

*Codex Compendium*

*Traité*

*Sur les*

*Royaumes*

*Archipel des brumes*

*Écrit*

*Par*

*Brakka El'nathanos*

Ce carnet de voyage a été écrit pour aider à comprendre ce peuple, vivant loin à l'Est, qui a des coutumes bien différentes et qui commence à ouvrir ses frontières aux étrangers.



## Histoire

On raconte qu'en ces terres, que l'on nomme aujourd'hui l'Archipel des Brumes, de grands esprits de la nature ont un impact constant sur tout ce qui les entoure.

Selon la légende, 7 esprits élémentaires, qui s'attiraient autant qu'ils se repoussaient, étaient engagés dans une bataille éternelle. Cette bataille prit fin lorsque le plus sombre d'entre eux, qui grâce à un événement inconnu, acquit une nouvelle puissance. Il parvint à prendre le dessus sur les 6 autres et les blessa gravement, lui se retrouva moindrement blessé mais tout de même affaibli.

Mais le sang d'un esprit est puissant et empreint de magie. De leurs blessures, le sang s'écoula énormément. Déjà affaibli par le combat, le voile séparant le monde des esprits et celui des mortels se déchira. Leur sang se répandit dans l'océan. Ainsi n'acquit les grandes îles de l'Archipel des Brumes. Les esprits se réfugièrent chacun sur leurs îles, profitant de la magie qui imprégnait maintenant ces terres. L'esprit sombre

s'écroula également sur son île, ayant utilisé trop d'énergie pour avoir la victoire. On raconte encore aujourd'hui qu'il fit sur son île, refaisant ses forces et préparant une contre-attaque.

## Îles

Suite à l'apparition de ces îles dans l'océan, ce ne fût pas très long pour que l'information circule entre aventuriers et explorateurs venu de tous les horizons. Les premiers navires à voguer sur les eaux de l'Archipel des Brumes firent des rencontres des plus surprenantes.

Dans ce traité nous allons aborder l'histoire de chacune de ces îles mais principalement leur culture et leurs coutumes.

## Huli-Jing





Le premier à mettre les pieds sur l'île d'Huli-Jing fut Yao. Simple paysan qui avait pris la mer, avec sa famille, suite à une attaque de sa terre. Il ne rêvait que d'un avenir meilleur et d'un lieu sécuritaire. Ne sentant aucun danger et ne trouvant personne, lui et sa famille établirent un campement.

Alors qu'il explorait les environs, Yao trouva une famille de renard argenté à l'agonie. Ayant un grand cœur, il ne put se résoudre à les achever. Il les ramena au campement et tout le monde l'aida à soigner les renards. Mais une fois remis ces derniers disparurent comme s'ils n'avaient été qu'un mirage.

Environ 6 mois après l'arrivée de Yao et de sa famille, ils avaient pris la décision de s'établir définitivement sur cette terre. Pendant la fête, le vent se leva. Dans un tourbillon de lumière, apparut au centre du village les esprits Renards du vent, Nüwa, la femelle d'ébène au yeux bleu, et Fuxi, le mâle immaculé aux yeux rouges. Les esprits donnèrent leur bénédiction à Yao et sa famille, ainsi que leur aide et protection, pour les remercier de les avoir aidés alors qu'ils étaient en position de faiblesse.

Au fil du temps et les terres étant de plus en plus difficile à gérer, dut leur immensité et richesse, le pays fut divisé en deux provinces aux relations amicales. Nüwa devint protectrice de la province de Xuan et Fuxi protecteur de la province de Yi.

Province	Chef de province	Emblème
Xuan	Qian	
Yi	Chiyau	

Relation : Entretien une très belle relation avec Matsya dont ils sont très proches et semblables au niveau des valeurs et traditions. Ils ont une relation amicale avec Kaminari et peuvent compter sur sa protection militaire. Très convoité pour ses richesses, ils sont défensifs vis-à-vis Rûa, Tsagaan-Bar et Wajae. Ils se sentent à l'abri derrière les murs de leurs villes fortifiées.

Huli-jing est une île composée de grandes villes, de cités aux hauts murs fortifiés et réputés pour être imprenables, personnellement je dois dire que les fortifications de leurs cités sont parmi les plus solide et élevées d'Aeon, la guerre fait peu partie de leurs valeurs et ils misent beaucoup plus sur une tactique défensif que militaire.

Cependant leurs puissance militaire reste à redouter, les guerriers de Huli-jing sont de formidables combattants qui favorisent la force et le maniement d'armes lourdes comme leur puissant marteau de guerre appelés Tetsubo. Ils font de redoutables guerriers. Leurs fortifications sont aussi protégées par des arbalètes et des balistes ce qui sème la terreur chez l'ennemi.

Leurs cités apportent une grande protection au peuple de Huli-jing et garde les ennemis à l'extérieur, cependant cela garde aussi la pourriture à l'intérieur...

Le taux de criminalité est grandement élevé et l'influence des multiples organisations criminelles est grandement étendue,



leurs cités sont tellement grandes qu'il devient difficile de garder le contrôle sur ce qui se passe dans les rues ou les quartiers défavorisés.

J'ai pu observer moi-même que l'architecture en cercle de ces méga-cités faits en sorte que chaque classe sociale se retrouve isolées l'une de l'autre : les cercles extérieurs sont les quartiers pauvres, les paysans, les petits commerçants, le petit peuple, l'accès à ceux-ci sont faciles.

Le deuxième cercle plus petit est celui où se retrouve les bourgeois, les riches marchands, les militaires, les artisans réputés, le niveau de vie est plus élevé que dans les quartiers pauvres et de ce que j'ai pu constater la plupart des gens présents à ce niveau sont d'anciens-criminels ayant réussi à s'élever assez socialement pour accéder à ce lieu.

Le troisième cercle étant le saint des saints, où la noblesse et les anciennes lignées se retrouvent, le vice est absent de ces lieux, les dirigeants de ces cités sont bien à l'abri des horreurs extérieures et peu conscient des malheurs des autres

niveaux. Ils mènent un mode de vie stricte et suivent la voie de l'honneur pour racheter les péchés et crimes du petit peuple.

C'est aussi dans ce 3<sup>e</sup> cercle où la garde du rock est formée, ils sont les soldats de la noblesse et les gardes des cités, ces derniers sont initiés aux arts martiaux et à l'art de la guerre et les plus talentueux et purs d'entre-eux se font enseigner la magie Élémentale de la terre. Le but de la garde du Rock est de rappeler aux cercles inférieurs leur place en ce monde tout en diminuant les activités criminelles sous leur passage. Lorsqu'une patrouille de la garde du Rock passe un silence se fait à travers les rues et les criminels de fond de ruelle vont se terrer, seul les seigneurs du crime et les plus malins osent rester et les défier par leur simple présence...

L'agriculture et l'exploitation minière sont les principaux secteurs de commerce de Huli-Jing, ils fournissent les îles alliés avec ces ressources qui leur sont plus rares et nécessaire à leur développement.

## Kaminari




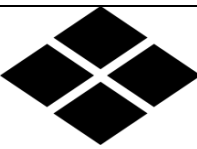


Le premier navire, venant de l'ouest, à amarrer sur l'île de Kaminari était dirigé par une jeune capitaine nommé Jingu. Cartographe de métier, elle établit un campement sur l'un des plus hauts sommets de montagne. Une nuit, un orage électrique d'une grande puissance éclata. C'est là que lui apparut Raijin, l'esprit Dragon de foudre.

De ce premier contact, une grande confiance se développa entre Raijin et Jingu. Cette confiance demeura entre l'esprit dragon et la descendance de celle qui, avec son équipage, élu domicile et pris possession de cette terre.

Au fil du temps un système de clan se développa. Ce qui entraîna des conflits et des guerres de territoires. Le pays fini donc par être divisés en 6 provinces, dirigée chacune par un clan, lui-même divisé en deux familles. Une certaine animosité existant toujours entre certains clans ou familles, trois provinces développèrent une sorte d'alliance et les trois autres firent de même.

Note : Les trois premières provinces son «allié» contre les trois suivantes.

La première famille de chaque clan s'occupe davantage du «militaire» de la province, alors que la seconde plus de la politique et du commerce.

<i>Province</i>	<i>Clan</i>	<i>Famille</i>	<i>Mon</i> <i>(emblème)</i>
<i>Musachi</i>	<i>Minamoto</i>	<i>Minamoto</i> <i>Suwa</i>	
<i>Satsuma</i>	<i>Takeda</i>	<i>Takeda</i> <i>Takahashi</i>	
<i>Mikawa</i>	<i>Tanaka</i>	<i>Tanaka</i> <i>Asano</i>	
<i>Hida</i>	<i>Taira</i>	<i>Taira</i> <i>Ashikaga</i>	

Osu-Mi	Fujiwara	Fujiwara Nitta	
Inaba	Tokugawa	Tokugawa Shimazu	

Relation : Très protecteur envers Huli-Jing et Matsya telle un frère et ses petites sœurs. Ainsi ils entretiennent une relation plus tendu avec Rûa, Tsagaan-Bar et Wajae.

Les clans et familles rivales de Kaminari ne se détestent pas au point de se tuer à vue

À travers le temps une certaine égalité s'est développée entre l'homme et la femme, voire même supérieure pour la femme selon la région et la classe sociale. Alors malgré qu'il soit déconseillé presque partout en ce monde de manquer de respect à une femme, cette région est encore plus défensive face au respect et à l'égalité des deux sexes.

Comme nommé plus haut Kaminari est l'île du dragon de la foudre, la haute caste est composée des descendants directs de Jingu qui sont touchés par l'esprit du dragon, ces derniers sont tous des theriantres dragons et contrairement aux autres theriantres ils restent constamment sous leur forme "animale" cet honneur leur étant réservé.

L'honneur est un point hautement important sur l'île de Kaminari, la justice y est appliquée de façon foudroyante et intolérante. Autant pour les nobles que pour le petit peuple, tous doivent vivre selon la voie de l'honneur et y manquer signifie la mort.

Ils ont l'une des armées les plus puissantes de l'archipel des Brumes et ne se laissent pas intimider par leurs ennemis.

Les dirigeants militaires, les Samurais peuvent être comparés aux chevaliers de Féod à mon avis même si ces derniers vivent selon un code d'honneur semblable mais différent.

J'aborderai dans un autre codex ces "Chevaliers des Brumes".

Je vais tout de même parler de certaines traditions que ces derniers ont et qui vaut mieux porter attention considérant que ne pas les respecter peut signifier votre mort...

Malgré que ces samourai maîtrisent plusieurs armes différentes, l'apogée de leur art se maîtrise avec le Katana, une arme qui un coup forgée par un maître forgeron et son porteur (le samurai) selon un procédé spécial restera aux côtés de son porteur jusqu'à sa mort. Ils ne quitteront leur arme des yeux qu'en de rares occasions et préféreront la plupart du temps ne pas entrer dans un lieu qui exige de l'enlever plutôt que de risquer cela.

Ce qui mène au point de port d'une telle arme, si vous portez un katana et que vous n'êtes pas un samurai, vous serez exécutés pour affront à la voie. Alors un conseil, si vous venez qu'à tomber en possession d'un katana, débarrassez-vous en à moins que vous soyez samurai !



## Matsya



L'immense tsunami avait percuté le navire de Gedun de plein fouet. Lui et son équipage se retrouvèrent dans l'océan, à la merci des vagues. Ils étaient à bout de force et sure de laisser leur vie dans cette mer déchaîné. Mais une grande lumière émana soudain des profondeurs suivies d'un mouvement.




Gyatso, l'esprit poisson Koi de l'eau, fit surface devant Gedun. Il observa les naufragés et sonda leur âme. Sentant qu'il était de bonnes personnes, il décida de les aider. L'eau

s'agita soudainement autour d'eux et ils se sentir tirer vers  
la terre la plus proche.

Étant très reconnaissant envers l'esprit, ils décidèrent de  
prendre soin de lui puisqu'il était blessé. Gedun explora les  
environs et déduisit rapidement que personne ne vivait sur  
cette île. Ils élurent donc domicile sur Matsya. Très proche de  
Gyatso, ils suivirent son enseignement lié à la compassion,  
l'altruisme, l'amour et le respect de toute vie.

L'esprit du poisson Koi transmet son savoir à Gedun et les  
autres et plusieurs lignées de disciples virent le jour. Des  
monastères furent créés et leurs descendance devinrent des  
moines qui avaient un lien puissant avec le monde des  
esprits.

Gyatso est très proche des esprits Renards de Huli-Jing.  
Ensemble ils peuvent combiner leur pouvoir et créer des  
tempêtes divines aux vents terribles pour protéger les îles du  
sud d'invasisseurs.

Province	Chef de province	Emblème
Ando	Yanten	
Ü-Tseng	Sonam	
Gansu	Lobsang	

Relation : Matsya tente d'entretenir une relation pacifique avec tous les peuples de l'Archipel des Brumes, mais Tsagaan-Bar et Wajae aimeraient bien posséder cette terre riche. Comme le peuple n'est pas de la classe guerrière, ils peuvent compter sur la protection de Kaminari et Huli-Jing. Riva

n'a pas de plan d'invasion, mais ne prend tout de même pas les armes pour les protéger.

Le peuple de Matsya a une façon de vivre très nomade, ils voyagent par petits clans et petites familles et n'ont que 3 grandes villes qui servent de centre de commerce et de partage des connaissances.

L'esprit poisson Koi a aidé le peuple à découvrir dans la mer des décombres de technologie ayant appartenu aux anciens, ces derniers guidés par leur esprit protecteur et aidés par la magie réussirent à maîtriser rapidement ces artefacts puissants aux propriétés inouïes.

L'île a de multiples mines réputées pour leur grande richesse en cristaux telluriques, ce qui a permis à ce peuple d'alimenter les artefacts anciens mais aussi d'alimenter leurs propres créations, ces derniers voyagent en zeppelin et machines volantes la plupart du temps, ils ont même réussi à créer des engins semblables au célèbre sous-marin l'Est-en-Ouest et continuent à explorer les fonds de la mer.

Leur maîtrise de la magie et de la technologie fait d'eux un peuple cible pour les îles plus malintentionnées qui aimeraient bien utiliser de telles technologies à des fins militaires.

Il n'y a pas vraiment de caste à travers Matsya cependant le peuple respecte grandement les personnes âgées et écoutent grandement leurs conseils.

## Rùa



Sơn Tinh avait pris la mer à bord de son bateau de pêche et profitait de son emplacement préféré, là où le poisson abondait. Le temps commença à se couvrir, la mer à s'agiter.



Un violent orage éclata soudainement. Le ciel sembla se fendre d'est en ouest dans un mélange de couleurs et de forme rappelant les aurores boréales des Terres du Froid Éternel.

Alors qu'il effectuait une manœuvre pour amortir une vague particulièrement violente, son regard se porta sur l'horizon. Le pêcheur remarqua ainsi une terre, qui ni s'y trouvait pas quelque instant plus tôt. Mais sa vision fut de courte durée,

puisque l'apparition de cette île avait également entraîné la formation d'un immense Tsunami. Sön Tinh savait que son bateau ne survivrait jamais à une telle vague, il se dit que son heure était venu.

Mais Rùa-Lôn, l'esprit du Phoenix de feu, en décida autrement. Une gigantesque boule de feu vint frapper la vague et créa une brèche assez large pour que le bateau puisse passer. L'immense oiseau de feu veilla à ce que Sön Tinh atteigne les berges de l'île sain et sauf.

Sön Tinh se senti privilégié de ce contact avec l'esprit du Phoenix et la ligner royale de sa descendance en vint à ce dire choisi et béni par Rùa-Lôn. Le peuple de Rùa devint très habile dans les arts martiaux ainsi qu'au combat avec diverses armes. Ils étaient également de fin stratège, utilisant toujours le terrain à leurs avantages. Ils étaient ainsi devenus des chasseurs renommé qui ne refusaient jamais un combat.

Province	Chef de Province	Emblème
Âuca	Tchen-la	
Long Quan	Thuy	
Van Lang	Hang	

Relation : Entretien une relation d'escarmouche avec Kaminari, Tsagaan-Bar et Wajae dont ils admirent l'esprit



combatif. L'attitude zen de Huli-Jing et Matsya l'agace, mais ils respectent tout de même leur stratégie défensive.

Le peuple de Riva est un peuple guerrier, tous et chacun, hommes et femmes apprennent dès leur plus jeune âge les arts martiaux et le maniement des armes.

Cela est bien obligatoire considérant que l'île est peuplée à profusion de monstres ! Et lorsque je parle de monstres je passe du simple troll à la wiverne de feu ! Alors tous et chacun sont bel et bien obligés à savoir se défendre !

Il y a un rite de passage que tout jeune de Riva doit passer pour être pleinement considérés comme des adultes, dès leur 18<sup>e</sup> anniversaire ils sont relâchés dans la nature et ne peuvent revenir vers leur communauté qu'en ayant chassé la créature reliée à leur propre région.

Chaque habitant de Riva arbore fièrement leurs trophées de chasse sur eux, leurs armes ou leur maison, ils ont même développés de nombreuses techniques de forge pour fabriquer des armes et armures à base d'éléments des créatures qu'ils ont chassées, ce qui amène la création de nombreuses armes

peu orthodoxes et par le fait même de nombreux styles de combats inusités.

Les maîtres d'armes qui forment ces guerriers depuis leur plus jeune âge sont des orcs, selon ce qui m'a été expliqué l'un des descendants direct de Grak'Rogar le premier orc serait aurait voyagé jusqu'en Rina pour enseigner à ce peuple l'art du combat et de la guerre et ce à la condition que sa propre descendance soit respectée à travers les âges et reconnus comme les maîtres d'arme incontestés de l'île.

Leur affinité avec le feu fait de ce peuple des maîtres de la forge qui perfectionnent sans cesse ce magnifique art, je recommanderait personnellement à tout forgeron intéressé à devenir un maître de son art d'aller faire un tour sur cette île et d'y trouver un maître forgeron et devenir son apprenti.

## Tsagaan-Bar



*Suite à la dévastation de son pays par un immense Tsunami, Yesüsei fut envoyé par son seigneur pour enquêter à l'est. En tant que capitaine de cavalerie, il dirigea le débarquement de ses troupes sur l'île de Tsagaan-Bar. Une fois le campement monté, il partit avec une petite troupe explorer les steppes environnantes.*

En mi-journée, les chevaux devinrent plus stressés et agités. C'est alors qu'un immense tigre blanc bondit d'une corniche et renversa 2 soldats de leur monture. Un troisième subit le même sort avant que la bête ne s'immobilise devant Yesügei avec un rugissement agressif. Le capitaine maîtrisa son destrier et le fit se cabrer en signe de défi. Il avait remarqué que la créature avait seulement attaquée les soldats et non leur monture.

D'un regard Byakko, l'esprit du Tigre blanc de métal, sut qu'il avait trouvé un homme digne de son pouvoir. Réalisant les possibilités qui s'offraient à lui, Yesügei convainc ses hommes de s'établir sur cette nouvelle terre.

Les hommes prirent l'habitude de garder leurs chevaux à proximité. Cela leurs permettait de savoir si Byakko était proche et se sentaient protégés, calmant leurs superstitions. Un règne total fut établi par la descendance de Yesügei.

Province	Chef de province	Emblème
Baïkal	Altan	
Dain	Ögödei	

Relation : Le peuple de Tsagaan-Bar étant très militaire, de nombreuses attaques ont lieu envers les autres pays de l'Archipel des Brumes. Ils leurs arrivaient même, à l'occasion, d'attaquer les Terres du Froid Éternel ou l'Archipel d'Angmar. Ils voient d'un mauvais œil le manque d'ambition d'Huli-Jing et de Matsya, mais vénère son lien au monde spirituel (d'avantage la province de Dain). Et ils ne comprennent pas l'attitude protectrice de Kaminari envers ces derniers tout en admirant les compétences guerrières de son peuple. Ils ont de meilleures relations avec Riva et Wajae, même si elles varient entre attaque et raids commun.

Peuple guerrier très prompt à la bagarre. Plutôt impatient et superstitieux, ils sont très fière et se sentent supérieurs comparé aux autres peuples de l'archipel. Ils ont, en revanche, un grand respect pour la femme et son protecteur des bêtes, surtout le tigre et le cheval.

Le grand Khan, leur chef suprême est la parole divine selon eux, le tigre de fer parle à travers les lèvres de ce dernier et remettre en doute sa parole est passible de la peine de mort, cependant par chance, malgré leur penchant pour la guerre le Khan et ses ancêtres ont toujours su faire preuve d'une grande sagesse et savent écouter leurs conseillers avant de prendre une décision importante.

Malgré les multiples conflits le grand Khan inspire le respect des autres dirigeants de l'archipel.

Ses guerriers favorisent le combat à cheval mais sont tout aussi meurtriers au sol le pied ferme.

L'île regorge de mines de fer, selon la légende leur île serait en fait le flanc du grand tigre de métal ce qui expliquerait sa riche composition de fer.

*Ils vivent dans une grande opulence de richesse, marchande  
peu et conquérant ce qu'ils désirent.*

*Leur culture est basée sur le respect mutuel des autres mais  
encourage à s'élever au-dessus des autres par des  
démonstrations alliant autant la force que la ruse.*

## Wajae





Le navire pirate de Jiso avait quitté l'Archipel d'Angmar pour trouver une nouvelle terre à piller. La navigation se fit plus difficile alors que la mer s'agitait. Un violent orage éclata et le ciel s'illumina avant de déchirer dans une explosion de couleurs. Il métrisa le gouvernail alors que le navire tanguait dangereusement dans la formation d'un immense tsunami. Heureusement pour Jiso et son équipage, la vague s'éloigna d'eux et ils se retrouvèrent non loin d'une île qui était magiquement apparu.



Alors qu'ils venaient d'accoster, un tremblement de terre les accueillit. N'ayant peur de rien et plutôt curieux, Jiso partit à la recherche de sa source. Il arriva au pied d'un cratère, il se figeant de surprise et un frisson lui parcouru le dos.

Devant lui se tenait Yul-Ryeo, l'esprit Tortue de terre. La tortue observa celui qui se tenait ainsi, si près de lui. Une communication invisible se déroula entre eux et un lien de protection mutuel se créa entre eux.

Ainsi, Jiso vit dans cette rencontre le début d'un nouvel empire dont il serait le maître.

<i>Province</i>	<i>Chef de province</i>	<i>Emblème</i>
<i>Gaya</i>	<i>Cheong</i>	
<i>Sara</i>	<i>Baekso</i>	

*Relation* : Les gens de Wajae sont littéralement les pirates de l'Archipel des Brumes. Ils ont une relation de respect de l'honneur des autres îles, tout en suivant leur propre code.

Leurs flottes est la plus grande et ils s'en servent pour attaquer ou s'allier à Rûa et Traqaan-Bar. Ils convoitent les richesses de Huli-Jing et Matsya et entretient, de ce fait, une relation tendu avec Kaminari.

Peuple très rusé ils sont vif, mais prompt à s'emporter. Ils ont tout de même de l'honneur et respecte un combat juste. Ils ont également un grand respect de la hiérarchie et aiment être reconnu en faisant leurs preuves.

L'île de Waja est une réplique miniature de l'archipel d'Angmar, cette île est un repaire de criminels et de scélérat, vous voulez trouver quelque chose ? Allez sur cette île vous l'obtiendrez, mais à quel prix ?

Malgré leurs tactiques de combat prônant la ruse et la fourberie ces derniers ont tout de même un étrange code d'honneur propre à eux qui encourage ce genre de coup, la loi du plus fort y règne.

Il y a de multiples villes portuaires sur cette île toutes dirigées par un seigneur maritime différent qui change de façon plutôt fréquente...

