes comme femmes, se maquillent tous les yeux. Quant à eux, es Bukharans ont toujours la tête couverte. Les Styriens, insistent plutôt sur une apparence sobre et austère. Les deux premières ethnies se confrontent depuis longtemps alors que les Styriens assument pour l'instant le Suzerennat. Ainsi, ce sont les Magistrats, pour la plupart Styriens, qui gèrent les affaires impériales, empêchant une possible guerre civile à tout prix.

Le Tyrone

Gentillet :

Tyronien(ne)

Dirigeant :

Owen Alistair 1er, Le Grand Sagart

- Valeurs : Terre, Honneur, Traditions

- Armoiries : Vert

Capitale :

Antrim

Colonie :

Les Enclaves Tyroniennes

Peuple :

Les Tyronniens sont pauvres, mais fiers. Ils retournent à leur ancien mode de vie, conservée secrètement durant des générations, sous la domination Devonnoise. Les Tyronniens détestent les Lamarquais et sont acceptent volontiers de mourir pour défendre leur patrie nouvellement libérée. Les anciennes festivités reprennent de plus belle dans le Tyrone, un fait que les aînés n'auraient jamais cru possible de leur vivant. De plus, ils ont développé une affinité avec les bourgeois Roussillais. Nombres d'entre eux choisissent de s'exiler en Tyrone, apportant avec eux une culture et un savoir essentiel au développement du Suzerennat

Géographie :

Le Tyrone n'est pas très grand, mais il est la nature y est exceptionnellement belle. Il a été abandonné durant très longtemps. Ainsi, les Tyronniens s'efforcent de reconstruire et revitaliser leur Suzerennat. Malheureusement pour eux, les anciens lieux de rite semblent avoir perdu leur puissance. Ils se tournent donc vers les Cenotés dans l'espoir de les régénérer.

Historique :

Il y a plusieurs siècles de cela, les Tyronniens se sont établis sur la même île que les Devonois. Ils cohabitèrent longtemps, mais éventuellement le Suzerain du Devon envahit le Tyrone afin de prouver sa puissance militaire. Cette invasion soumit le peuple tyronnien et amena la destruction de l'essence de leur Suzerain. Ils durent aussi abandonner leurs traditions jugées trop primitives par les Devonois, notamment leurs peintures de guerre et les rites en l'honneur de leur Suzerain, qui incluait des dolmens, des sacrifices et de l'alcool. Ainsi, ils devinrent un peuple de second ordre pour les Devonois. Cet état est pourtant chose du passé et ils retrouvent aujourd'hui leur héritage ancestral.

Actualité :

Récemment, les Tyroniens réussirent à ramener l'essence de leur Suzerain en la personne d'Owen Alistair. Profitant de la faiblesse de la Régence de Lamarque et de l'incarnation d'un nouveau Suzerain, les Tyronniens se rebellèrent et retournèrent sur leurs terres originelles. Alistair s'empressa alors de constituer une Noblesse et une Magistrature, qui peine à administrer convenable le Suzerennat, ce peuple n'ayant pas eu à s'occuper de ce genre d'activités pour plusieurs siècles. Ainsi, malgré la présence de bourgeois étrangers, le Suzerennat reste extrêmement pauvre d'autant plus qu'il doit affronter régulièrement les troupes de la Régence de Lamarque qui ne reconnaît pas la souveraineté du peuple tyronien.

Värmland

Gentillet :

Värm

Dirigeant :

Adolphe-Erick II de la lignée des Vanger

- Valeurs : Suprématie, Ordre et Force
- Armoiries : Bleu

Capitale :

Visby

Colonie :

Husavik et les Öars

Peuple :

Le peuple värm a toujours été vu comme les protecteurs de l'Archipel face à la Tempête qu'ils appellent le Maelstrom. Leurs enfants apprennent à se battre jeunes et plusieurs meurent en bas âge lors d'immenses batailles contre les abominations du Maelstrom. C'est lors de ces combats que l'on peut voir à l'œuvre une des puissantes armées de l'Archipel, dirigée par des Nobles traversant des hordes de monstres et motivée par les Magistrats de guerre, les Aumôniers, qui remontent le moral des troupes en leur rappelant le devoir éternel du Suzerain Värm : mourir pour que l'humanité survive. Cependant, ils sont très fiers et considèrent que tous les droits leur sont dus dans cette lutte. L'habillement des Värms est standard et peu flamboyant.

Géographie :

Le Värmland est en fait divisé en deux parties principales : l'île du Värmland et l'île du Voralberg. Avec ces deux îles, la nation värm est présente sur les deux fronts de l'Archipel face à la Tempête. Leur territoire est vaste, mais cela ne les empêche d'être constamment à la recherche de nouveaux territoires. Leur dernière conquête est l'Île de Nidropetvosk qu'ils contrôlent d'une main de fer.

Historique :

Il y a plusieurs siècles, les Värms annexèrent le peuple du Voralberg et ont assimilé l'essence de leur Suzerain. Sous prétexte que celui-ci avait refusé l'établissement de forteresses sur son territoire, alors ciblé par la prochaine grande Tempête. Les Värms affirmèrent leur domination en cumulant les victoires contre la Tempête. Depuis, la minorité Voralberg s'est intégrée aux Värms et s'impliquent dans plusieurs aspects de la vie des Värms tel la technologie de guerre et le négoce.

Les Värms tentèrent aussi d'envahir Nidropetvosk, mais leur succès fut cette fois plus mitigé, l'hiver épuisant leurs ressources. Ils se voient forcés à négocier leur présence avec les forces locales qui ne sont pourtant pas en état de s'insurger contre l'envahisseur.

Actualité :

Le Värmland est critiqué depuis l'affaiblissement de la Tempête, les anciennes justifications pour leurs actes radicaux n'étant plus aussi valables. Ils restent cependant prospères car ils contrôlent le seul passage vers le Continent. Ils restent tout de même vigilants: nul ne sait quand leur vieille ennemie frappera de nouveau.

LES INSTITUTIONS DE L'ARCHIPEL

Les Collèges de Métaphysique

La magie globalement est régie par les collèges de la Métaphysique, les Inaris à part. Les Métaphysiciens étudient les lois qui semblent influencer le monde et grâce à ce savoir, les modifient temporairement pour produire des effets mystiques. C'est ce qu'on appelle la Métaphysique. Chaque collège est connu pour ses études dans un domaine spécialisé de la mystique. Les membres d'un collège ne sont pas nécessairement fidèles au Suzerain qui dirige l'île où le collège se situe. Il en existe sept importantes. Leurs dirigeants sont nommés Recteurs, et ils sont souvent perçus comme étant aussi puissant que les Grands Nobles.

- Les Biosophes :

- Dirigeant : Théophile Julien
- Localisation du Collège : Aloysie (Anciennement Roussillon)
- Domaine d'étude : La Vie

Les Biosophes sont les spécialistes de la vie. Pour eux, les hommes, les plantes, les animaux ont tous quelque chose d'inexplicable et de mystique qu'ils tentent de cerner. Ils considèrent le corps comme un chef-d'oeuvre qui a le potentiel d'atteindre la perfection. Bien qu'en générale, la médecine soit pratiquée par les simples chirurgiens, les biosophes sont toujours appelés lorsqu'il est question des maladies mortelles et des blessures irréparables. Par contre, les Biosophes vont bien au-delà de la simple étude des domaines de la vie. Ils sont aussi de grands anthropologues, déterminés à étudier et protéger les indigènes du continent, les Inaris.

- Les Artificiers :

- Dirigeant : Ambrogio Cecchini
- Localisation du Collège : Plusieurs chapitres répartis un peu partout sur l'Archipel.
- Domaine d'études : Chimie et Armements

Les Artificiers sont les maîtres chimistes de l'Archipel. Cependant, leur sujet d'étude n'étant pas assez louable, ils ont concentrés leurs efforts sur une utilité militaire à leur savoir. Depuis, ils sont connus pour être une école mercenaire, prêtant leur savoir et leurs concoctions à ceux

qui veulent bien payer les importants prix. De plus, le collège est le plus nombreux de tous, et certainement le plus populaire auprès des Suzerains.

- Les Astronomes :

- Dirigeant : Eugénie de Fontainebleau
- Localisation du Collège : Balkesir
- Domaine d'études : Astronomie et exploration

Tout comme le Suzerain qui les supporte, les Astronomes sont bien mystérieux et très peu est su sur leur collège. Très élitistes, ils recrutent leurs élèves chez les meilleurs, peu importe la provenance, ce qui en fait l'un des collèges les plus multiculturels. On dit même qu'omis les Nobles balkesirs, ils sont les seuls à posséder le privilège du libre passage dans les résidences du Suzerain. Cependant, ils ne sont pas pour autant liés politiquement à cette île. Depuis la découverte du continent, les Astronomes se sont donnés pour mandat d'explorer et de cartographier. Les rumeurs veulent qui cherchent à trouver des ruines et leurs savoirs inestimables.

- Les Sagarts :

- Dirigeant : Brendan O'Mallory (Owen Alistair 1er)
- Localisation du Collège : Tyrone
- Domaine d'études : Mort et spiritualité

Les Sagarts sont les plus étranges d'entre les collèges. Ils utilisent ni les méthodes conventionnelles pour parvenir à la métaphysique, ni les structures hiérarchiques traditionnelles des autres collèges. Pendant la domination du peuple tyronnien, ils ont assurés la direction du peuple, protégeants secrètement leurs traditions et culture qui sont devenus la leur. Une série d'épreuves et d'initiations précèdent l'acceptation au collège, où l'appliquant apprend par le fait même la métaphysique. C'est l'un des leur, Owen Alistair, qui a réussi à reprendre l'essence du Suzerain tyronnien et réinstallé la suzeraineté. Bien qu'il n'est pas le dirigeant officiel, il a nommé plusieurs de ses nobles et magistrats parmi eux, ainsi son opinion a grand poids dans les conseils.

- Les Horlogers :

- Dirigeant : Aurélien DuMaurais, dit l'Horloger
- Localisation du Collège : Asturias

- Domaine d'études : Temps

Les Horlogers sont les plus fins artisans de l'Archipel. Depuis la découverte du continent, ils se sont associés avec le Suzerain d'Asturias pour que ce dernier leur fournisse les métaux, si important pour leur art, provenant de ses mines coloniales. Posséder un objet de leur création, peu importe sa mondanité, c'est s'attirer un prestige immense. Tous les Suzerains font appel à eux pour façonner leurs couronnes et sceptres. Non seulement des savants, les Horlogers comptent souvent parmi leurs rangs des artistes de l'Archipel. Il y a quelques années de cela, le Recteur, Aurélien DuMauraïs, aurait disparu, laissant derrière lui, une énigmatique machine.

- Les Archivistes :

- Dirigeant : Nasrin Tūlay, la Morose
- Localisation du Collège : Centre de l'Archipel
- Domaine d'études : Histoire et Savoir

Le collège des Archivistes est le premier à avoir été créé. Les Suzerains, après l'avoir instaurée collectivement, lui ont allouée une île au Centre de l'Archipel, loin de la menace de la Tempête. Ils ont depuis ce temps, le devoir de garder l'histoire de l'Archipel. On raconte que chaque Suzerain a en son service un Archiviste, qui à sa mort, fait le recueil de sa vie, pour que jamais elle ne soit oublié. Cependant, pour avoir ce privilège, ils seraient liés à un pacte très mystérieux qui remonte à la création même de l'Archipel. Ils sont prêts à tout pour le savoir, et plusieurs sont devenus des escrimeurs et aventuriers pour assouvir leurs désirs. On dit qu'ils achètent les cadavres des notables.

- Les Arithmanciens :

- Dirigeant : Dietrich von Heidelberg
- Localisation du Collège : Les Öars et Voralberg
- Domaine d'études : Ingénierie, Logique et Navigation

Les Arithmanciens bénéficient de la situation la plus confortable d'entre tous les collèges. Depuis, leur fondation, le Suzerain Värm a fait des multiples Voralberg membres ses plus proches conseillers de guerre. Cependant, c'est une facette que les Arithmanciens tentent de faire oublier tant bien que mal. Ils sont d'abord et avant tout, des mathématiciens qui tentent de créer des plans complexes qui font l'envie du Suzerain du Balkesir. De plus, ils ont créé les meilleurs bateaux de l'Archipel. Depuis la création du passage vers le Continent, ils se sont vu

chargés la tâche d'organiser les navettes vers et de celui-ci. Ils sont devenus particulièrement riches, et les rumeurs disent qu'ils cacheraient leur fortune dans une forteresse flottante.

Les Écoles de Duellistes

Les Écoles entraînent les meilleurs combattants de l'Archipel, qui deviennent à leur tour maître, perpétuant l'« art » du duel. La compétition peut être très forte entre les écoles. Présentement, l'Académie et Malatesta sont en conflit pour le prestige d'être la meilleure école. L'Académie possède présentement l'avantage, après l'avoir dérobé à Malatesta après un fatidique duel entre les dirigeants de deux Écoles. Les Écoles ont souvent plusieurs maisons de chapitres, qui offrent le logis aux Duellistes. Ces chapitres sont dispersés partout dans l'Archipel et le Continent.

- Académie de Valeray, dit “les Faucons”

- Grand Maître : Auguste Valeray le Jeune

- Lieu d'origine de l'École : Roussillon

Issu des réflexions d'un éminent chercheur du collège des Biosophes, cette école mise sur une approche basée sur une connaissance approfondie des mouvements musculaires et naturels du corps humain et des points vitaux. Il s'agit d'atteindre le plus rapidement possible les 49 points mortels ou de douleurs désignées par l'école pour atteindre la victoire. Ils sont très nombreux et ils sont l'étoile montante du monde de l'escrime.

- L'École de Malatesta

- Grand Maître : Aucun (Contesté)

- Lieu d'origine de l'École : Anciennement Condoloza

Cette école originaire de Condoloza opte plutôt pour une approche utilitariste. Ayant été créée par le grand spadassin Malatesta, elle en partage l'esprit retors. La doctrine, qui est le cœur de celle-ci, et qui en fait une des écoles les plus craintes de l'Archipel, est « Tous les coups sont permis pour gagner. Les escrimeurs de cette école, reconnus pour leur amoralité, sont considérés avec défiance par les autres mais aussi avec un certain respect forcé par le simple nombre des victoires. Ils étaient les plus nombreux et populaires avant d'être humiliés par l'Académie de Valeray dans un légendaire duel.

- Prudence & Félicité

- Grand Maître : Isaac Prudence et Théodore Félicité (Conjointement)
- Lieu d'origine de l'École : Régence de Lamarque

Cette école est basée sur la compréhension mentale du combat, qui est vu comme une partie d'échec. L'arme n'a pas d'importance, seul importe l'esprit. On dit que les grands maîtres peuvent prévoir leurs combats 20 touches seulement en regardant la posture de leur adversaire et ainsi savent s'ils doivent se commettre ou non.

- L'Étude

- Grand Maître : Aucun (Il a disparu, mais plusieurs le soupçonne d'être chez les Inaris)
- Lieu d'origine de l'École : Empire de Silésie

Ils appliquent les travaux inachevés d'un brillant et énigmatique Arithmancien, Mercator, pour baser leurs coups et tenter de prédire les actes de l'adversaire. Uniquement accessible aux initiés en totalité, celle-ci recèlerait les secrets des formes géométriques qui constituerait le déroulement des combats ou, selon les théories les plus folles, le sens de l'univers. L'Étude cherche la Thèse inachevée de Mercator. En effet, Mercator a disparu avant de terminer son oeuvre, et de nombreux malheurs se sont abattus sur ses successeurs.

- Les Derviches

- Grand Maître : Ozlem le Reclus
- Lieu d'origine de l'École : Balkesir

Cette école originaire du Balkesir est basée sur une philosophie que l'univers est en constante révolution sur lui-même, un mouvement imperceptible. Pour tirer toute sa puissance du sol, le derviche tourne lui aussi sur lui-même, en maniant deux cimenterres. Ce mouvement rotatif est à la fois une défense et une attaque, rendant les combattants de cette école particulièrement dure à atteindre, ceux-ci érigeant les armes comme une barrière de métal.

LE CONTINENT

Cenoté

Puits naturels où sont enterrés les morts. Ils parsèment les colonies. Ils ont une importance cruciale pour les Inaris. Les Magistrats interdisent tant bien que mal les superstitions paysannes envers ces puits.

Quivira

Il y a une cité perdue, Quivira, que certains hommes cherchent sans relâche. On lui attribue toutes les merveilles du monde. Les Inaris, étant différents peuples, ont tous leurs versions de la cité, mais eux non plus ne semblent pas savoir où exactement elle se trouve. Certaines missions d'Asturia ont pu comprendre que celle-ci se situerait dans le centre d'un lac, tandis que les missions des Roussillais prétendent plutôt qu'elle est enfouie dans les infranchissables forêts du nord. Certains iraient même jusqu'à dire que ce n'est pas une cité, mais un continent.

Les Kalevals

Hommes-bêtes sauvages et primitifs, ils semblent vénérer la nature et des esprits totémiques. Les principaux contacts avec les Kalevals sont lorsqu'ils sont surpris et ceux-ci fuient rapidement lorsque c'est le cas.

Tiapacan

D'étranges créatures mi-homme mi-serpent vénèrent ce puissant être, Tiapacan, dont la puissance serait telle celle des Suzerains. Ses sbires vivent généralement autour des cénotés. Ils empoisonnent un grand nombre de gens par année, des assassinats à l'objectif encore inconnu par les Magistrats. Tiapacan est un ennemi puissant des hommes, de la trempe de la Tempête.

Concile de Neuilly

Suite à la colonisation, les Suzerains se rassemblent à Neuilly. Ils discutent durant des jours sur l'impact de la découverte du Continent sur leurs sujets. Ils proclament deux nouvelles lois, qui seront propagées et appliquées par tous les Magistrats :

- I. Il est interdit aux Nobles de mettre pied sur le Continent.
- II. Les hommes-serpents de Tiapacan doivent être vaincus.

Seigneur

Se sont des aristocrates envoyés sur le Continent pour agir en tant que Noble, puisque ceux-ci ne peuvent y aller, suivant le Concile. Ils ne partagent pas l'essence du Suzerain, mais ils sont généralement capables de gérer leur Seigneurie. Il y a d'autres titres pouvant désigner un Seigneur plus important, comme Gouverneur et Intendant. Deux Seigneurs peuvent contrôler des territoires forts différents, autant en taille qu'en influence. Bref, les Seigneurs ne sont pas tous égaux.

Les Exilés

Éxilés est le terme désignant tous les paysans, artisans, coureurs des bois, homme de métiers, simple marchand, marins qui quittèrent l'Archipel pour une vie meilleure sur le Continent. La plupart de leurs motivations sont la quête de richesse et de gloire, ainsi que l'éloignement de la vieille société de l'archipel, considéré comme désuète par bien des Éxilés.

LES COLONIES

Aloysie

Métropole :
Roussillon

Gouverneur :
- Blaise Bonenfant

Description :

L'Aloysie est l'une des colonies les plus prospères, attribuable entre autre à l'abondance de terres arables aisément cultivables et de ses nombreuses collines surplombant les vallées assurant une protection sans faille face à de possible attaquent Inaris. La production de raisins et de tabac y fleurissent sans problème. La majorité des ces plantations sont contrôlées par le gouverneur Bonenfant, mais sont protégées par des mercenaires Condottieri, car les terres les plus fertiles sont dangereusement proches des forêts vierges qui sont encore habités de créatures primitives, d'Inaris belliqueux et d'hommes-serpents. Le Suzerain a refusé d'y envoyé des régiments, jugeant les risque trop élevé. Malgré que colonie soit entourée de forêts, les nombreux postes de garde présent assurent la sécurité de la région. Les villes sont à la charge de la garde armé du Gouverneur tandis que les routes et les environs sont la responsabilité de la milice locale. Les garnisons qui parsèment le territoire, sont composés uniquement de conscrits qui sont appelés les « Garçons», car le service obligatoire commence à l'âge de 13 ans et les recrues passent la plus grande partie de leur adolescence dans la garnison qui devient une communauté en soi. La plus grande ville, Besançon, est le principal port de la colonie où toute la production de la colonie est envoyée à la métropole. Par contre la capitale administrative est située à Turku, ancien village Colombe, éradiquée à l'arriver des colons Roussillais.

Le Carinthe

Métropole :
Empire de Silésie

Gouverneurs :

- Vaclav Kafka, le Geôlier

Description :

Le Carinthe est une colonie pénitentiaire où sont envoyés les criminels de droit commun ou politique de l'Empire de Silésie. Au départ, la colonie était un simple bagne des plus rudes mais le gouverneur actuel a mis en place une politique de réinsertion pour les criminels ayant purgés leur peine. Ceux-ci ont le choix de retourner dans l'Archipel, où souvent ils sont les victimes des préjugés défavorables de par leur statut d'anciens prisonniers, on encore peuvent s'installer sur les terres en friches entourant le bagne, où ils se voient donné ces terres en même temps qu'un pardon. Plusieurs ont saisi l'occasion de se refaire une vie sur cette terre rude.

Il y a peu de Stiriens parmi ces anciens bagnards, car la majorité des prisonniers le sont pour crime contre l'union de l'Empire. La plupart de ces crimes sont commis par des zélés Pruthènes ou Bukharans. Ainsi, les crimes raciaux sont communs dans le Carinthe, et on dit que les autorités ferment parfois l'œil...

Donesk

Métropole :

Nidropetvosk

Gouverneurs :

- Illitch Solyetsin, Boyar

Description :

L'une des plus grandes colonies, Donesk est connue comme la région la plus fertile jusqu'alors découverte, à la grande envie des autres métropoles. Cependant, cela a eu un prix douloureux pour les Nidrovi qui pendant des années ont dû repousser les Itséens qui habitaient jadis la région. Maintenant, l'exploitation de ces grandes plaines pour des fins agricoles a été attribuée à la toute première compagnie nationale nidrovi, l'Est Nidorov. Celle-ci, sous permission du Suzerain, s'est associée à Koninburg pour assurer le transport des vivres vers la Métropoles. En contre partie, Donesk est devenue essentielle pour la survie alimentaire des habitants sellji. Cependant, il y a beaucoup de taxation. Par contre, Donesk est plus qu'une vaste plaine. C'est aussi le siège d'un conflit important entre les rebelles Kievites et les vassaux des Värms, conflit

ayant lieu dans les épaisses forêts du Nord, à la frontière d'Hùsavik. Pour combattre les idées dissidentes, les Boyars ont envoyés leurs trois plus hauts Magistrats, nommés le Triumvirat, pour découvrir et éradiquer les opposants. Ceux-ci travaillent actuellement pour fonder un ordre inquisitorial. Finalement, depuis la conquête de terres itséennes, Donesk attire un grand nombre de métaphysiciens, intrigués par la mystique se trouvant dans les ruines.

Les Enclaves Tyroniennes

Métropole :

Tyrone

Gouverneurs :

- Arch-Sagart Drostan Ruthven

Description :

Ce n'est pas le territoire qui compte pour les Tyronniens qui colonise le Continent. Le Suzerain croit en effet que les Cenotés lui permettront de se régénérer, car certains anciens rituels prenaient lieu dans des endroits similaires du Tyrone. Cependant, tous ces lieux, à quelques exceptions près, ont été détruits par les Lamarquais lors de la conquête.

Ainsi, les Tyronniens s'installent autours des cenotés, et ce même parfois au centre d'autres colonies ou au milieu de nulle part. Lors de cérémonies saisonnières, ils envoient le pouvoir des cenotés vers leur suzerain. Les Enclaves comportent donc tous au moins un cenoté et leur gestion est assignée à l'un des Sagart, élevé à un statu de Seigneur. Les Magistrats assurent les cérémonies. Beaucoup de Tyronniens sont des coueurs des bois, à la recherche de nouveaux Cenotés pour leur Suzerain. Les Enclaves sont généralement très pauvres, vu le manque d'effort mis à l'égard de l'agriculture et du commerce.

Hùsavik et les Öars

Métropole :

Värmland

Gouverneurs :

-Christian Älvestam, VIIe Comte de Hedeby, Gouverneur des Öars

- Stefan Gutelindt, Intendant de Hùsavik

Description :

Après la chute inexplicable du Maëlstrom, les Värms se sont lancés à la chasse des derniers Nuages. Ce faisant, ils ont trouvés plusieurs îles étranges, qui avaient été transformées par le Maëlstrom lors des âges. Les Värms conquièrent et purifièrent ces îles, avant de les occuper.

Maintenant, ce réseau d'îles, les Öars, sert de base d'opération aux Värms, qui patrouillent et détruisent les Nuages qui se promènent toujours, sécurisant le passage pour les autres Nations vers le Continent. Ce réseau est sous le commandement d'un noble, nommé gouverneur.

Les Värms ont aussi une colonie sur le Continent, Hùsavik, qui sert principalement d'approvisionnement en nourriture et en équipement pour les îles où la vie n'a toujours pas pu reprendre après le passage du Maëlstrom. Bien que l'Intendant du lieu prenne la majorité des décisions, le Gouverneur des Öars a tout de même son mot à dire sur les affaires du continent. Hùsavik empiète aussi sur le territoire traditionnel de la tribu Malahir. Les échanges entre les colonisateurs et Inaris sont particuliers. Les Värms ont remarqué que les Malahirs semblent repousser le Maëlstrom par leur simple présence. Ainsi, le Capitaine en charge du développement des colonies est aussi mandaté de les enlever pour les apporter dans les Öars et même à la Métropole, où ils sont étudiés par les Métaphysiciens.

Koninburg

Métropole :

Overijsell

Dirigeants :

- Martin Spierenburg, le Bourgmestre.

-Seigneur Sander Zoer, Seigneur de Koninburg

Description :

Plus petite colonie en superficie, elle reste très peuplée et très influente. La bourgeoisie y est très puissante et contrôle les différentes Guildes de la ville, lors des assemblées de la Nouvelle Ligue Marchande, la Compagnie à la charge du développement de la colonie sellje. La Nouvelle Ligue Marchande est calquée sur le fonctionnement des Guildes dans la Métropole. Elle est

subdivisée en plusieurs Guildes, chacune rattachée à une sphère d'influence économique quelconque, à la gestion interne. Chaque Guilde envoie un ou des représentants aux assemblées de la Nouvelle Ligue, qui gère la Colonie. C'est d'ailleurs l'obtention de siége à la ville qui garantit le statut social plutôt que les terres. Le Seigneur de Koninburg préside la Ligue, mais n'y a souvent aucun pouvoir. C'est plutôt le Bourgmestre, le chef de la Nouvelle Ligue, qui détient le pouvoir véritable. Le Bourgmestre est généralement une des personnes la plus riches du Continent, car c'est avec l'argent que les échelons y sont gravés. Le Bourgmestre actuel est le dirigeant de la Guilde des Tailleurs, Martin Spierenburg. La Ligue Marchande est présentement divisée entre deux factions : Coloniaux (dont fait partie le Seigneur) et Centristes (dont fait partie le Bourgmestre). La ville de Koninburg est la plus importante du continent et plusieurs la considèrent comme le centre névralgique de la culture.

Mazandaran

Métropole :

Balkesir

Gouverneurs :

- Ayberk Turgu

Description :

Le Mazandaran est une petite colonie du Balkesir qui a ceci de particulier qu'elle a en son centre un énorme chantier. Personne ne sait vraiment ce qui se construit dans ce chantier titanesque, les architectes n'ayant chacun que la partie des plans qu'ils ont à construire. Pour le reste, l'atmosphère de la colonie oscille entre une transposition des mœurs de la métropole, dans les secteurs où les ingénieurs sont, et celle d'une ville sans foi ni loi pour la section des ouvriers.

Mazandaran est la colonie la plus diverse du Continent. Les gens de tous les horizons sont sollicités pour leur expertise. Le voyage y est cependant difficile. Le Suzerain a ordonné au Gouverneur, qui ne répond d'ailleurs pas aux ordres du vizir, de placer le chantier loin de tout, afin d'éviter les espions et les observateurs indésirables.

Depuis le début de la guerre entre les Vices-Suzerennats et les Kvens, Mazandaran se fortifie, de peur que le projet soit gâché par une évasion.

La Réunion Lamarquaise

Métropole :

Régence de Lamarque

Dirigeants :

- Père Bartholomé, Prélat de la Réunion

Description :

Née de la foi de Josiah Willey, la Réunion se développe grâce à une théorie de plus en plus répandue dans le Culte : William III renaîtra sur le Continent. Plusieurs officiers utilisent cette idée pour justifier de grandes acquisitions de territoires, afin de prouver la puissance militaire de la Régence, tandis qu'officiellement, ils promettent d'assurer la sécurité du Suzerain-Concorde à son retour. Bien qu'ils soient en expansion militaire constante, les Lamarquais non militaires se sont concentrés dans des villages très peuplés, dirigés par les Magistrats où ils tentent de vivre une vie de piété, loin des distractions de l'Archipel. C'est la théorie, mais en pratique, l'isolement permet aussi la pratique de déviances au Culte dans certains villages. Les habitants des différents villages de la Réunion, nommé selon leur fondateur, sont donc très méfiants envers les étrangers et cachent souvent de sombres secrets. Le Culte a donc décrété une nouvelle institution, les Gardiens, qui sont des jeunes gens allant de villages en villages et qui tentent de dénicher ces déviances avant que des malheurs surviennent. Le danger des déviances au Culte est au final synonyme à la mort du Suzerain, qui, selon les Prêtres, ne pourra revenir sans l'appui absolu de ses suivants.

Les Vices-Suzerennats

Métropole :

Asturias

Gouverneurs :

- Ambrosio de LaCosta, Vice-Suzerain de Eztramados

- Cipriano Consuelo, Vice-Suzerain de Catalyud

- Hermann Sanz, Vice-Suzerain de la Rioja

- Capitaine-Général Ferdinand Montes

Description :

Au nombre de 4, ce sont d'immenses étendues bordées par la mer et les montagnes dites Étincelantes, riches en métaux et en gemmes. Ce sont les premières colonies à avoir été sauvagement arrachées aux indigènes par les Conquistador, les premiers colonisateurs. Cet ordre a été reformé par le Suzerain, suite à son obsession pour l'âge d'or de son Suzerennat, et défend maintenant les frontières contre les attaques constantes des Kvens, qui tentent de récupérer leurs antiques territoires. Cette guerre, malgré la présence des Conquistador, nécessite des milliers de paysans conscrits et des mercenaires Condottieri, se dirigeait directement vers la défaite pour les Asturiens. Donc, le Suzerain a bafoué le Concile de Neuilly et a envoyé des hauts nobles comme Vice-Suzerains, afin de gérer directement la colonie et d'assurer la victoire. Cependant, ceux-ci perdent leurs forces sur le Continent et ne s'y régénèrent pas. L'envoi dans la colonie pour les Nobles asturiens est donc pratiquement synonyme de peine de mort, surtout que des assassins corbeaux, apparemment alliés des Kvens, ont déjà pris la vie de plusieurs Vice-Suzerains. Pour les paysans, la vie est difficile et le rêve de liberté est mort avec l'arrivée des Vice-Suzerains, qui maintiennent sur chaque Seigneurie un impôt sous forme d'hommes afin de les faire joindre l'Armée Coloniale, mal entraînée et équipée, afin d'appuyer les Conquistador dans la guerre contre les Kvens.

- Vice-Suzerennat de Eztramados : Situé dans les plaines, ce Vice-suzerennat est un des greniers du continent. Cependant, des centaines de Cenotés parsèment la région. Les paysans y sont très superstitieux et craignent les monstres qui en émanent certaines nuits. Les Magistrats tentent tant bien que mal de protéger les paysans des dangers qui rodent dans les champs.

- Vice-Suzerennat de Catalyud : Principal port des Vice-Suzerennats, les immigrés et les bourgeois s'y rassemblent. Ce territoire est donc très cosmopolite et y trouve plusieurs colons tentant de ce faire une vie dans une des plus puissantes colonies. La plupart finissent par mendier ou se retrouvent dans l'armée coloniale.

- Vice-Suzerennat de la Rioja : Territoire adjacent à la Capitainerie-Générale, c'est là que la plupart des mines se trouvent. On y trouve plusieurs Horlogers, ainsi que de nombreux villages de miniers, généralement défendus directement par les Conquistadors. C'est de là que provient la richesse d'Asturias. Plusieurs Kvens y sont tenus en esclavage afin de mettre leur force à l'usage de la métropole.

- Capitainerie-Générale de Mallorca : Haut lieu des Conquistador, c'est là que la plupart des conflits contre les Kvens ont lieu. Le territoire de la Capitainerie-Générale englobe la

majorité des Étincelantes. Les Conquistador protègent les mines et les passages qui pourraient permettre aux Kvens, de faire des incursions.

LES INARIS

Cinq races ont été répertoriées sur le continent. Ils présentent tous d'importantes différences culturelles et physiques. Leurs croyances se basent sur la vénération d'un important panthéon de divinités, divisés en plusieurs sous-groupes, nommées sources qui portent tous un nom. Chaque race vénère l'un de ces groupes de dieux plus particulièrement. Les races ne sont pas particulièrement hostiles les unes envers les autres, mais périodiquement, ils effectuent des guerres ritualisées, dont les morts permettent la pérennité de leur source de magie, qu'ils nomment Henki.

- Les Colombes

- Dirigeant : Inconnu
- Localisation du peuple : Éparpillé à travers le Continent, reclus dans les forêts.
- Idéologie : Paix, Vie, Nature
- Position face aux Colonies : Les Colombes aident et aiment tous les hommes et Inaris qui trouvent leurs villages, leur donnant nourriture et logis.
- Apparence : Elles sont androgynes et elles évitent les couleurs le plus possible. Elles optent généralement pour des contrastes entre noir et blanc, parfois incorporant des traces de gris dans leur habillement épuré.

Description : Les Colombes, quand elles interagissent avec les colons, amène un sentiment d'aisance et de bonheur. Elles sont généreuses envers les coureurs des bois qui tombent par hasard sur leurs villages, étant même prêtes à se laisser mourir de faim afin que des étrangers puissent manger. Un de leurs comportements les mieux connus est celui de la « Valse », une danse gracieuse, observée pour la première fois par un groupe de Conquistador, prenant lieu dans de grandes plaines et incluant la totalité d'un village, faisant vraisemblablement guise de funérailles. Elles auraient aussi une très grande affinité avec la nature et ne sortirait que de jour.

- Les Itséens

- Dirigeant : L'Asak Kalervo Luhtanen

- Localisation du peuple : Le Sud du Continent, dans les jungles luxuriantes qui s'étendent jusqu'en Aloysie. L'Est de la colonie de Donsek. On dit qu'il y aurait aussi d'autres centres de population.
- Idéologie : Ordre, Rite
- Position face aux Colonies : Très variables, cela dépend des signes prophétiques et de l'attitude des Exilés.
- Apparence : Les Itséens portent de grandes toges ornées. Ils ont codifié chaque couleur, chacune correspond à une fonction dans la société. Les costumes sont complimentés d'accessoires métalliques, dont le nombre est signe de richesse et de puissance. Les armures sont presque exclusivement lamellaires ou d'écailles et ceux qui ont les moyens d'en porter ont un prestige immense parmi leurs paires. Enfin, les Itséens portent souvent des tiaras ou des casques qu'ils reculent sur leur tête. On dit qu'ils sont très pâles, leur peau ayant même parfois des reflets argents.

Description : La société itséenne est centrée sur les cycles, qu'ils soient lunaire, solaire ou autre. Ces cycles sont associés à des rites et des coutumes qui sont suivis depuis des générations et qui se propageront chez toutes les suivantes. La civilisation itséenne est construite sur les codes légués par les anciens. Ainsi, ils sont très organisés et s'étendent constamment sous la supervision de l'Asak, qui s'assure du maintien des rites. Leurs villes sont gigantesques, et généralement construite autour d'anciennes ruines, attirant souvent l'envie des Archivistes.

- Les Kvens

- Dirigeant : L'Isä Venla Hovi
- Localisation du peuple : Ils rôdent vers le centre du Continent, s'approche parfois des Colonies.
- Idéologie : Prédation, Survie du plus fort
- Position face aux Colonies : En guerre contre les colonies asturiennes, parfois mercenaires.
- Apparence : Ils privilégient des peintures de guerre qu'ils créent à partir du sang des morts. Cependant, ce n'est qu'une partie bien mineure de leur apparence. Globalement, ils sont vêtus de longues tuniques sur lesquelles ils portent de flamboyantes armures. Les couleurs restent ternes, souvent des teintures facilement obtenues par la terre. Le métal est une commodité rare, ainsi les armures sont bien souvent des assemblages d'anneaux pour éviter de

trop en utiliser. Aussi notable est l'usage abondant de plumages ou de grandes fourrures chez les guerriers.

Description : La culture kven est surtout axée sur les sociétés guerrières. Celles-ci se distinguent entre elles par le port de plumes colorées ou de fourrures. Le métal étant très rare, l'accumulation de métal apporte apparemment le regard des dieux. Les Kvens sont des chasseurs nés et aucune proie ne peut leur échapper. Leurs prouesses physiques augmentent constamment avec l'âge. Ainsi, les dirigeants kvens sont les membres les plus âgés de la tribu. Un conseil unit en théorie les décisions du peuple, mais par coutume, chaque tribu fait ce qu'elle veut.

- Les Corbeaux

- Dirigeant : Inconnu
- Localisation du peuple : Dans les montagnes et de supposés souterrains parsemant le Continent
- Idéologie : Inconnue
- Position face aux Colonies : Antagoniste
- Apparence : Tout comme les Colombes, les Corbeaux sont androgynes semblent se vêtir principalement de noir, de blanc et de gris. Ils utilisent des peintures pour rendre leur peau plus pâle ou plus foncé, mettant en évidence leur visage et leur donnant une apparence plus angulaire. Certains vont même jusqu'à se teindre les cheveux.

Description : Les Corbeaux, eux, semblent être imbu d'une supériorité ethnique qui les poussent à commettre des raids contre la population coloniale et les autres tribus inaris, afin de prendre des esclaves qui permettront aux restes des Corbeaux de vivre luxueusement dans leur caverne. Les histoires veulent même que certains esclaves soient dévorés par les Corbeaux. Ils semblent d'ailleurs aussi qu'ils aient une terrible et mystique affinité avec l'ombre. Ils sont présentement alliés avec les Kvens dans la guerre contre les Vice-Suzerennats asturiens.

- Les Malahirs

- Dirigeant : Inconnu
- Localisation du peuple : Nord du Continent
- Idéologie : Ascétisme, Révélation, Méditation
- Position face aux Colonies : Indifférent ou apeuré

- Apparence : Les Malahirs se distinguent par le port systématique de masques, qui recouvrent fréquemment la totalité du visage. Les masques sont très ornés et colorés, recouvert de symboles ou de peintures élaborées. C'est la partie la plus marquante de leurs vêtements. Étant donnée les hivers rudes, leurs vêtements ne sont pas très élaborés. Ils privilégient des tuniques, mi cuisses pour les hommes et plus bas pour les femmes. Les cols de ces tuniques sont très ornés, souvent accentués par des bijoux.

Description : Les Malahirs sont les Inaris les moins nombreux. À l'inverse complet des Itséens, les Malahirs ne semblent pas vraiment avoir de société ou d'organisation sociale. Chaque Malahir semble rechercher un état de conscience supérieur et de symbiose avec ses divinités. Ce voyage s'entreprend généralement en solitaire pour les Malahirs, à travers la découverte de leurs rêves. Leur individualisme les rend particulièrement susceptibles aux chasseurs d'esclave värms. La plupart des Malahirs s'insurgent de ces enlèvements, mais ils ne se sont pas unis pour faire face aux chasseurs d'esclave värms.

- Les Étiaires (Les Arlequins)

- Dirigeant : Inconnu
- Localisation du peuple : Inconnu
- Idéologie : Pouvoir et luxe
- Position face aux Colonies : neutre
- Apparence : Les Étiaires portent surtout de très long cafetans ou robes. Ils les bordent souvent de fourrure. Leurs vêtements sont très colorés, mais utilitaires. Ils tentent de limiter la visibilité de leurs armures, qu'elles soient en cuire ou en métal, préférant la texture de leurs tissus. Très souvent, ils vont draper multiples longues bandes de tissus pardessus leurs habillements pour rajouter d'avantage de couleur. Plus remarquable cependant, sont les tatouages qui recouvrent leur corps, et leur visage.

Description : Selon leurs dires, les Étiaires vivent dans une immense Tour, qu'aucun Éxilé n'a encore vu. Cette Tour, véritable paradis où la magie élémentaire, inhérente au sang étiaire, garantie les besoins et les plaisirs de tous les citoyens. Les jeunes Étiaires doivent cependant entreprendre une quête pour leur peuple afin de se mériter le droit de vivre dans la Tour. C'est donc avec la jeunesse étiaire que les colonies ont des contacts et ceux-ci sont la bouche, les oreilles et les mains de leur peuple.

LES COMPAGNIES

Ce sont des compagnies bourgeoises, créées à la demande du suzerain de leur nation respective pour remplir certains mandats importants pour l'épanouissement de la colonie. Bien qu'elles soient nécessaires à l'exploitation du Continent, les Seigneurs sont parfois froissés de l'implication bourgeoise dans leurs terres. Les membres d'une Compagnie s'identifient grâce à une pierre précieuse distincte à chacune d'entre elles.

Cartel de l'Étincelante

- Colonie :
Vices-Suzerennats
- Chef de la compagnie :
Beatriz Corredor
- Objectif :
Réouverture des mines des Étincelantes
- Principaux intérêts :
Fer et gemmes
- Objet distinctif :
Tout objet d'orfèvrerie couvert de gemmes

Description :

Les vices-suzerains ont délégué les tâches commerciales liées à l'exploitation des richesses minières des Étincelantes à une Compagnie. Couramment appelés les Miniers, ces bourgeois assurent le fonctionnement des immenses mines de fer et de gemmes de l'immense chaîne de montagnes. Avec la guerre contre les Inaris, plusieurs des 23 mines originales ont été perdues suites à des escarmouches dévastatrices, une conquête Kven et la fuite de plusieurs mineurs craignant pour leur vie. Plusieurs cargaisons de gemmes et de fer ont disparu lors de l'abandon de ces mines. La Compagnie finance maintenant, grâce aux mines toujours en service, l'Armée coloniale et l'Ordre des Conquistador afin repousser les Inaris loin des frontières de la colonie et de reprendre la fructueuse exploitation de la totalité des Étincelantes.

L'Assemblée portuaire

- Colonie :

Koninburg

- Chef de la compagnie :

Japic van Giesen

- Objectif :

Expansion de la cité et commerce avec l'Archipel.

- Principaux intérêts :

Verrerie, Joaillerie (Perle), Gestion portuaire, Commerce maritime

- Pierre distinctive :

Perles

Description :

La cité de Koninburg est le plus grand port du Continent. La seule gestion des marinas et des entrepôts nécessite l'implication d'une Compagnie entière, créée par la Ligue. Actuellement, la Ligue n'a plus contrôle sur la Compagnie, qui a su se rendre indépendante grâce à la récolte de perles dans les pêcheries de Koningburg. La production intensive de verre est une autre activité secondaire de la Compagnie. Celle-ci s'approvisionne en sable lors de nombreux travaux d'aménagement maritime dans la baie. Très fiers de leur cité, les membres se sont dotés d'une maxime qui est inscrite au-dessus de la porte d'entrée de leur chambre d'assemblée : « Je Maintiendrai »

La Topaze de la Régente

- Colonie :

La Réunion Lamarquaise

- Chef de la compagnie :

Japic van Giesen

- Objectif :

Accueillir William III

- Principaux intérêts :

Expansion coloniale, Établissement de comptoirs, Revente d'artéfacts

- Pierre distinctive :

La topaze

Description :

Cette compagnie, gérée de pair par des bourgeois et des prêtres, organise des expéditions d'exploration vers l'intérieur du continent. Elle a pour vocation de retrouver le défunt Suzerain. Elle assure donc une présence minimale dans les recoins de l'immense, et pratiquement inhabitée, colonie. Les comptoirs de la colonie servent surtout de postes de garde, afin d'avertir rapidement l'armée lamarquaise d'une invasion inari ou du retour du Suzerain. La Topaze est nommée après les yeux ambrés de la Régente, qui cherchent incessamment au-delà de l'horizon afin d'y trouver des signes du véritable dirigeant de la Régence. La compagnie agit donc à l'image de la Régente, contrairement aux Seigneurs qui s'occupent des villages. La Topaze trouve de nombreux objets mystérieux ou Inaris lors de ses explorations. La compagnie revend cette abondance d'artéfacts retrouvés aux Collèges de Métaphysique, mais seulement si les Prêtres de la Topaze n'y trouvent aucun signe divin.

La Compagnie des Vanger

- Colonie :
Les Öars
- Chef de la compagnie :
Mikkel Carstensen
- Objectif :
Approvisionnement des Öars
- Principaux intérêts :
Capture d'Inari, Commerce de fer et de nourriture
- Objet distinctif :
Bijou en fer

Description :

Financé par la puissante famille aristocratique des Vangers, cette compagnie assure la liaison entre les Öars et Hùsavik. Originellement, la Compagnie n'assurait que l'approvisionnement en fer et en nourriture des îles, qui ne peuvent soutenir à elles-mêmes les garnisons de soldats qui y sont affectées. Éventuellement, à la demande des Vangers, les bourgeois commencèrent l'esclavage de Malahirs. Les chasseurs engagés par la Compagnie sont fiers et sans foi ni loi. La compagnie compte autant d'effectifs que l'armée des Enclaves Tyronniennes. En petites unités, ils parcourent le nord du Continent, traquant les Malahirs. Leur cheptel est ensuite acheminé dans les îles, où leur présence allège grandement le fardeau défensif des Värms.

À Hùsavik, cette compagnie rend la plupart des gens mécontents. Les aristocrates et les bourgeois croient qu'ils méritent plus que d'être le grenier et le pied à terre des Öars, tandis que les Éxilés de la région ont des contacts répétés avec les Malahirs, ce qui les rend sympathique à leur cause. Néanmoins, la puissance des Vangers et de leur Compagnie maintiennent le statu quo.

La confrérie des Chasseurs

- Colonie :
Les Enclaves
- Chef de la compagnie :
Clyde Ferguson
- Objectif :
La découverte de Cenotés
- Principaux intérêts :
Exploration et Diplomatie
- Piere distinctive :
Pierre polie par un Cenoté

Description :

Tandis que les Sagarts et les Seigneurs gèrent les Enclaves, les Chasseurs s'occupent de trouver de nouveaux Cenotés susceptibles de devenir une Enclave. Cette confrérie est composée d'hommes et de femmes bien plus pauvres que les bourgeois des autres compagnies, mais ils mettent la main directement à la pâte plutôt que de tout déléguer à des explorateurs et des coureurs des bois. Certains cherchent des Cenotés dans les zones vierges, tandis que d'autres cherchent dans les colonies déjà implantées. C'est aussi la confrérie qui négocie avec les Seigneurs étrangers afin de prendre le contrôle d'un de leur Cenotés particulièrement approprié aux rites tyronniens et à l'allure de leurs anciennes terres sacrées. Comme tous les Tyronniens, ils sont pauvres, mais leur objectif n'est pas le profit, c'est le rétablissement des traditions et de la fierté de leur peuple.

Les Chambellans

- Colonie :
Donesk

- Chef de la compagnie :

Søren le Värm

- Objectif :

Nourrir le Nidropetvosk

- Principaux intérêts :

Agriculture, colonisation et exportation de nourriture

- Objet distinctif :

Bourse ornée

Description :

Cette riche compagnie, dirigée par les Värms, s'occupe de l'exploitation de la terre et de l'exportation de ses produits. Bref, c'est la compagnie qui fait fonctionner Donesk, et non les Seigneurs. Trop peu d'aristocrate värms désirent habiter parmi les paysans nidrovis pour permettre une gestion efficace. Le Värmland s'est donc tourné vers ses bourgeois pour assurer la gestion de Donesk et cela porte fruit : les grandes plaines de Donesk sont recouvertes de blé et de moulin à vent, les bateaux de la compagnie arrivent pleins d'Éxilés et repartent remplies de farine. La Compagnie commence même à défricher les forêts au sud de Donesk, car la fulgurante expansion vers l'est approche dangereusement de terres itséennes. Malgré leur succès agraire, les bourgeois värms ne sont pas des philanthropes : les paysans vivent une vie de dur labeur et de taxation, mais ne connaissent plus la faim et le froid comme dans leur terre natale.

Les Corsaires

- Colonie :

Carinthe

- Chef de la compagnie :

Frantz Oeggl

- Objectif :

Assurer la subvention du Carinthe et la présence militaire sur le Continent

- Principaux intérêts :

Pillage, Occupation d'ex-bagnards, Construction navale

- Objet distinctif :

Gris, Foulard (Styriens et non-impériaux), Voile (Bukharans), Maquillage (Ruthènes)

Description :

Le Carinthe s'est doté d'une bande de corsaires qui pillent les côtes des autres colonies, ainsi que les navires marchands en provenance de l'Archipel. Cette initiative sert principalement à financier la colonie pénale, grandement négligée par l'Empire, et à occuper les ex-bagnards à la fin de leur peine. Ils peuvent soit servir dans un navire corsaire, soit participer à la construction des bateaux, sous la supervision des bourgeois impériaux. Avec les années, le pillage s'est calmé, afin de ne pas trop rendre furieux les autres suzerennats, et la construction navale a gagné en importance. Certaines colonies achètent même leurs bateaux aux Corsaires plutôt qu'aux Arithmanciens. Les navires corsaires sont de loin inférieurs, mais coute sensiblement moins aussi. Les Corsaires permettent aussi à des Ruthènes et des Buhkarans de vivre ensemble sur les navires, ce qui apaise grandement les tensions ethniques, quasi-inexistantes sur les navires.

Le grand salon d'al-Na'ir

•Colonie :

Mazandaran

•Chef de la compagnie :

Masid Farrkhan

•Objectif :

Recouvrir d'or le projet.

•Principaux intérêts :

Commerce et extraction d'or, mécénat de sculpteurs

•Objet distinctif :

Bijou en or

Description :

Le gigantesque projet commandé par le suzerain Osman III ne peut être accompli que par un seul groupe d'influence. Plusieurs groupes d'aristocrates, d'architectes, de Métaphysiciens, d'artisans et de bâtisseurs en tout genre s'affairent à la construction. Cependant, toutes ces factions ne possèdent qu'une fraction des plans et des projets du Suzerain. Il est donc impossible pour quiconque de connaître l'idée derrière la colonie. Le grand salon d'al-Na'ir est une union de bourgeois et de mécènes de renom du Balkesir. Le mandat du salon semble être de recouvrir d'or les structures du projet. Il exploite donc les nombreuses veines d'or

parcourant le Mazandaran, ainsi que d'assurer l'importation du précieux métal. Les travailleurs n'aiment pas cette pratique, car que depuis que l'or a été coulé un peu partout dans la colonie, le nombre d'accidents sur les chantiers a dramatiquement augmenté, même parmi les rangs de Métaphysiciens et d'architectes supervisant les opérations. De nombreuses superstitions entourent maintenant les structures dorées. Certains travailleurs refusent même de s'en approcher. Ces rumeurs ne sont qu'amplifiées par le mandat second du salon, commander d'étranges statuettes et les disperser au-travers le chantier.

ANNEXE

Ligne du temps

- 0 : Les Suzerains guident les hommes vers l'Archipel. Création des Suzerennats du Roussillon, du Nidropetvosk, du Condoloza, du Devon, du Tyrone, du Värmland, du Voralberg, du Balkesir, de la Styrie, du Ruthène, du Bukharan, et d'autres, dont l'histoire a oublié le nom, qui seront rapidement détruit par la Tempête. Les Magistratures et les Noblesses se forment.
- Au cours des siècles qui suivent, la Tempête encercle son ennemie et lance des assauts d'envergure mythiques. L'humanité survit tant bien que mal à cette guerre. Les Nobles s'illustrent comme fer de lance de la défense de l'Archipel. L'histoire précédant cette période est perdue, autant des écrits que de la mémoire des Nobles.
- VIIe siècle : Tandis que la survie des Suzerennats est mise en péril par la Tempête, le Suzerain du Värmland, Rurik Vangerson, envahit le Voralberg. De là, il peut contourner les principales défenses du Maelstrom et porter un coup décisif à l'Ennemie. À partir de ce moment, l'humanité peut rivaliser en puissance avec la Tempête et commence à se développer culturellement, scientifiquement et socialement.
- 715 : Les Collèges de Métaphysiciens se forment, grâce aux idées propagées par la publication du *Zij al-Safa'ih*, d'un auteur anonyme. La pensée métaphysique s'entend à travers l'Archipel. L'homme commence à comprendre et modifier le monde qui l'entoure, à l'image des Suzerains. Les Collèges cimentent peu à peu leur influence.
- 850 : L'Empire de Silésie est formé. Après deux siècles de discussions, les Ruthènes et les Bukharans se joignent aux Styriens, qui contrôlent le Siège impérial. Cette union se fait dans l'espoir rivaliser le Värmland, en cas d'invasion. La mobilisation värm accélère la signature des traités, qui s'embourbait dans de long processus byzantin. Finalement, les Värms n'attaqueront jamais l'Empire.
- IX-XVe siècle: Immédiatement après la création de l'Empire, le Vizir tente de le conquérir. Le conflit sera long et couteux pour les deux nations, la paix étant signée en 1376, garantissant des territoires traditionnellement Ruthènes au Balkesir. Leur Suzerain abdiqua en 1302 et son remplaçant mena exceptionnellement ses Nobles à l'assaut, garantissant la victoire balkesir.
- 925 : Le Värmland adoptent une attitude féroce envers le Devon. La tension monte entre les deux puissances de l'époque, mais aucune attaque n'est lancée.

- 1000 : Nidropetvosk meure. Sans héritier au trône, son Suzerennat sombre dans la guerre civile.
- XI-XIIIe siècle : Quelques semaines après la mort du dernier Suzerain original, la Tempête déferle en masse sur l'Archipel, qui restera embrumée durant des années. Le Devon et le Värmland mettent de côté leurs inimités, contrairement à l'Empire et au Balkesir. Asturias s'illustre comme nouvelle puissance de l'Archipel lors de cette guerre, tandis que le Värmland souffre des plus grandes pertes.
- XIVe siècle : Reprise de la tension entre le Devon et le Värmland. En 1398, afin de prouver sa puissance à son rival, le Suzerain du Devon, William II, envahit le Tyrone, tue leur Suzerain et assimile sa puissance. Les Tyronniens sont maintenant citoyens de sous-ordre du Devon, leurs traditions interdites et leurs terres ancestrales saccagées.
- 1439 : Le Suzerain d'Asturias décide d'enseigner l'escrime à ses Nobles, qui devront ensuite le montrer à ses sujets asturias, lors d'un grand festival. C'est la première école de Duelliste, qui sera remplacée éventuellement, tandis que les Écoles disparaissent et apparaissent au gré des modes et des innovations.
- 1550 : Horace l'Humble hérite de titre de Suzerain du Condoloza, à la grande fureur de ses trois autres frères. Ceux-ci réunissent leurs hommes et attaquent la capitale. Cependant, leur discorde et conflits internes donnera assez de temps au nouveau Suzerain pour interdire à tous les Nobles l'ayant trahi de pénétrer dans les murs de La Spezia. Rapidement, les factions se déchirent, et une multitude de compagnie condottiere pillent et guerroient dans l'espoir de dominer le Suzerennat, afin d'hériter de la succession de l'essence. Le mercenariat devient la profession la plus répandue, afin de répondre à la demande en homme des compagnies.
- 1714 – 1798 : Le Guerre du Denier est déclenchée par le Coup du Burgerij, aussi appelé la Trahison d'Invernio par les Asturiens. Une conspiration sellje aboutit : dorénavant, ils ont des droits. C'est ainsi la naissance de la bourgeoisie. La classe bourgeoise s'étend à la totalité de l'Archipel. Les Asturiens sont vindicatifs et attaquent le fleuve Ijsell. La Guerre se terminera à l'arrivée de la Suzeraine sellje et des Selkis. Suite à cette guerre, le Roussillon s'illustre comme puissance première de l'Archipel.
- 1813 : Profitant de l'épuisement général causé par la Guerre du Denier, le Värmland envahit facilement le Nidropetvosk. Le Conseil des Boyars, des Nidrovi sympathique aux Värms, est établie dans la nouvelle capitale. Le Suzerain est choisi parmi eux et ses Magistrats se confondent avec ceux du Suzerain värm. Une résistance s'organise : Les Kievites.
- 1858 : Lumière apparait au Devon et tue le Suzerain, William III, et sa femme, avant d'être abattu par les Nobles, qui perdront tous leurs pouvoirs rapidement. Cependant, les Magistrats

gagneront en puissance, suite à des mystérieux rêves prophétique. Le Devon devient la Régence de Lamarque, dirigée par les Prêtres. En effet, les Magistrats de la Régence se rebaptisent. Ils n'ont plus d'intérêts séculiers et judiciaires.

- 1890 : Suite au chaos suivant la mort de William III, les Tyronniens se libèrent du joug du Devon et retournent dans leurs terres. L'essence du suzerain est captée par le Sagart Owen Alisdair, qui guidera son peuple à sa gloire ancestrale.

- 1903: La Tempête s'éclaircit et les Värms découvrent les Oärs, puis le Continent. De nombreuses colonies y seront fondées. La plus puissante est la colonie asturienne, Eztramados, grâce à l'Ordre des Conquistador

- 28 juillet 1905: Concile de Neuilly. Les Suzerains se rassemblent à la capitale roussillaise afin de s'attendre sur le bouleversement qui touche l'Archipel : une possibilité d'expansion vers l'extérieur.

- 2149: Les Kvens tentent de reprendre leurs terres ancestrales dans les Étincelantes. Le Suzerain d'Asturias recrée l'Ordre des Conquistador, envoie quatre Nobles sur le Continent et ordonne la conscription sur ses colonies. Les combats font toujours rage.

- 2205 : Le Balkesir envahit des îles périphériques à la Régence du Lamarque. La tension monte entre les deux nations non dirigées par un Suzerain.

- 2207 : Année actuelle.

Les Titres

- Titre des Collèges de Métaphysique

- 0 - Métaphysicien

- 1 - Collégien

- 2 - Préfet

- 3 - Professeur (Il transmet son savoir)

- 4 - Doyen (dirige un Chapitre.)

- Le dirigeant d'une École est le Recteur

- Titre des Magistrats

- 0 - Magistrat

- 1 - Vicaire

- 2 - Bâtonnier

- 3 - Juge

- 4 - Prêlat

Les Prêlats d'un Suzerain obéissent directement au Porteur de l'Orbe, le dirigeant de la Magistrature. Il assure la succession à la mort du Suzerain.

- Titre des Duellistes

- 0 - Duelliste

- 1 - Escrimeur

- 2 - [Surnom au choix du joueur]

- 3 - Avoué à ... (Le Duelliste représente un membre important de la société dans tous ses duels)

- 4 - Maître

Les dirigeants d'une École sont soit son fondateur ou un héritier. Il n'est pas nécessairement plus habile qu'un Maître, mais touche plus aux affaires administratives.

- Titre de Soldat (Armée/Marine)

- 0 - Cavalier / Marin

- 1 - Équestrien / Aspirant

- 2 - Hussard / Manceuvrier

- 3 - Dragon / Quartier-maître

- 4 - Vétéran

- Titre d'Officier

0 - Capitaine

1 - Connétable

2 - Commandant

3 - Sénéchal

4 - Brigadier

Le dirigeant de l'armée est le Général. Le dirigeant de la Marine est l'Amiral.

- Titre des Magistrats de la Régence

0 - Prêtre ou Frère/Sœur

1 - Prieur

2 - Diacre

3 - Pasteur

4 - Hiérophante

Le Premier Prêtre de la Régence est le Régent, dont le devoir est de remplacer le Suzerain en son absence.