

Archipels d'Azur



Capitale Port Salio

Gouvernement

Les archipels sont dirigés par une Fédération composée de 8 sièges et d'un conseil restreint.

Diversité ethnique

Les humains peuplent la majorité des archipels, mais il n'est pas rare d'y voir des elfes aquatiques. D'autres peuples y vivent, tel les elfes et drows, et il est possible de voir rarement d'autres peuples.

Religions

Hyomel est le Dieu prié en majorité. Dans les ombres cependant se trouve une quantité non négligeable de priant de Nékron. Parmi ce monde, une fine minorité de priant de Glouhips et Shourmish peuvent être observés et certains rares de d'autres Dieux.



Drapeau

Sur un fond de couleur bleu, on voit une coupe qui vide de l'or dans une autre et neuf cercles de couleurs différentes dans le coin inférieur gauche (ils représentent les 8 voix du conseil et le conseil restreint).

Spécialités

Commerce par voies maritimes

Avec sa richesse rare, les Archipels ont su devenir attirant par les autres pays. Le tout leur a permis de mettre en place un commerce solide capable d'atteindre les pays les plus éloignés d'Ennorath.

Ingénierie navale

Les charpentiers du pays sont réputés pour construire des navires capables de braver tous les types de mers.

Pêche et pisciculture

On retrouve aux archipels des espèces aquatiques uniques. Les pêcheurs s'en servent afin de créer des plats aux goûts raffinés.

Pierres précieuses

Perle et autres métaux précieux sont récoltés des fonds marins ainsi que des grottes par les nombreux marins et elfes aquatiques, qui parviennent à vivre de ce commerce.

Élémentium d'eau

C'est un métal solide qui flotte et qui est très facile à travailler. On retrouve de ces pierres pour chacun des éléments.

Culture

Les habitants des Archipels d'Azur sont profondément liés à la mer. Leur culture repose sur l'adaptation et la dépendance entre les peuples et les éléments. La mer est à la fois source de richesse et de danger. Leurs valeurs se manifeste dans leur autonomie et ingéniosité dans le respect de la mer, qu'ils considèrent sacrée. Elle se manifeste aussi dans leur forte tradition funéraire et dans leur honneur.

Malgré une culture très honorable où l'hospitalité est de mise, mais la confiance se mérite, une autre partie de la culture, souterraine, coexiste au sein des archipels. Là, piraterie, trafiquant et autre culte secret prospèrent dans les ombres, surtout lors de la semaine de sombres gloires.

Fêtes et Activités

La course au Kalarok

Le but est de pêcher le plus gros spécimen et de gros prix sont à la clef de l'événement, souvent un navire. Il se déroule vers la fin de la saison du commerce. Le Kalarok étant un grand prédateur aquatique de la région au corps serpentin et à la tête de requin, muni de tentacules à la base de la tête dont le nombre dépend de l'âge, chaque paire représente environ dix ans de vie.

La semaine de Sombres Gloires

C'est la semaine qui coupe la saison du commerce en deux. La situation géographique particulière de l'archipel fait en sorte que, durant cette semaine, il y a sept nuits sans Lune. Ainsi, aucun navire n'a le droit de quitter les ports, car la circulation en mer devient très dangereuse. Ce rituel, le fait de rester cloitré chez soi pendant une semaine, est une façon pour les résidents de l'archipel d'honorer la mémoire de ceux qui sont morts en mer, et, pour cette même raison, des offrandes quotidiennes sont faites à Hyomel afin de calmer les eaux pour le reste de la saison. C'est une semaine sombre et quasi silencieuse; aucune flamme n'a le droit d'être allumée, et la plupart des gens reste chez eux.

Cette fête a été créée, il y a très longtemps, par un haut prêtre de Nékron pour donner au culte une semaine de crime facile. De nos jours, le crime est encore très présent, et les drows profitent de ces sept nuits sombres pour monter à la surface.

Le mois doré

Premier mois de la saison du commerce. Il est rempli de multiples petits festivals afin de célébrer le retour du beau temps. Au niveau religieux, beaucoup d'offrandes sont faites à Hyomel pour que la mer soit clémence, mais aussi à Shourmish pour le miracle de la végétation luxuriante, et à Amogris pour commémorer les morts du mois passé (mois des tempêtes). Économiquement parlant, c'est un mois très touristique où les gens dépensent souvent sans compter.

Le jour des saphirs

Il s'agit d'une journée du mois des pluies particulièrement magnifique où les averses cessent et où la mer qui entoure l'archipel est particulièrement brillante, d'où le nom de la journée. Les couples en profitent souvent pour célébrer leur amour devant la beauté du paysage. Cette fête attire aussi des gens de partout ailleurs qui viennent admirer le spectacle.

Climat

Huit mois tropicaux

Durant la saison du commerce, on observe un très beau temps : des pluies assez rares, mais tout de même aucune sécheresse. Le gros des opérations commerciales se déroulent durant cette période de l'année.

Un mois de pluie

Durant ce mois, il pleut sans arrêt (sauf le jour des saphirs). Aucune tempête n'est toutefois observée et le temps reste tout de même clément.

Deux mois hivernaux

En plein milieu de l'hiver, les eaux de l'archipel sont totalement gelées et donc les voyages maritimes sont suspendus.

Un mois de tempêtes

Trente jours intenses, passant des blizzards aux tempêtes tropicales. Bien qu'il y ait des jours plus calmes, ce mois reste dangereux. Les voies maritimes sont tranquillement rouvertes bien qu'il y ait du danger. Ceux pour qui les mois de neige ont été plus durs décident de prendre la mer et de recommencer le commerce. Plusieurs d'entre eux perdent la vie durant ces voyages.

Géographie notable

Archipels

Portant bien son nom, les Archipels d'Azure est constitué de multiples îles, toutes reliées par un courant d'eau douce circulant en son centre.

Rivière

Une grande quantité de rivières, de fleuves et de lacs sont observés aux seins des Archipels, modelant le paysage en un paradis aquatique.

Forêts

Plusieurs grandes forêts tropicales, mortes durant les mois d'hiver.

Plages

La pointe nord de l'île principale est constituée d'immenses plages et de multiples rivières, un peu comme un désert, mais parcouru d'un réseau aquatique.

Mines

Les mines d'élémentium sont pour la majorité située au sud, dans les quelques montagnes qui modèlent le territoire.

Cavernes

L'île principale est parcourue d'un réseau de caverne, surtout au sud. Ces dernières abritent les rares villes de drows. Leur présence est connue des habitants locaux, mais leurs villes ne sont pas répertoriées.

Constructions notables

Port Sasio

C'est la ville principale de l'Archipel située sur la plus grande île. Sa particularité repose dans le fait qu'elle comprend un port immense où il est assez facile de se perdre, une division côtière pour chacune des îles de la région, ainsi que de plus petits ports vendus aux particuliers, souvent des bourgeois qui souhaitent avoir leurs propres voies maritimes. Un peu moins du quart de la population y vit.

La cité de cristal

Ville construite dans un dôme sous-marin au centre de l'Archipel. C'est le cœur de la population d'elfes aquatiques, accessible par des cavernes dans les fonds marins aménagées en concorde avec l'architecture de la ville, c'est-à-dire, construites en grande partie de cristal semi-translucide légèrement bleuté, avec des courbes comme style de base rappelant les nageoires épineuses de certains poissons.

Le grand port de sa capitale

Véritable labyrinthe de quais et de garages maritimes. Presque chaque île de l'archipel à son secteur dans ce port et certains nobles ou bourgeois ont leur port personnel.

Masira, sa cité commerciale

Véritable cœur du commerce de la région, elle est située sur l'île principale. Une phrase bien connue de l'archipel résume bien la situation de la ville : « Si vous n'y trouvez pas

ce que vous cherchez, c'est que vous n'avez pas assez cherché. » Effectivement, on peut pratiquement tout trouver à Malira, mais parfois il faut creuser dans les différents réseaux d'informations pour trouver ce que l'on cherche.

Le Centre des îles

Situé en pleine mer et visible des côtes de la capitale, le Centre des îles est une sorte de colisée flottant où les dirigeants des onze régions ont un siège en plus du conseil restreint qui représente la cellule gouvernementale universelle de l'archipel. Toutes les décisions politiques y sont prises sous forme de votes par majorité, et le conseil restreint a droit à un veto. Un rassemblement y a lieu tous les deux ans pour discuter de la situation de l'Archipel.

Temple d'Hyomes

Situé à la pointe nord de l'île principale, il représente le corps de la religion de l'Archipel. Un cercle de fidèle y a élu domicile et gère les rites religieux et les offrandes. Une partie de ce temple est sous-marine.

Temple de Nekron

Bien caché dans une forêt tropicale d'une des îles, il représente le cœur du crime de l'Archipel. Les hauts prêtres de Nekron s'y rassemblent ainsi que les hauts dirigeants de la guilde de pirate, surnommée "L'œil du Kalarok", qui sévit dans la région⁵. Cette guilde est bien connue, ou du moins on connaît ce qu'elle veut bien que l'on connaisse, c'est-à-dire des navires pirates classiques qui pillent les navires marchands. Mais dans l'ombre, ils infiltrent les différentes sphères de l'archipel et profitent ensuite de leur position pour augmenter la présence du marché noir.

Relation International

Alliance : Les archipels sont en bonne entente économique avec la majorité des autres pays.

Ennemi : Les archipels sont en conflit avec Libertad pour le contrôle des eaux dans la partie sud du monde.