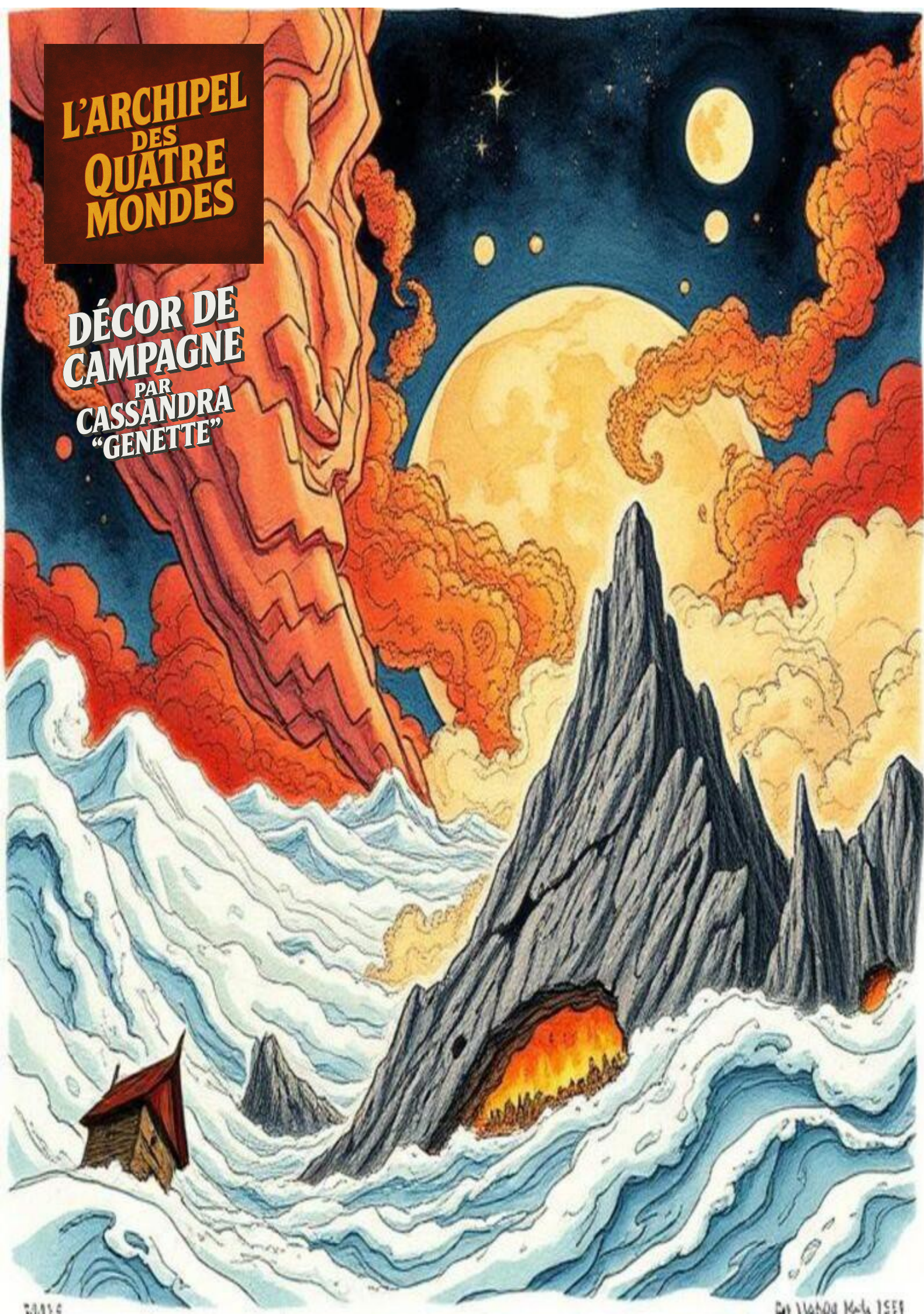


L'ARCHIPEL DES QUATRE MONDES

DÉCOR DE
CAMPAGNE
PAR
CASSANDRA
"GENETTE"



*Merci aux êtres de chair et de sang qui ont osé franchir le seuil du « Genette-verse » ou encouragé ce travail : **Ô-Grand-&-Divin-Sire-Nico** créateur et arbitre suprême!, le Draco-Facétieux- Bahamuth, Anaïs "Brook", Arkelek "Vericia", Blaise "Aemon", Limule « Emma Litharg », Lyraya "Inferna", Skymaid "Cad Bane", Snow « Iron RougeSang », Silverus "Ilanmenor",*

Merci pour leurs virtuelles assistances à DeepAi.org, pour la couverture, et à Copilot pour réorganiser mes inspirations désordonnées.

INTRODUCTION

Cet univers et les scénarios qui l'accompagnent ont pour vocation de vous faire découvrir **l'Archipel des Quatre Mondes** et **Worlds Awakening**.

Les scénarios de la mini campagne sont destinés à **un groupe de 4 personnages de Classes différentes**.

L'Ascendance et les **Tenues** restent **libres de choix**.
(des exemples sont présentés pages 14 & 15)

L'ensemble des règles gratuites et communautaires, ainsi que la création des personnages sont disponibles sur le site :

<https://www.worlds-awakening.com/fr>

Cet univers a vocation à être aussi simple et ajustable que possible par ses utilisateurs.

Vous pouvez y ajouter des lieux, des religions ou tout autre point qui n'est pas précisé dans ces pages ; tout comme vous pouvez l'utiliser tel quel !

TABLE DES MATIÈRES

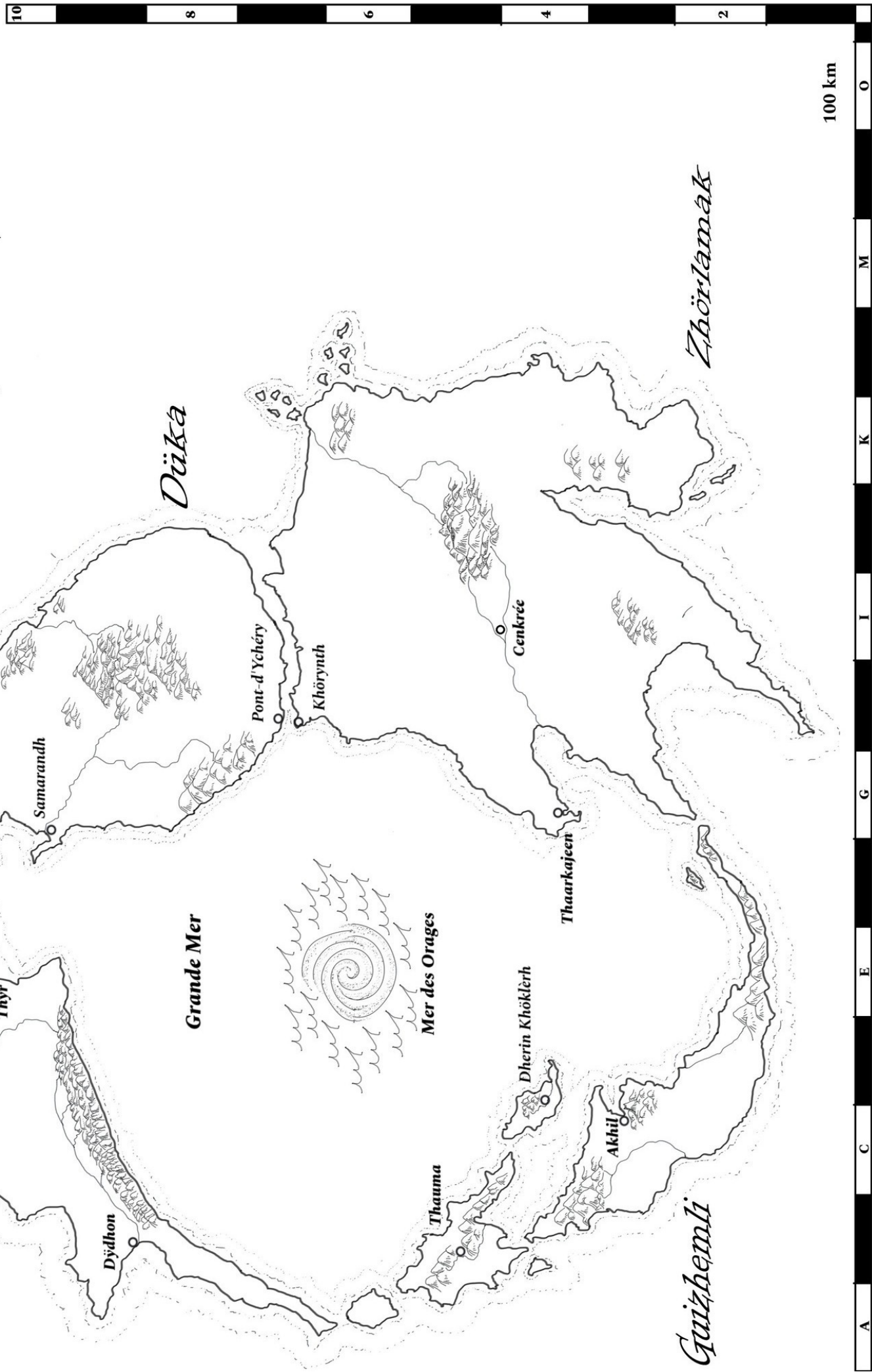
Géographie de l'Archipelpage 8
Dolhandirÿc	
Düka	
Zhörlamak	
Guizhemli	
Échanges & Relationspage 9
La Grande Mer	
La Mer des Orages	
Le Temps du Grand Souffle	
Le Temps de la Grande Inspiration	
Le Calendrier de l'Archipelpage 10
Le Vieux calendrier	
L'actuel calendrier	
Les Héritages Perdus du Vieux Calendrier	
Les Races & leurs Culturespage 12
Les Demi-Orcs	
Les Elfes	
Les Halfelins	
Les Nains	
Les humains	
Les Péripétiespage 14
Le Combattant	
Le Croyant	
Le Mystique	
L'Ombre	
Scénarios & Campagnespage 16

DE LA GRANDE THÈSE

*Autrefois, était Le Continent.
Dominé par Les Seigneurs Démons.
Les peuples s'unirent et les bannirent.
Furieux et défaits, ils les maudirent.
Le cœur du Continent se déroba.
Le flot de l'Océan s'engouffra.
Se déchaîna une éternelle tempête
L'Archipel des Quatre Mondes en fut les miettes.*

(Le Prélude à La Grande Thèse, par le Très Sanctifié Recteur Pikharé Ho Khüb)

L'Archipel des Quatre Mondes



Ce sont 4 vastes îles aux cultures très typées et exclusives :

Dolhandirÿc (dolhanndiriic) : 600kms sur 275 km environ. On peut estimer la population totale à 100 000 âmes, dont la plus grande partie est rassemblée autour des deux principales agglomérations. Les paysages sont plutôt pauvres et arides, sauf en quelques endroits autour des 2 maigres fleuves. Les paysans élèvent des ovins locaux, font pousser des vignes et des oliviers...C'est une île où les puissants sont des escrocs, des voleurs, voire des meurtriers. Une île où ceux qui ont échoué se retrouvent mendiants, clochards ou vagabonds... esclaves.

Principales villes : **Thÿr** (tiir ; **E10**), **Dÿdhon** (diidon ; **B9**)

Düka (duca) : 400 km sur 300 km environ. On peut estimer la population totale à 50 000 âmes. C'est une population majoritairement rurale et agraire, qui vit au rythme des saisons, des prêches et des fêtes religieuses. Les plus fortunés rejoignent l'un des clergés locaux; les plus chanceux s'expatrient pour chercher fortune. Les divinités et les cultes hérités du cataclysme vont du bienveillant et secourable, au sanglant et tyrannique. Par contre, aucune guerre ouverte n'afflige ces terres ; si l'on exclut les rixes entre religions contradictoires ou les assassinats rituels. La paix locale est garantie par **L'Auréolé** et les **Hauts Théocrates** renouvelés par conclave au décès de l'un ou l'autre. Ainsi, cette île est le triomphe des théocraties qui entretiennent le souvenir perpétuel de la victoire du bien sur le mal. "À ceux qui prêchent, la félicité; à ceux qui croient, le labeur", est-il d'usage de dire.

Principales villes : **Pont-d'Ychéry** (**H7**), **Samarandh** (samarand' ; **G10**)

Zhörlamak (Zeurlamak) : 600 km sur 500 km environ. On peut estimer la population totale à 150 000 âmes, réparties de façon assez inégale entre les baronnies, qui composent les comtés ou les duchés. Il y a en bordure des côtes quelques **Marches** dirigées par des cités libres qui ne doivent des comptes qu'au suzerain le plus influent de la région et au **Roi**. Les productions agricoles y ont un bon rendement quelque peu gâché par les guerres intestines, ou les hordes sauvages d'anciens mercenaires « en retraite forcée ». Ici, c'est le triomphe des querelles et de la monarchie. Elle est dominée par des nobles querelleurs, arbitrée par une caste de templiers et ravagée par des hordes sauvages. C'est une île industrielle et industrieuse qui ne dort jamais prétend-t-on. Et c'est vrai que les ressources en minerai sont abondantes, notamment aux alentours de **Cenkrée** capitale de ce royaume turbulent.

Principales villes : **Khörynth** (keurint' ; **H7**), **Cenkrée** (sancre ; **I4**), **Thaarkajeen** (Taarkajiin ; **G4**)

Guizhemli : 750 km sur 250 km environ. On peut estimer la population totale à 300 000 âmes répartie entre les différentes provinces, selon le **Dogme**. C'est une société polie et policée, mais parfois extravagante aux yeux des néophytes. Les territoires insulaires restent géologiquement instables et soumis à des tremblements de terre, et de très rares et violentes éruptions du **Grand Hyama** qui domine la baie **d'Akhil** ! Heureusement, l'ordre et la magie permettent de limiter ou réparer les dégâts des séismes, et la fatalité celle d'endurer les ravages d'une éruption. L'agriculture s'oriente vers le chanvre, le coton, le lin et une sorte de riz, dont la production, une fois convertie, indique la fortune en NX de **l'Arithmomancien** local en charge pour **l'Arcanum**. C'est « L'île » des savants, des mages, de l'alchimie et des sciences occultes. En fait, c'est un enchaînement d'îles qui s'étirent de l'Ouest au Sud-Est. Nul savoir n'y saurait s'épanouir comme une fleur sans le terreau des expérimentations et les sacrifices consentis ... ou pas.

Principales villes : **Dherin Khöklèrh** (dérine keuklère ; **D4**), **Thauma** (**B5**), **Akhil** (Akil ; **C3**)

ÉCHANGES & RELATIONS

Dans chaque île peu importe l'origine! C'est l'utilité de chacun à promouvoir et perpétuer la culture dominante qui fait de vous le maître ou le serviteur, la femme libre ou l'esclave.

Mais aucune de ces îles ne peut survivre sans les ressources des autres :

Düka exporte ses excès de production agricole, et les fruits exotiques de ses serres.

Zhörlamak, l'industrielle diffuse ses outils, ses artisanats mais aussi ses armes et ses mercenaires.

Guizhemli, exporte ses tissus, ses potions et ses artisanats extraordinaires.

Dolhandirÿc exporte, tout le reste : piraterie, marché noir, épices mystérieux, drogues et poisons.

Mais aussi esclaves et informations.

Chaque île dispose pour ses échanges de **ports-francs**. En leur sein, les droits de douane financent les milices plus ou moins corruptibles et l'entretien des diverses installations. Pour le reste...

La proximité relative de certaines des îles permet de passer de certaines d'entre elles à la voisine via d'antiques ponts de pierres, de métal ou plus étranges.

Il est ainsi possible de passer, de **Dolhandirÿc** à **Guizhemli** à **Zhörlamak** à **Düka** à **Dolhandirÿc**. Il est à noter que les passages vers **Dolhandirÿc** sont parfois instables ou périlleux.

Et à chaque extrémités de ces passages se trouvent des octrois, des cité-franches ou des ports.

Ces derniers, permettent parfois de gagner du temps pour rejoindre par bateau une cité ou une île trop éloignée; ou à tout le moins de transporter davantage de marchandises en contournant la **Mer des Orages**.

Cette dernière est située en plein centre de la **Grande Mer** qui borde les côtes intérieures des **Quatre Mondes**.

La **Mer des Orages** perturbe le cycle des 4 saisons de la façon suivante :

Le Temps du Grand Souffle (2 à 5 semaines) :

La gigantesque tornade oscille sur son axe et se rapproche très près de l'une ou l'autre des côtes de la **Grande Mer**. Des vents à démâter un navire et des vagues à l'engloutir se déchaînent.

Le Temps de la Grande Inspiration (2 à 5 semaines):

La mer se fait d'huile, plus aucun souffle de vent, la grande tornade se concentre sur elle-même et un vaste brouillard se répand du centre vers les côtes, pour disparaître lorsqu'il les atteint.

Chacun de ces Temps apparaît aléatoirement, mais toujours dans cet ordre. Il y a des années avec et d'autres sans.

CALENDRIER DE L'ARCHIPEL

Une année dure 12 mois, de 4 saisons de 3 mois de 30 jours.

Les Jours n'ont pas de nom particulier, il s'agit juste du 1er, 2e, 3e ... jour.

L'année commence à l'**Équinoxe de Printemps** le 1er de **Khelarë (Venorah)**.

L'été débute le 1er **Khelarë (Soltar)** avec le **Solstice**, l'automne le 1er **Mornarh (Zëlkaran)** avec l'**équinoxe**, et enfin, l'hiver le 1er **Akhünar (Astrënn)** avec le **Solstice**. Chacune de ces dates est l'occasion de réjouissances festives.

Les mois du Vieux Calendrier pré cataclysmique.

⚙️ Printemps

- Venorah – Mois du réveil des forces terrestres
- Lumëlis – Mois des premières lueurs mystiques
- Sylmor – Mois des frémissements de la nature

☀️ Été

- Soltar – Mois du feu sacré et du zénith céleste
- Mythar – Mois des légendes et des récits initiatiques
- Eldäis – Mois des éclats et des transfigurations

🌀 Automne

- Orënth – Mois des vents prophétiques
- Vhëlan – Mois des murmures anciens
- Nyxan – Mois des ombres et révélations

❄️ Hiver

- Astrënn – Mois des astres voilés et des songes
- Nivorah – Mois du silence hivernal et des runes perdues
- Umbrah – Mois des mystères enfouis

L'actuel calendrier post-cataclysmique.

⚙️ Printemps – Le Souffle Resurgi (Éveil du Monde)

- Khelarë – L'Éclat du Brisé (le monde renaît du choc)
- Vérathe – Les Larmes Claires (eaux purificatrices de la Tempête)
- Feyrûnna – Le Rêve des Cendres (souvenirs flous d'avant la Fracture)

☀️ Été – L'Arrogance des Flammes (Ascension et Orgueil)

- Zëlkaran – L'Orgueil des Cieux (mois du zénith, où le ciel semble invincible)
- Thaënor – Les Feux Jurés (commémoration des pactes pour bannir les Démons)
- Erlassë – Le Sang Radieux (rite d'offrande au feu, teinté de mémoire guerrière)

🌀 Automne – Le Déclin Murmure (Souvenirs & Présages)

- Mornarh – Les Brumes Résonnantes (murmures des peuples perdus)
- Thalgrin – Le Chute des Signes (les étoiles deviennent capricieuses)
- Ylvën – Le Dernier Accord (la nature se contracte avant l'oubli hivernal)

❄️ Hiver – Le Silence des Profondeurs (Oubli et Préparation)

- Akhünar – L'Étreinte des Abîmes (glace et oubli tombent sur les vivants)
- Iskhara – Le Souffle Retenu (mois du silence rituel et des augures cryptés)
- Dor-Khazh – L'Œil Souterrain (on prie les Veilleurs sous la terre)

Les Héritages Perdus du Vieux Calendrier

Au fil du temps, les anciens noms des mois ont été effacés pour la plupart... mais pas totalement.

- **Les bardes et érudits** en chantent encore les syllabes dans des langues mortes.
- **Certains mages de Guizhemli** les inscrivent sur des grimoires, car ils détiennent selon eux un pouvoir cosmique oublié.
- **Les prêtres de certains cultes extrémistes de Dūka** les considèrent comme dangereux, et certains ont ordonné leur suppression.
- **D'anciens Halfelins et Nains** apprennent encore en secret aux enfants les noms d'autrefois.

LES RACES ET LEUR CULTURE

Les Demi-Orcs, souvent marginalisés, ont une approche pragmatique du calendrier. Ils n'attachent pas autant d'importance aux fêtes sacrées, mais certains anciens conservent des fragments du précédent calendrier comme une preuve de leur origine.

- Ils se réunissent durant **Thaënor** (Les Feux Jurés), au cœur de l'été, pour rappeler que leurs ancêtres ont combattu aux côtés des forces du bien... ou ont été abandonnés par elles.
- A la fin de l'hiver, **Dor-Khazh** (L'Œil Souterrain) reste une date secrète pour les clans orques ayant conservé un culte des **Seigneurs Démons** disparus.

Dans l'île de **Zhörlamak**, ils sont souvent des mercenaires ou des arbitres de guerres intestines, tandis que dans **Dolhandirÿc**, certains sont des chefs de bandes célèbres.

Les Elfes ressentent profondément la fracture du monde. Pour eux, le calendrier est une blessure cosmique, et certains sages continuent de réciter les anciens noms des mois lors de leurs cérémonies.

- **Feyrûnna** (Le Rêve des Cendres) à la fin du printemps est un mois de deuil où les **Elfes** chantent les noms des terres perdues.
- Au début de l'automne, **Mornarh** (Les Brumes Résonnantes) est vu comme un passage vers l'Ancienne Magie : les druides y invoquent les souvenirs du Continent défunt.
- Au cœur de l'hiver, **Iskhara** (Le Souffle Retenu) est respecté sous forme de méditation silencieuse, en quête de visions du passé.

Dans la société de **Guizhemli**, leurs rituels sont codifiés, alors qu'en **Düka**, leur mysticisme est souvent surveillé de près.

Les Halfelins sont réputés pour leur capacité à s'adapter. Ils ont fait du nouveau calendrier une célébration de la survie plutôt qu'un rappel de la catastrophe.

- En été, au mois de **Zëlkaran** (L'Orgueil des Cieux), ils organisent de grands banquets pour montrer que, malgré le chaos, la vie continue.
- En automne, le mois de **Thalgrin** (La Chute des Signes) est vu par eux comme un temps de festivités absurdes où ils tournent en dérision les prophéties tragiques.

Et pourtant, dans cette société apparemment joviale et insouciant, de vieux **Halfelins** murmurent encore les noms anciens des mois aux enfants, comme une comptine oubliée...

Dans la société de **Dolhandirÿc**, ils ont constitué une société secrète qui préserve des textes anciens sous forme de récits déguisés en contes.

Les Nains ont une approche archiviste du calendrier. Contrairement aux autres races, ils ont sciemment préservé l'ancien calendrier sous forme de tablettes de pierre, bien que son usage soit devenu rituel plutôt que quotidien.

- La fin de l'été, **Erlässë** (Le Sang Radieux) est pour eux une fête guerrière où les clans reforgent leurs armes.

- Après le Solstice d'hiver, **Akhünar** (L'Étreinte des Abîmes)** est un mois où les forgerons descendent dans des cavernes interdites à la recherche de métaux antiques.

- Au tournant de l'hiver, la **Veillée des Veilleurs (Dor-Khazh)** est l'occasion de restaurer secrètement des temples en ruines dédiés aux **Seigneurs bannis**.

Dans la **Magiocratie de Guizhemli**, ils sont plutôt reconnus comme chercheurs et ingénieurs, tandis que dans la société féodale de **Zhörlamak**, ils sont au cœur de l'économie industrielle.

Les Humains sont très divers dans leur réaction au calendrier : certains acceptent la nouvelle version comme un fait établi, d'autres contestent et préservent l'ancien comme un acte de rébellion.

- Dans **Düka**, le nouveau calendrier est imposé par décret religieux, et prononcer les anciens noms peut être considéré comme un acte hérétique.

- En **Dolhandirÿc**, certains humains qui ont fui **Düka** prétendent parler l'ancien langage des étoiles et restaurer les cycles d'origine.

- En l'île de **Zhörlamak**, le temps n'est qu'un outil militaire, et les anciens mois sont des chiffres ou des repères stratégiques.

Les **Humains** sont ceux qui engendrent le plus de conflits autour des calendriers, car certains s'en servent comme d'un symbole de leur indépendance, tandis que d'autres en font un outil de domination politique.

14 LES PÉRIPÉTIES

Cette succession d'aventures fait débiter les personnages au niveau 1. Pour rappel, L'ascendance et les tenues restent libres de choix mais **chacun des personnages doit être d'une classe différente.**

Les personnages sont les passagers d'un navire qui va de l'île de **Düka** à celle de **Guizhemli**. Et plus précisément du port-franc de **Samarandh** à celui d' **Akhil**.

Le Combattant : Originaire de **Zhörlamak**, tu quittes **Düka**, depuis le port de **Samarandh** à bord de **l'Afröss** (Écume)

Tu loues tes services d'escorte à **l'Arcanum**, parfois surnommée la **Respectable Administration Savante**, pour assurer la protection de ses représentants en déplacement. Actuellement tu assures celle de l'un de ses membres qui s'en retourne chez lui (le **Mystique** du groupe).

Ex : *Ath'Hânor* > Ascendance : Demi-Orc > Classe : Combattant > Tenue : Protecteur >

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4	1	3	-1	0	-1

Le Croyant : Tu quittes **Düka**, dont tu es originaire, depuis le port de **Samarandh** à bord de **l'Afröss** (Écume)

Tu te rends en **Guizhemli** pour consulter la **Grande Sapienthèque** de Dherin Khöklèrh
Tu souhaites, trouver des textes prétendument contradictoires à **La Grande Thèse** pour les confronter et pouvoir soutenir ta foi devant les **Hauts Recteurs** en vue de ton ordination au sein de ton ordre.

Ex : *Darh Jhiliing'* > Ascendance : Nain > Classe : Croyant > Tenue : Guérisseur >

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
0	-1	1	2	4	0

Le Mystique : Originaire de **Guizhemli** tu quittes **Düka**, depuis le port de **Samarandh** à bord de **l'Afröss** (Écume) Tu rentres en **Guizhemli**, à **Dherin Khöklèrh** après un séjour éprouvant dans les contrées rigoristes et religieuses de **Düka**. Les informations concernant un certain artefacts, connu sous le nom de **Clepsydre Alchimique**, se sont avérées fausses et surfaites; essentiellement tissées par des mythes locaux.

Ex : Plumh d'Oye > Ascendance : Halfelin > Classe : Mystique > Tenue : Enchanteur >

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-3	2	-1	3	3	2

L'Ombre : Originaire de **Dolhandirÿc** tu quittes **Düka**, depuis le port de Samarandh à bord de **l'Afróss** (Écume)Et franchement, ça ne te manque pas. Encore quelques jours à te faire discret et tu arriveras peut-être à échapper aux **Traqueurs** de ta terre natale qui sont à tes trousses, et aux quelques acolytes que tu as maladroitement offensés lors de ton escale.

Ex : *Sÿndhra "La Vagabonde"* > Ascendance : Elfe > Classe : Ombre > Tenue : Manipulateur >

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-1	5	0	1	-1	2

SCÉNARIOS & CAMPAGNES

Si ce décor de campagne vous plaît vous pouvez l'utiliser pour faire vivre les ressources créées par la communauté.

L'Archipel des Quatre Mondes : décor et campagne d'initiation développés pour la découverte du JdR **Worlds Awakening** et de son Lore

Réveil Létal de Sire Nicolas Bédé : qui peut être aisément et savoureusement transposé à Dherin Khöklèrh en Guizhemli et notamment pour agrémenter la campagne précédente.

L'Ambition des Ignorants de Sire Nicolas Bédé : Très chouette scénario qui de mon point de vue pourrait introduire la suite de la campagne de l'Archipel ou être utilisé comme tel en **Zhörlamak** ou **Dolhandirÿc**.

Les Échos de Varenthia par Christian Bernard : Une campagne passionnante dans le royaume de Varenthia qui est développé dans **L'Ambition des Ignorants**.

Le Monstre de White Chapel de Sire Nicolas Bédé : L'Archipel ne manque pas de villes pour l'y faire vivre. Hin, hin, hin !

