



**Gouvernement:** Les archipels relèvent de l'autorité d'une Comtesse, sous la tutelle du royaume d'Argath et épaulée par un conseil chargé de représenter le peuple.

Chacun des territoires est gouverné par un seigneur ayant prêté allégeance.

**Religion:** Le Trident est connu pour la grande présence de priants de parangons, quoique prier un dieu est aussi une chose commune. La foi en Nékron est strictement interdite et ses priants sont quasiment inexistants.

**Diversité ethnique:** Le Trident est majoritairement composé d'humains mais possède beaucoup de représentants d'autres peuples. Les sangs d'encre (des personnes ayant, malgré-eux, du sang d'aberration) et les hommes-poissons (autochtones à l'archipel) habitent au Trident.



## *Description*

Les habitants du Trident descendent d'une nation venue d'un autre plan. Il y a de cela bien longtemps, ce peuple habitait dans son propre plan, avec ses propres règles, jusqu'au jour où il fut menacé de destruction par Umlagg, une entité néantique dévorant des plans.

Dans un ultime effort pour sauver leurs priants, les parangons, déités du plan, formèrent un passage les reliant au plan d'Ennorath. Ainsi, ils réussirent à échapper à Umlagg, en laissant malheureusement leur monde être dévoré.

Ils furent accueillis et acceptés par Ennorath et les autres dieux, puis s'installèrent sur un archipel au nord de Tenshira. Ainsi naquit l'Archipel du Trident.

Depuis, la nation du Trident a grandi. Leur savoir-faire et leur expérience unique leur a permis de percer dans la politique, l'économie ainsi que dans la religion. Leurs parangons, devenus des immortels, gardèrent une partie de leur pouvoir et influence, se sécurisant ainsi une place en tant que déités.

Le Trident aujourd'hui est une nation unique, fière et bien ancrée dans le plan d'Ennorath.

## *Culture*

Les habitants se montrent très ouverts aux différences, à l'exception notable des nékrites. Des fêtes sont organisées pour célébrer le retour des aventuriers, surnommés l'élite du Trident. Le territoire, gorgé de magie, attire beaucoup de créatures extraplanaires, ce qui force le Trident à être une zone de protection contre ces créatures. La nature occupe une place primordiale dans la culture locale et la noblesse en place est bien appréciée, en particulier la Comtesse.

## *Drapeau*

Sur un fond bleu royal se trouve un trident à l'horizontal, pointant vers la gauche au-dessus duquel se trouve un narval regardant vers la droite.

## *Fêtes*

### *Turas*

À chaque année, pour commémorer le grand voyage de leurs ancêtres dans le plan d'Ennorath, les habitants se rassemblent sous l'arbre de Florence afin d'y déposer des offrandes thématiques à chacun des parangons, les remerciant de cet exploit.

## *Spécialités*

### *Mythril*

Le Mythril est la principale ressource qui a permis à l'archipel de se développer économiquement. Les habitants y portent une grande fierté.

## *Climat*

Malgré une humidité plus présente, les archipels vivent au gré des saisons. L'été, le temps chaud favorise les récoltes tandis qu'en hiver, l'eau des berges gèle, empêchant parfois certains navires de partir en mer.

## Géographie notable

### *Île du Cœur*

Cette petite île contient la capitale du Trident: le Village du Trident. Cette petite ville portuaire n'est pas la plus peuplée, mais possède un rôle politique et commerciale important. Elle fournit l'archipel en nourriture avec ses champs agricoles et ses nombreux pêcheurs. La ville est protégée par l'arbre de Florence, bénédiction de cette parangon de la nature pour protéger le Trident après sa fondation.

### *Île de la Convergence*

Anciennement nommée l'Île du Roy, cette île située tout à l'ouest de l'archipel a été donnée par Argath après que le Trident ait fermé une faille du Néant qui rendait l'île inaccessible. Il y a un ancien manoir de chasse au milieu de l'île et un port servant de chantier naval se trouve à l'est de l'île. Peu de personnes habitent là.

### *Cap-Espoir*

Cap-Espoir est un territoire sur la plus grande île au sud du Trident avec des montagnes au nord et de la forêt au sud. Une grande ville du même nom sur la côte sud abrite presque toute la population du territoire, à l'exception de quelques hommes-poissons au nord. Cap-Espoir est la ville des sang d'encre et ceux-ci vivent renfermés sur eux-mêmes, méfiance dut à leur histoire quelque peu tragique.

## *Pointe-aux-Vents*

Situé à l'est de Cap-Espoir, sa géographie est très semblable. Une communauté d'anarchistes habite dans les forêts au centre du territoire. L'ancien seigneur, un lieutenant du Trident, a permis la création d'un village de pêcheur nommé Nouvelle-Aselos et des champs agricoles au sud, des mines d'obsidienne au nord ainsi qu'un fort (Fort-Rashka) et un port à l'est. La mort du lieutenant a stoppé le développement du territoire.

## *Monts d'Azur*

Les Monts d'Azur sont sans aucun doute un pilier dans l'économie du Trident avec sa ville minière, les Mines d'Azur, qui possède plus ou moins la moitié de la population du Trident. Ses mines regorgent de minerais de mythril récoltés par les mineurs qui y travaillent. Malheureusement, la surpopulation, la criminalité et le manque de travail autre que dans les mines ralentissent le développement de la ville et rendent la pauvreté et l'émigration chose courante.

## *Terre du Cycle*

Un territoire garni de marécages où on retrouve des hommes-poissons, peuple autochtone de l'archipel. Le territoire est difficilement praticable, ce qui rend presque impossible tout projet de développement. C'est lors d'une entente avec les hommes-poissons que les habitants du trident décidèrent de ne pas s'y développer. Ainsi, ils laissent les hommes-poissons y habiter en paix.

## *Le Temple du temps*

Apparut par mystère, l'île abrite une entité du nom de Parsec, un être étrange aux origines mystérieuses...

## Construction notable

### *Le port de l'île au cœur*

Véritable fourmilière de marins, travailleurs et envoyés politiques, c'est le port principal liant les archipels du Trident au reste du monde. Le quai est massif, pouvant accueillir plusieurs navires à la fois et est accompagné non loin d'auberges et de tavernes rurales, servant d'abri pour les voyageurs où il est possible de se reposer et se ressourcer. La place marchande centrale du Trident se trouvant non loin, l'accès et le commerce est plus facilement praticable et les rues sont bourdonnantes d'activité.

### *L'arbre de Florence*

Immense arbre magique qui est la source du dôme protecteur des Archipels. Il aurait été abattu par un ennemi ayant pris le contrôle de l'île du cœur, mais il sera restauré de nouveau.

### *Le phare*

Abritant un autel au dieu Élandaëril, il sert de guide pour les navires en mer, les avertissant des dangers du rivage.

## Relation internationale

**Alliance :** L'archipel est en bon terme avec Argath et le consortium de Lebethorne.

**Ennemi :** L'archipel n'a pas d'ennemis.