



Les pirates de Fergus



Continent:	Archipel de Fergus
Pays:	Fergus
Ville principale:	Nuük
Religion:	Croyances locales
Politique:	Anarchie
Langue:	Commune
Nature:	Cosmopolite



Introduction

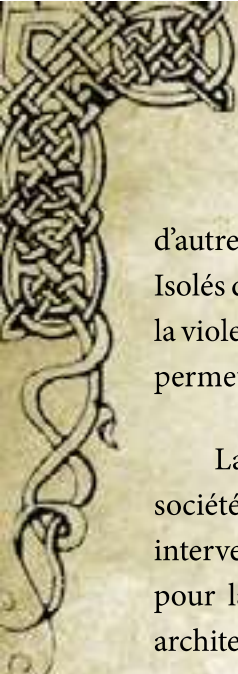
Les îles Fergus sont considérées par les autres pays du monde comme une terre infecte et détestable en tout point. Y vivent des criminels, des voleurs, des mercenaires, des maudits, des pirates ou encore des exilés de n'importe quelle race qui soit. Les îles Fergus se situent dans une zone noire qui est placée sous surveillance des différents royaumes, sans pour autant qu'ils ne désirent en venir aux mains avec eux. En effet, ces viles manants sont nombreux et ils maîtrisent l'art de la navigation mieux que quiconque. Des expéditions ont bien été menées par différents pays à l'encontre des pirates, mais des problèmes apparaissaient inmanquablement chez les ennemis de Fergus, les forçant à renoncer à leurs projets ou soldant les expéditions par des échecs cuisants.

L'île principale a été aménagée de manière à pouvoir assurer la défense en cas de crise : des balistes y ont été installées, ainsi que des catapultes placées dans des caches stratégiques pour les soustraire à la vue des envahisseurs, avec plus ou moins de succès. De multiples pièges ont également été disséminés de part et d'autre des îles ce qui peut expliquer les défaites essuyées par toutes les expéditions envoyées. Cependant, l'archipel de Fergus et ses habitants sont aussi considérés comme des alliés, des marchands et des compagnons par d'autres groupes et nations, qui ont accordé leur confiance aux habitants de l'île, comme par exemple Berwyn ou encore Fécul, avec qui Fergus commerce et dont les initiales ont été prêtées à la nouvelle grande banque d'Algaroth : la BFF.

Une histoire?

Ces six îles, qui semblent perdues au milieu de nulle part et qui regroupent ce que les pays du monde entier appellent des «rebutés de la société», ont une histoire qui reste méconnue. Certaines archives dans les différents pays fédérés de Dilwen, de Klervy, de Caerwyn, de Fécul et de Fécul en parlent cependant. En effet, lors de l'Âge de cendre, prospérait un royaume puissant dont l'influence s'étendait mondialement : Eirlys. Sa puissance économique n'avait d'égale que sa force militaire dont l'efficacité s'avérait particulièrement en mer. De nombreuses alliances humaines avaient été mises en place avec ce Royaume qui contribua d'ailleurs à la perte des elfes des glaces, qui vivaient jadis au sud de Fécul.


Malgré son emplacement excentré et son rude climat, ce Royaume était sans doute le plus riche de son époque puisqu'il exploitait des mines de diamants uniques au monde, mais était également payé par la plupart des royaumes humains pour faire le ménage dans l'Océan Fillan et ainsi faciliter les échanges entre les différents continents. Les malfrats, bandits et pirates de l'époque étaient envoyés dans la prison la plus isolée du monde et dont il était impossible de s'échapper : l'actuel Fergus. Cependant, l'Âge du Savoir mit fin à la prospérité du peuple d'Eirlys et le gel et la glace figèrent à jamais les hommes et les femmes sur des terres aujourd'hui inaccessibles. Fergus, connu à l'époque sous le nom de la prison de Retss, ne fut pas gelé comme le reste du Royaume et les prisonniers s'insurgèrent contre des gardiens pris au dépourvu par cette catastrophe soudaine. Ainsi, certains purent s'enfuir pour rejoindre



d'autrespays, mais la majorité des gardiens fut massacrée et la prison tomba entre les mains des détenus. Isolés du monde, ils tentèrent de s'organiser sur cette île rocheuse battue par les vagues et les vents dont la violence est telle qu'elle empêche l'océan de se figer de glace. Le peu de ressources qu'ils avaient ne leur permettaient pas de construire des bateaux pour quitter l'île et le sol gelé était difficilement cultivable.

La manière dont ils survécurent et dont il s'organisèrent pour mettre en place une pseudo-société qui fonctionna et fonctionne toujours aujourd'hui reste obscure. Certains pensent que seuls des intervenants extérieurs auraient pu les aider à trouver des ressources nécessaires - tel que le bois pour la construction des bateaux - tandis que d'autres pensent que la prison recelait des secrets architecturaux qui les menèrent à découvrir des ressources insoupçonnées.

Les vents violents qui balaient l'archipel empêchent toute plantation sur l'île principale. Cependant, les bourrasques sont suffisamment puissantes pour rendre l'océan tumultueux et ainsi empêcher la glaciation des îles et permettre le départ des navires.



Un climat compliqué

Par leur situation géographique, les îles Fergus sont très isolées du monde extérieur et sont très difficiles d'accès. En effet, l'océan Fillan est considéré comme le plus tumultueux de tous les océans d'Algaroth et il regorge de dangers. Outre les orages fréquents, le gel et les créatures monstrueuses qui attaquent parfois les navires marchands, il existe, dans les profondeurs de la mer, des hommes-poissons qui emportent avec eux les navires et équipages assez téméraires pour oser s'aventurer au-dessus d'eux.

En-dehors de ces aléas, l'accès à l'île est difficile à cause des puissants courants marins et des rochers escarpés que cachent les vagues. Seuls des navigateurs aguerris, tels que les pirates de Fergus, parviennent à se rendre sur l'île principale. C'est pourquoi les capitaines des navires qui parviennent à déjouer les courants traîtres et la mer sont très respectés, même sur les îles sans foi ni lois de Fergus.

Vivre sur l'île n'est pas une partie de plaisir : s'il ne pleut pas, il grêle ; s'il ne grêle pas, il vente si fort que la plupart des navires n'osent quitter le port car les manœuvres dans les eaux de l'archipel doivent être extrêmement précises. Un mauvais calcul et le navire ira s'écraser sur les rochers et les écueils qui entourent l'île.

L'eau douce est abondante dans l'archipel, mais il est extrêmement difficile de faire pousser quoi que ce soit sans soleil sur ces rochers escarpés et la terre gelée. La plus petite des îles de Fergus produit pourtant quelques denrées : des pommes de terre, du blé et des légumes, qui se vendent extrêmement chers sur les îles alentour. La raison de la fertilité de cette île, chose incroyable sur ce territoire froid, gelé et hostile, est due à une aventure fortuite : le fameux capitaine pirate Famoso avait entrepris une folle aventure vers Valoktas, où il captura des elfes de lumière et les ramena sur cette île qu'il avait



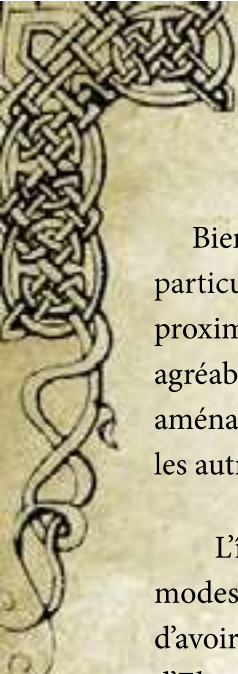
conquis pour lui et son équipage. Il les força à créer un dôme de lumière semblable à celui qui domine la capitale de Maltengyl, Faelhys. La chaleur soudaine présente sur l'île permis ainsi à Famoso, à ses descendants et à leurs esclaves d'entretenir une terre rocheuse débarrassée du gel grâce au dôme. En-dehors de cette île, rien n'est cultivable et les plus pauvres se contentent de racines et de soupe d'algues.

ne organisation spécifique

Les îles d'Elvango, de Girogat et de Convirra s'illustrent parmi toutes les îles de l'archipel notamment dans leur fonctionnement. En effet, il existe un système qui pourrait être décrit comme «hiérarchique» mais qui s'est installé à mesure que les habitants des îles se sont implantés, ont fait la guerre et ont pris de l'influence les uns sur les autres. Ainsi, exceptées les îles de Gega et de Convirra, qui ont un passé et une organisation qui leur sont propres, chaque île est interdépendante : leur fonctionnement s'articule autour de celui des autres îles.

L'île principale de l'archipel, **Alcoda**, est la plus vaste de toutes mais aussi la plus peuplée. Ses habitants sont cependant ceux qui ont le moins d'argent, et une bonne partie d'entre eux se servent en fait d'Alcoda comme étape, que ce soit lors d'un voyage commercial ou avant d'aller s'installer ailleurs. Les individus qui ne font que passer dans l'archipel y vivent - à l'exception de la famille Phregus qui habite au sommet de Nuük, la ville principale. Malgré la superficie de l'île, la population se regroupe principalement dans cette ville qui s'étend sur une grande partie de la côte sud-est. En effet, le reste de cette terre n'est composé que d'une roche noire escarpée, difficilement praticable et peu fertile. Seules des mousses et des herbes gorgées d'eau y survivent, ce qui permet à de rares bergers qui vivent ailleurs sur l'île de s'occuper de troupeaux de chèvres et de moutons dont ils vendent la laine, la viande et le fromage qu'ils fabriquent à partir du lait.

Nuük concentre l'entièreté des produits des îles alentours, tant et si bien que les marchands, les étrangers et toute autre personne qui pourraient être intéressés par Fergus ne transitent que par cette île pour acheter leurs produits. Elle est construite en terrasse autour du port grouillant la vie. Ainsi, on retrouve dans le port la plupart des commerces et des marchandises prêtes à être chargées dans des navires avant les expéditions. En banlieue du port se trouvent les habitations pauvres, souvent construites au petit bonheur la chance dans la roche noire de l'île. Sur la terrasse qui surplombe les quartiers du port et le quartier pauvre se trouvent des commerces plus spécialisés (diseurs de bonne aventure, marchands d'objets rares et précieux, médecins...) ainsi que des enseignes telles que des tavernes et des auberges, mais également des maisons closes. Ces bâtiments, un peu plus élaborés que ceux des abris de la première terrasse, restent cependant primaires et rares sont les édifices bâtis avec d'autres matériaux que la roche noire de l'île. Outre cette pierre, on peut voir apparaître de larges coquillages sur les habitations, utilisés comme tuiles sur les toits. Enfin, la troisième terrasse abrite quelques riches maisons ainsi que le marché aux esclaves, où Fiona Phregus domine le commerce de l'archipel.



Bien souvent, les personnes qui en ont les moyens partent vivre sur d'autres îles, et plus particulièrement sur l'île de Daria, qui se trouve entre Nuük et l'île Gega et qui bénéficie donc de la proximité des commerces mais aussi du climat plus doux de Gega lorsque le vent apporte sa chaleur agréable et bienvenue. Les maisons des familles aisées sont bâties telles des forteresses : elles sont aménagées et armées ainsi pour résister aux envahisseurs étrangers à l'île, mais également pour contrer les autres riches familles de l'archipel, capables des pires ignominies pour arriver à leurs fins.

L'île d'**Elvango** est la deuxième plus large île de l'archipel. Elle accueille des familles plus modestes, mais surtout des colons bannis, arrivant de partout ailleurs et venus sur Fergus à défaut d'avoir pu s'installer autre part sur Algoth. Ces familles participent à l'économie de l'archipel mais l'île d'Elvango reste dangereuse car il s'agit d'une cible facile pour les groupes de forbans des autres îles qui profitent allègrement de l'ignorance des nouveaux pour les attaquer ou les arnaquer.

Plus au sud se trouve l'île de **Venegat**, un immense pic rocheux où seuls des ermites se sont risqués à aller vivre. Elle ne présente donc que peu d'intérêt dans la dynamique de Fergus et pour la plupart des personnes qui vont et viennent dans l'archipel.

Enfin, la dernière île est celle de **Girogat**. Seuls des bannis et des condamnés à mort vivent sur cette île. En effet, les familles et pirates qui font la loi sur l'archipel de Fergus envoient parfois leurs ennemis ainsi que leurs déchets sur cette île inhospitalière, perdue au milieu de l'Océan. Peu de bannis parviennent à rejoindre l'île, un pic rocheux entouré de falaises ou de côtes escarpées, puisqu'ils sont jetés à la mer à une cinquantaine de mètres de la terre, là où la houle emporte souvent les corps au fond de l'eau ou les écrase violemment contre les rochers. Ceux qui survivent à cette première épreuve se rendent vite compte que la vie sur l'île est en réalité un sort pire que la mort. Girogat est en effet extrêmement pauvre en ressource, et l'absence de bois ôte à quiconque l'espoir de s'en échapper. Les courants autour de l'île sont si forts que peu de poissons et de crustacés s'approchent près de ces terres, ce qui rend la pêche impossible. Certains bannis y ont perdu la raison et chassent les nouveaux arrivants comme du gibier. Il existe donc encore des âmes qui y vivent, mais leur nombre est inconnu tout comme la manière dont elles parviennent à survivre.

Si chaque île possède un fonctionnement qui lui est propre, un Code est toutefois en vigueur dans la communauté des forbans des mers, afin d'établir un semblant d'ordre au sein du crime organisé. Celui-ci se trouve gravé sur les planches des premiers navires à avoir navigué sous le nom de Fergus, dans la maison de la Fraternité à Nuük, une battisse très ancienne où ont été et sont encore scellés les accords entre les pirates de l'archipel. C'est également ici que l'on recense les équipages, immatricule leurs navires, et officialise les pavillons. On y règle aussi les litiges entre équipage, des amendes, ou applique des peines ou des avis de recherche.

Ce fameux code régit le comportement en mer, et se compose de plusieurs articles, regroupés par différents capitaines et équipages au cours de l'histoire de Fergus. Sujet à débat, ce code a souvent été remanié, épuré ou alourdi au fil des générations, mais sa version actuelle est la suivante:

Le Capitaine est élu par son équipage au mérite, à l'éloquence ou au culot

Les ordres du capitaine font loi sur son navire ;

Le navire est propriété d'un équipage ;

Pour révoquer un capitaine, un jugement peut être demandé à la

Fraternité ;

Chaque capitaine est libre de répartir le butin comme il l'entend ;

Les règlements de compte sont interdits sur un navire, et doivent donc

se faire à terre ;

Lors d'un duel entre équipage, le premier à faire couler le sang gagne ;

Désertir son poste ou son navire lors d'un assaut est puni de mort ;

Les armes de l'équipage doivent être propres et prêtes à l'emploi ;

Les relations charnelles sont interdites à bord, cela doit être réglé à

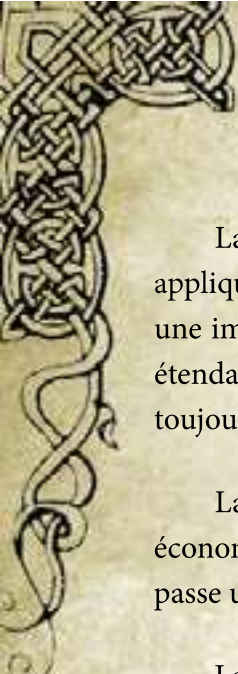
terre ;

Il est interdit de consommer plus de deux louches de gnôle par heure ;

Si un pavillon est perdu et que l'équipage souhaite le renouveler, il devra

payer une amende de 50 pièces ;

Un équipage peut établir son propre code, tant que celui-ci n'enfreint pas le code principal.



La Fraternité établit aussi le système de pavillons des navigateurs. Ce système présente et fait appliquer plusieurs points permettant d'établir un pavillon officiel de Fergus, et ainsi reconnaître une imitation incomplète. L'ensemble d'un pavillon se compose de trois éléments majeurs : ses deux étendards et son support. Le premier pavillon indique la nature du navire entre trois catégories, toujours de noir sur rouge :


La première est celle des **Marchands de Fergus**, pavillon des négociants ou des alliés économiques de l'île. Il est représenté par une chaîne verticale au centre du pavillon, dans laquelle passe une clef.

La seconde est celle des **Ravageurs**, équipages de choc spécialisés dans l'assaut et la capture. Leur pavillon est une chaîne horizontale dans laquelle passe un sabre. La troisième est celle des **Explorateurs**, ceux qui parcourent le monde pour l'aventure. On les reconnaît à leur étendard cousu d'une chaîne en diagonale dans laquelle passe une flèche.

À ces pavillons viennent s'ajouter ceux des divers équipages. Le code laisse un champ très libre sur la création d'un pavillon, tant dans ses motifs et ses couleurs. Il faut juste qu'il garde les dimensions de 159x90cm, et qu'il ne soit pas une copie d'un pavillon déjà existant.

Le troisième élément est celui du support : contrairement à des pavillons classiques, ceux de Fergus sont accrochés au sommet du mât par un jeu de chaînes d'acier noircie. Outre le doux cliquetis que cela apporte avec la brise, cet élément permet de reconnaître si un navire se revendiquant d'un pavillon Fergus est légitime. Lorsqu'un allié commercial se voit offrir un pavillon marchand, le système est installé par des hommes de Fergus. Le fonctionnement ainsi que le secret de la fabrication des chaînes n'est pas communiqué cependant.

Le dernier détail qui permet une reconnaissance assurée d'un navire originaire de l'archipel se trouve sur sa coque : il est d'usage que les navires mouillant dans les ports de Fergus laissent accrochés aux planches un type de coquillage rosé qui se trouve uniquement dans les eaux froides du sud de Fillian. Ces coquillages sont solidement attachés, et si le changement de température peut les tuer, ils restent toutefois à leur place. Ainsi, un navire sans le moindre coquillage est très suspect, car même un navire capturé récemment peut être recouvert en moins de trois semaines.



uestion de survie

Pour pouvoir subsister, les premiers habitants des îles ont dû apprendre à pêcher. Le poisson est d'ailleurs une denrée alimentaire essentielle au bon fonctionnement de Fergus, et il est présent en grande quantité. La pêche au gros est aussi commune, et les créatures marines massives qui prolifèrent dans les eaux locales sont une source de viande et de graisse incroyable, si bien que certains navires se sont spécialisés dans leur chasse. Malgré cela, le poisson n'est pas suffisant et les habitants ont peu à peu construit des navires pour pouvoir quitter les îles afin de piller les

flottes internationales et échanger avec les pays qui acceptent de commercer avec eux - comme Féru et Syren par exemple, mais également Neraka qui s'intéresse particulièrement aux pierres précieuses. Ce commerce est rapidement devenu vital pour les habitants ainsi que pour les pirates, mercenaires, fugitifs et autres individus intéressés par la dynamique de ce pays sans lois.

Le coeur économique de Fergus se trouve à Nuük, la plus grande ville des îles, qui est devenue le plus grand marché du monde. Bien que criminel, elle regroupe des commerces si variés qu'il n'est pas rare de voir des clients du monde entier venir illégalement acheter leurs marchandises dans cette ville pour ensuite les revendre sur différents marchés noirs aux quatre coins du globe. C'est cependant au marché de Nuük que les curiosités les plus insolites et que les objets les plus précieux se trouvent.

Le divertissement des îles

À trop trimer sans se changer l'esprit, il est facile de perdre l'esprit sur cet archipel gelé. Aussi, nombre de lieux de divertissements et de plaisirs ont fleuri sur les îles de Fergus au fil du temps. On ne compte plus le nombre de maisons closes et de bars que l'on peut trouver dans une même rue, employant des esclaves exotiques ou des filles du cru, important des fûts Famoso ou distillant leur propre gnôle. Rien n'est à considérer comme clandestin, et certains établissements se spécialisent dans des plaisirs au mieux douteux et au pire abjects.

D'autres établissements moins répandus visent eux aussi à divertir le public, officiellement ou non. Par exemple, les jugements pour départager des équipages et les exécutions publiques attirent bon nombre de gens. Des caves sont dédiés à tout type d'activités, plus ou moins sanglantes, allant du tournoi de jeux de cartes aux combats d'esclaves en arène, sur lesquels les habitants aiment parier, et des combats de bêtes auxquels peuvent participer des volontaires, des expositions d'animaux ou d'objets exotiques, ou encore de grands cabarets de chants et de danses.

Les marchés d'esclaves et leurs enchères sont aussi un moment de liesse pour la populace, un rendez-vous social important où il est bon de se retrouver même si l'on ne possède pas la somme nécessaire pour acheter la marchandise.

Moins répandu encore : quelques audacieux aiment organiser des courses de navires sur un trajet dangereux qui fait le tour d'Alcoda, entre les récifs et les plaques de glace. Pour le spectacle - qui a toujours un certain succès -, ces courses peuvent se faire de jour, mais la tradition veut que les vrais duels de mérite aient lieu de nuit, afin de récompenser l'astuce et la maîtrise des capitaines, et plus tard honorer leur mémoire.

Les grandes familles, équipages et autres organisations

Si la plupart des personnes qui se rendent sur les îles Fergus n'y habitent pas, il existe cependant des personnalités influentes qui y résident de manière permanente ou qui s'y sont fait un nom. Au fil du temps, des familles se sont installées et ont évolué sur les îles, ce qui explique la présence d'entreprises familiales et d'habitations développées en-dehors de Nuük.

Famoso et l'île Gega

Les descendants du fameux capitaine pirate Famoso, plutôt que de se lancer également dans la piraterie, ont profité de l'aubaine climatique de leur île pour développer une agriculture unique sur les îles Fergus. Les principaux frais de l'entreprise familiale se font dans l'achat d'esclaves, mais ils sont largement couverts par les fruits du travail de la terre. Comme indiqué plus haut, ils cultivent principalement des pommes de terre, du blé, ainsi que quelques légumes. L'été, ils produisent également des rares fruits exotiques que seules les familles les plus riches peuvent s'offrir. Ils possèdent également plusieurs distilleries sur leurs terres, et fournissent presque l'ensemble de l'archipel en rhum et en eau de vie à base de pomme de terre !

Bien entendu, l'île pleine de richesses est convoitée par de nombreux pirates rivaux. Elle est heureusement entourée de falaises abruptes, difficiles à escalader et à prendre d'assaut. Son seul point d'accès est un escalier pentu qui ne laisse guère la place à plus d'une personne. Les attaques sont donc difficiles, d'autant que l'ensemble de l'île est surveillée par des gardes postés dans des tours. Ces vigies sont de dociles esclaves, vendus par la famille Phregus, qui ne manquent de rien sur l'île et qui ne pensent même pas à contredire ou se rebeller contre leurs maîtres.

Les marchandises sont descendues dans le pont sur pilotis en contrebas de l'île par un système de grues. Les commerçants viennent directement chercher leurs produits ici, car la famille Famoso n'exporte pas à Nuük et laisse cette tâche aux marchands qui ne se gênent pas pour gonfler leurs prix.

Tripulacion del capitan El Sanakin

La tripulación del capitan El Sanakin se compone de tres barcos (El Cucurucho, El Apapachar y El Lampiño) à travers el mundo. Les trésors, pierres précieuses y oro, ne sont pas leur domaine : ce qui intéresse ces piratas ce sont ce qu'ils appellent des objetos magicos ! Ils les revendent des fortunas au mercado de Nuük. Los barcos se séparent pour rapporter plus de butin qu'ils prennent de los barcos mercantil que estan muy buenos pour les affaires ! Mais ils sont également capable de s'aventurer sur les terres. El capitan est très famoso (mais rien à voir avec la famille Famoso) por su espada de lumière roja capable de trancher todos les matériaux. Mais il est aussi muy misterio porque cela fait près de cent años qu'il vogue sur el mar alors qu'il est un simple humano. Il est la terror del mar et fait



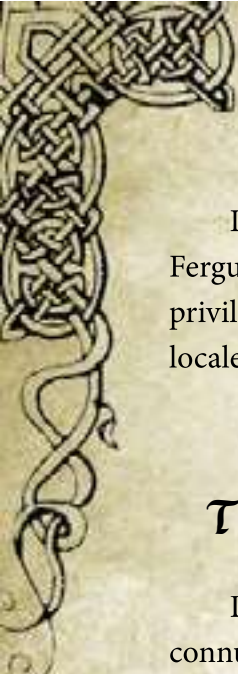
trembler les navigateurs como hojas. Si, si, aventureros, tremblez devant cet hombre y su tripulación !

Traduction : *L'équipage du capitaine El Sanakin se compose de trois navire (El Cucurucho, El Apapachar et El Lampiño) à travers le monde. Les trésors, pierres précieuses et or ne sont pas leur domaine : ce qui intéresse ces pirates, ce sont ce qu'ils appellent des «objectos majicos» (des objets magiques). Ils les revendent des fortunes au marché de Nuük. Les navires se séparent pour rapporter plus de butin qu'ils prennent des navires marchands ce qui est très bon pour les affaires ! Mais ils sont également capables de d'aventurer sur les terres. Le capitaine est très connu pour son épée de lumière rouge capable de trancher tous les matériaux. Mais il est aussi très mystérieux puisque cela fait plus de cent années qu'il vogue sur les mers alors qu'il n'est qu'un simple humain. Il est la terreurs des mers et fait trembler les navigateurs comme des feuilles. Oui, oui, aventuriers... Tremblez devant cet homme et son équipage !*

Le bois de l'île de Convirra

L'île de Convirra était autrefois le domicile des criminels les plus dangereux de la planète. Après la chute d'Eirlys, ces malfrats se libérèrent, s'entretuèrent, et ceux qui restèrent formèrent un clan qui existe encore aujourd'hui. Le nom originel du clan a été oublié, cependant, ils sont aujourd'hui communément appelé les charpentiers car ils sont les seuls à pouvoir produire et raffiner du bois sur l'île. Cependant, il n'y a pas d'arbre sur cette île glacée, simplement des planches de bois que les personnes du clan laissent sécher dans de grands bâtiments qui les préservent de l'humidité. La présence de ses planches de bois et l'absence de forêt alentour reste inexplicée, même si de nombreux curieux s'aventurèrent jusqu'à l'île pour en découvrir la raison. Mais entrer dans Convirra reste compliqué puisqu'il s'agit d'un immense complexe de chantier naval, nécessaire à l'ensemble des habitants de l'archipel. Aussi, personne n'ose attaquer cette île, et les aventuriers clandestins n'y sont pas reçus amicalement. En réalité, les seuls qui ont put s'en échapper revinrent dans un état si piteux qu'ils ne survécurent pas longtemps après.

Ces charpentiers sont les principaux fournisseurs de navires des îles Fergus, et ceux-ci ont d'ailleurs une allure particulière qui les rend reconnaissable entre tous, en plus des pavillons et des coquillages sur les coques. En effet, il s'agit d'un bois si irrégulier que les bateaux semblent parfois mal assemblés, même s'il est parfaitement étanche, léger et solide. Les bateaux construits de cette manière sont bien plus rapides que n'importe quel autre bâtiment et leur coque s'enfonce peu dans l'eau, ce qui permet au navire et son équipage de remonter les rivières et d'effectuer des raids à l'intérieur des terres pour piller les différents pays du monde. Bien que ces navires-ci s'avèrent moins solides que ceux en bois classique, ils restent redoutables et apportent un avantage tactique certain aux équipages : de manière mystérieuse, les créatures et les peuples sous-marins ne s'aventurent pas, ou très peu, à attaquer les bateaux dotés de ce bois aux origines secrètes.



Le bois produit sur cette île peut également servir à la charpente des habitations des îles Fergus, mais sa confection reste cependant longue et son utilisation est davantage privilégiée sur les bateaux. Aussi, les bâtiments sont principalement construits en pierre noire, roche locale des îles de l'archipel ou avec du bois de Férul, bien que celui-ci reste plus coûteux.

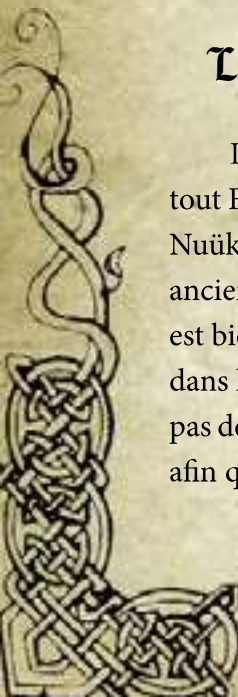
Tame et ses hommes

De nombreux équipages et flottilles existent au sein de Fergus, et si plusieurs noms sont bien connus des marins, celui de Tame fait frissonner les plus braves. Sur son navire amiral est le célèbre Danse la Mort, il dirige également deux navires plus petits. Ce pirate est craint pour sa précision et sa férocité, car son équipage s'est fait comme spécialité d'aborder les navires et de liquider leur équipage le plus efficacement possible, sans laisser de survivants.

Redoutable sabreur au pied marin, Tame n'est pas pour autant une brute épaisse. Il est connu comme un fin stratège et pour l'affection qu'il porte aux traités et tactiques militaires. Il en fait usage et aime retourner les tactiques des vaisseaux qu'il aborde contre eux-mêmes. Selon les rumeurs, il posséderait une bibliothèque impressionnante de cartes tactiques, plans de navires, recueils stratégiques, rapports de troupes étrangères, et bien d'autres papiers confidentiels encore, mais nul ne sait où elle se trouve exactement. Dans une cache secrète, sans doute.

Que la bibliothèque soit réelle ou non, il est certain que Tame met à profit le savoir qu'elle est supposée renfermer, et ses assauts finissent inmanquablement en bain de sang. Il terrorise à tel point que nombre de nations connaissent son pavillon du sabre retourné fendant un heaume. La légende voudrait même qu'il ait vaincu en duel un guerrier Toven lors de l'assaut d'une escorte Onodrim ! Mais malgré sa réputation sanguinaire, certains ne se privent pas de cracher dans son dos car sa nature reste celle d'un elfe de lune. Malheur à quiconque est pris à médire cependant, car Tame n'hésitera pas à le soulager de quelques morceaux de chair, si ce n'est de sa tête.

La famille Phregus



La famille Phregus, avec à sa tête Fiona Phregus, est l'une des plus influentes et respectées de tout Fergus. C'est aussi la seule famille riche qui réside sur l'île principale de l'archipel, dans la ville de Nuük. Leur maison et lieu de travail domine toute la ville. Ce bâtiment est le plus imposant et le plus ancien de l'île : en effet, chacun sait qu'il s'agit en fait de l'ancienne prison du royaume d'Eirlys, ce qui est bien pratique pour leurs activités. Les Phregus ont développé puis exporté le commerce d'esclaves dans le monde entier. Ils vendent de tout : humains, elfes, orcs, narials, etc. Cependant, ils ne vendent pas de simples esclaves : ils prennent d'abord le temps de les éduquer à leur manière, dans leurs locaux, afin que les plus récalcitrants d'entre eux deviennent les plus fidèles et les plus dociles de tous.

Leurs esclaves se vendent très chers mais sont prisés par de nombreux pays, comme Féru, Fénicé, ainsi que la plupart des pays côtiers des océans Lewurn et Fillan. En effet, l'esclavage est plutôt commun en Algaroth et rares sont les civilisations qui ne le pratiquent pas, ou ne l'ont jamais pratiqué. Les esclaves en tout genre gardent une marque comme preuve de leur servage, et celle de la famille Phregus se caractérise par un P fier et ouvragé apposé sur la peau des esclaves Phregus.

Orphelinat de l'île Elvango

L'île Elvango, si elle accueille divers colons venus s'installer à Fergus pour commercer, est surtout connue pour son orphelinat. En effet, il s'agit d'une véritable entreprise mise en place par la célèbre Iss, une nariale venue chercher fortune sur Fergus. En arrivant sur les îles, elle se rendit vite compte que les prostituées mettaient au monde des enfants non désirés, qu'elles jetaient en mer ou abandonnaient dans la rue, les laissant mourir. Iss se mit en tête de recueillir ces nourrissons, où du moins ceux qui lui paraissaient être en bonne santé, pour les élever et leur apprendre la magie. Ceux qui étaient doués restaient à l'orphelinat jusqu'à seize ans, puis étaient vendus comme «mages esclaves». Les autres étaient vendus par Iss dès huit ans, aux premiers venus, et peu lui importait leur destinée.

Aujourd'hui, il s'agit d'une véritable industrie et l'orphelinat compte plus de cinquante dortoirs. Les enfants y sont éduqués et, même avec la faible capacité en magie de certains, sont vendus à haut prix car un enfant lettré est toujours utile. Quelques rares chanceux, intelligents et beaux sont exportés à Féru où des personnes aisées les achètent pour parfaire leur éducation et les utiliser comme outils dans les administrations seigneuriales ou autre.

L'équipage du capitaine Benito Bonita

Cet équipage mené par le capitaine Benito Bonita regroupe moins de cinquante hommes sur un brick. Cet équipage restreint n'en est pas moins redouté sur l'ensemble des mers et océans et le nom du navire, le Vāsa, est aujourd'hui connu de tous les marins. En effet, à ce jour, il s'agit du navire le plus rapide en activité sur les mers d'Algaroth, avec une vitesse inégalée de seize nœuds. Il existe des légendes qui soulignent l'existence de bateaux plus rapides, notamment des brigantins ou des galions, mais aucune n'a jamais été attestée.

L'ombre du Vāsa est redoutée par tous car son équipage ne fait pas de quartier lors des abordages, encore moins lorsque ses proies sont des navires marchands, qui le craignent par dessus tout. Cependant, ce ne sont pas tant les axes commerciaux que Benito Bonita arpente comme son terrain de chasse. Ce pirate préfère s'attaquer aux navires royaux, diplomatiques ou religieux, qui sont ceux qui transportent le plus de trésors. La rumeur court que le capitaine du Vāsa est aujourd'hui l'homme le plus riche du monde et qu'il a caché son trésor sur une île perdue qu'il est le seul à pouvoir retrouver. Même son équipage est incapable de localiser cette île, ou d'en sortir, sans son aide.

L'équipage de Tuetano

Le capitaine McBernick et son équipage sont extrêmement connus pour leur inefficacité. Inoffensifs, pauvres et, surtout, terriblement incompétents, ces pirates sont moqués partout sur les îles, tant et si bien qu'ils ne sont ni attaqués, ni volés, mais applaudis à leur passage. Certains pensent même qu'ils ont peu à peu pris avantage de leur incompétence pour vivre tranquillement dans ce milieu habituellement hostile. Seuls ceux qui connaissent leur cri secret sont acceptés dans l'équipage... Plusieurs personnes se demandent comment il est possible d'être aussi mauvais et, au fil du temps, une légende de malédiction, jamais été démentie par ceux du Tuetano, semble s'être façonnée à force de racontars et de rumeurs. Mais sont-ils seulement au courant de l'existence de cette histoire ?

Petit point sur les relations intergroupes

Il existe évidemment d'autres familles, groupes de mercenaires, pirates et autres bandes de malfrats influents sur les îles, qui exercent de nombreuses activités différentes. Bien entendu, cela engendre de la concurrence, des rivalités et donc de l'animosité entre les différents groupes. Cependant, rares sont les guerres ouvertes entre eux car ils règlent leurs affaires à leur manière, dans l'ombre, via descohabitation, mais il n'est pas rare que certains individus se mettent à disparaître ou qu'un cadavre soit réglé de compte, du chantage et d'autres procédés dont ils ont le secret. Chacune des familles ou des groupes respectent plus ou moins un code de conduite de «vivre-ensemble», qui permet leur retrouvés au large, flottant sans vie au milieu des vagues.

Une puissance navale

Si les habitants de Fergus sont connus dans le monde entier, c'est principalement pour leurs talents de navigateurs hors pair. Mais les forbans ont plus d'un cordage à leur voile et ont de nombreux autres talents. Nombreuses légendes et mystères entourent les Xebeqs, esquifs fins fabriqués dans un bois exotique étrange, aux couleurs pâles et à l'aspect poreux, qui ont participé à forger la renommée des îles de Fergus. Ces navires sont les plus anciens de la flotte de l'archipel et sont toujours fabriqués dans les ateliers de Convirra.

Leur vitesse est jusqu'à présent inégalée, et des générations de pirates ont perfectionnés et popularisés leur utilisation, à tel point que les manœuvrer est devenu instinctif et leur utilisation lors de raids est terriblement redoutable. Bien que la vitesse leur confère un avantage, ces vaisseaux légers sont toutefois fragiles. Les équipages de ces navires sont capables d'esquiver la plupart des projectiles, et y sont obligés s'ils veulent pouvoir survivre à bord. Sans cet atout, les îles de Fergus n'auraient jamais pu se développer et ne seraient sans doute aujourd'hui qu'un cimetière glacé au milieu de l'océan.

Mais la flotte de Fergus ne se compose pas uniquement des Xebeqs, et malgré le manque cruel



de bois, on trouve tout types de navires mouillant dans les ports de l'archipel. La raison en est bien simple : les Xebeqs et leur équipages se font une mission, lors d'attaques de navires étrangers, de vider les bâtiments sans les endommager, afin de pouvoir en prendre possession. Les Xebeqs sont ainsi connu pour être tel des rapaces, accomplissant des attaques éclairs qui ne laissent aucunes traces ni survivants après leur passage. Leurs cibles deviennent des vaisseaux fantômes prêts à servir sous l'étendard de Fergus tandis que leurs équipages disparaissent tandis que les derniers cadavres sont dévorés par les créatures sous-marines.

Ces navires spécialisés dans l'abordage et la frappe-éclair n'ont aucune arme lourde à bord, ce qui les ralentirait bien trop quand toute leur force dépend de la maniabilité et la vitesse.

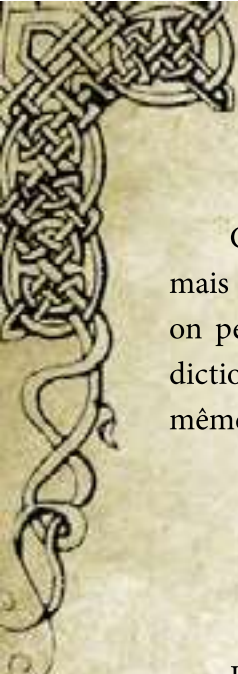
La capture de navires est un point essentiel à la vie sur l'archipel. Que le bâtiment soit offert, vendu, démonté ou récupéré sur une épave échouée, le bois qu'il apporte trouvera toujours une utilité. C'est pour cela que l'on trouve des navires de tous les horizons dans les alentours des îles, se démarquant grâce à leurs pavillons dont le code n'est connu que des fergussiens.

e l'éducation?

L'éducation à grande échelle, sur l'archipel de Fergus, n'existe pas en-dehors de l'orphelinat d'Elvango et des quelques précepteurs réduit en esclavage présents chez les riches familles de l'archipel. Il n'y a aucune école, aucune académie ou bibliothèque publique, même sur Nüuk. Dès qu'ils sont en âge de marcher, les fergussiens sont capable de trimer, et soit les enfants suivent leurs parents dans leur tâches, soit on les envoie là ou ils pourront se rendre utile et gagner leur pain.

On pourrait dire qu'il y a deux sortes d'enfants : les riches héritiers ou les âmes destinées à l'esclavage. Cependant, certains nés illégitimement et abandonnés à la naissance parviennent à survivre grâce à d'autres enfants plus âgés qui ont formé des gangs dans la ville de Nuük et qui subviennent à leurs besoins grâce au vol à l'étalage, au racket et à la rapine. Certains arrivent même à se spécialiser dans un type de vol, ou dans l'épiage ou la filature, et à vendre leurs services à de plus gros gangs, ou des particuliers. Cette vie est cependant courte, et un voleur, même si s'est un enfant, n'est pas épargné s'il est attrapé. Ceux qui survivent à la rue rejoignent souvent des groupes de truands engagés sur les navires ravageurs, ou tentent de se faire un nom en voleur solitaire ou gladiateur des puits.

Bien que la grande majorité de la populace locale ne sache pas lire et que Fergus soit une plateforme internationale, le commun y est en vigueur comme la langue marchande et d'usage quotidien, bien que certains quartiers soient plus typés et pratiquent entre eux leurs langues d'origine. Malgré cela, les gens de la rue ont développé leur propre dialecte qui, paraît-il, puiserait ses origines dans les sonorités antiques d'Eirlys.



Connu sous le sobriquet de l'Hospanolil, c'est le jargon des voleurs à la tire et des enfants perdus, mais aussi de quelques équipages, toujours en usage parmi celui du bien connu El Sanakin, dont on peut présumer une origine des rues. Il est compliqué de connaître exactement l'origine et le dictionnaire de ce dialecte, mais il est d'usage chez beaucoup de gens, et étrangement compréhensible même pour un non initié.

Une alliance prolifique

Par-delà les mers, les pirates de Fergus ont su créer des liens avec de nombreuses nations, permettant un commerce large et varié, mais certains de ces acteurs se démarquent tout particulièrement.

Le premier, est la contrée de **Férul** : certains parlent d'un frère jumeau, c'est dire l'estime que les fergussiens portent à ce pays marchand, mais peut-être sont-ce les mêmes qui soutiennent que voleurs et vendeurs sont les deux faces d'une même pièce. Reste que ces deux nations entretiennent depuis des siècles une entente amicale qui bénéficie à tous : Férul profite de ressources exotiques ainsi que du commerce des esclaves tandis que cela permet à Fergus d'avoir un apport régulier en nourriture et une ouverture maritime vers le nord de Panadiah et de Linovpach.

Le second acteur à avoir un rôle privilégié est la lointaine île de **Berwyn**. Les créatures étranges venant de ces terres gelées entretiennent une route commerciale directe avec Fergus, osant le détour en ralliant Deiniolen pour transporter avec eux des denrées lointaines. Les hommes-ours font commerce de tout avec les pirates, mais la ressource la plus importante reste leur accord avec Fergus, en échange duquel les pirates peuvent librement arpenter les routes commerciales établies par le peuple de Berwyn.

C'est de cette volonté mercantile qu'est né un projet : celui de mettre en place une nouvelle monnaie afin de faire concurrence à l'antique système de perles et de pièces déjà établi. L'alliance Berwyn-Fergus-Ferul fit jouer de ses divers privilèges commerciaux et avantages sur les routes commerciales. Des accords furent ainsi conclus avec de nombreux pays dont les gouvernements souhaitaient établir des comptoirs et découvrir cette nouveauté : la banque. Cette affaire, démarrée par des pontes de Férul, promet de rapporter gros à long terme, et l'ironie veut que ce soit les pirates honnis qui se chargent du transport des pièces !

Cette alliance a pourtant un autre but, et pas des moindres. Il s'agit de concurrencer le tenant du monopole sur l'argent en circulation dans le monde : **Ivoire**.

Cette île, située au sud de Linovpach, a toujours été la concurrente de Fergus. Leurs territoires respectifs sur les mers du monde sont jalousement partagés avec divers accords ancestraux. Si l'océan du nord entre Panadiah et Valoktas reste un terrain neutre, hormis les couloirs brocéliands et les routes commerciales, on peut dire que les mers du monde sont divisées entre ces deux nations : Fergus

contrôle l'espace entre Fénicé, Teriel et Pyrogonos, là où Ivoire garde Linovpach, l'Ouest de Panadiah et le nord de Valoktas. La nouvelle banque BFF vise donc à renverser ce géant doré et asseoir un nouveau contrôle monétaire.

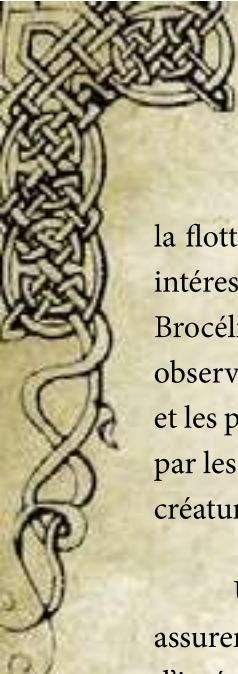
Outre cette concurrence pécuniaire, la rivalité entre Fergus et Ivoire a façonné un découpage des territoires maritimes entre ces deux nations. Si certains des pays qui possèdent une force navale militarisée ont entrepris de sécuriser une zone plus large que leurs seules côtes, Ivoire et Fergus se partagent à eux deux l'immense espace libre que personne ne revendique, uniquement parcouru par les marchands et autres marins tirants profit des routes commerciales maritimes.

Le territoire de Fergus comprend bien sûr l'océan Fillan ainsi que le sud de Guaew entre le bassin d'Halimeda et la mer Yam Suph. Les fergussiens sont les bienvenus sur la mer Ondélios, mais seulement pour les négoce. Le territoire d'Ivoire s'étend sur tout Tearlach, ainsi que sur les mers divisant Valoktas et les couloirs entre Panadiah et Xhetalis. Des accords entre ces deux nations permettent le dessin de ces frontières et une entente tenue et tendue, mais qui n'assure toutefois pas qu'un navire présent sur le territoire de l'un y soit en sécurité. Un territoire reste cependant encore neutre, car trop peu exploré par les deux partis. Il s'agit des océans Guaew (au nord) et Brapha. Si certaines zones sont défendues, comme les environs de Berwyn par les Tovens et Merzimar par Brocéliandre, ces océans ne sont pas inclus dans les accords pirates, et chacun peut y prétendre et y guerroyer. Un autre point de tension reste la zone où se mélangent les océans, au sud de Gowan. Ce lieu stratégique fait commerce de produits de forges reconnus mondialement, et sa place en marge du territoire des deux camps en fait une zone de conflit, chacun voulant avoir son accès exclusif aux côtes du pays des forges.

En dehors des collègues de la BFF et de ces maudits d'Ivoire, Fergus s'est fait au fil du temps moult ennemis et a forgé des alliances plus ou moins assumées par les autres pays.

Les pirates entretiennent des relations cordiales avec certains pays esseulés, pour lesquels les échanges commerciaux sont parfois salvateurs, comme à Tarsis ou dans des zones neutres telles que Gowan, Neraka ou Cadfan. D'autres nations voient d'un mauvais œil ces pirates mais tolèrent les échanges avec eux. On peut citer ici Amhad et Caerwyn par exemple. D'autres encore leur ouvrent les bras et commercent objets comme humains en toute circonstance du côté des îles Pyrogonos et Syren. Le désert de Teriel est un lieu à double tranchant, car le manque de ressources et la vente d'esclave semblent attirant, mais il n'est pas dit que ces barbares vous laissent repartir entier après avoir pillé votre navire. Enfin, les terres de Fénicé et une grande partie de Deiniolen sont hostiles et mènent une politique de chasse aux pirates systématique et de répression contre ceux soupçonnés ou surpris en train de marchander avec Fergus. Si Dilwen et Klervy ne possèdent pas de flottes dignes de ce nom, celles de Fénicé règnent sur l'ensemble de la mer Muireall, et les navires de Lachlan patrouillent dans les golfes d'Ereköse et de Seelah comme sur le delta Quaribde.

Enfin, certains lieux spéciaux ont une dynamique particulière avec les pirates : le **delta Quaribde** est l'un d'entre eux. On y trouve des hommes amphibiens qui, s'ils sont hostiles, restent faciles à capturer et à réduire en esclavage. Ce peuple est une aubaine pour les pirates, bien qu'il faille braver



la flotte Lachlan pour les atteindre. Les îles de la lointaine Merzimar deviennent également un lieu intéressant pour la chasse à la main d'oeuvre, bien que ses habitants soient des plus féroces et que Brocéliandre veille. Mais, pour le moment, le conflit qui fait rage sur Melchiar, l'île principale, est observé de loin par Fergus, qui guette les moments opportuns pour des raids-éclair sur les vaisseaux et les plages. Le pic d'Err réserve aux imprudents une mort assurée, rapide mais douloureuse, dévorés par les bêtes féroces. Des lieux comme Penderyx ou Ikebaya sont intrigants, mais ses populations de créatures de foudre et de feu sont des plus mortels.

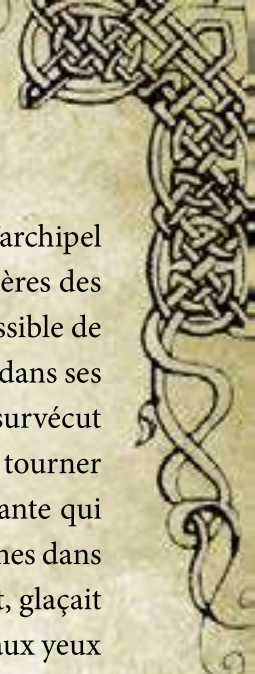
Un Fergusien digne de ce nom se doit de se constituer un carnet d'adresses, et plus d'un marin assurent qu'éviter les zones dangereuses, c'est comme manger de la soupe à un festin : ça n'a pas d'intérêt, et pourquoi se priver de mieux ?

n dieu pour les hors-la-loi?

En général, les habitants des îles Fergus sont peu religieux ou enclins à croire en une divinité, tout particulièrement dans les premiers temps de la création et l'organisation de l'archipel tel qu'Algaroth le connaît aujourd'hui. Cependant, cet athéisme d'abord généralisé se nuança quelque peu après l'arrivée d'un bateau klervien, qui arriva sur Fergus pour prôner et répandre la religion de la déesse Zacharia. Comme on pouvait s'y attendre, une troupe de pirate coula leur navire. Certains moines furent repêchés et menés jusqu'à Nuük où l'un d'eux, le moine Fillan, essaya de prendre leur défense, sans prêcher sa religion cependant. Il jugeait en effet plus important de préserver la vie de ses frères que de convertir les forbans qui les avaient capturé. C'était sans compter sur le caractère des pirates.

Loin d'écouter les paroles du moine, ils préférèrent le torturer avant de le pendre par les poignets au-dessus du plus haut pic rocheux de Fergus, au-dessus de la ville de Nuük. Des corbeaux affamés vinrent becqueter et se repaître du pauvre homme alors même qu'il était encore en vie. Mais les pirates ne s'arrêtèrent pas là et tout à son supplice, le pauvre Filian assista au massacre de ses frères. Il les supplia d'épargner les moines, mais devant ses yeux, la plupart d'entre eux succombèrent avant d'être précipités, agonisants ou déjà morts, du haut de l'à-pic. Enfin, ceux qui avaient survécu aux tortures furent renvoyés à Klervy dans de simples barques, lancées au milieu des mers tumultueuses. Ils devaient rapporter dans leur pays les témoignages de ce qu'ils avaient vu, la force cruelle de Fergus, pour que jamais plus ils ne s'approchent de l'archipel. Dans des barques, sans vivres ni eau, livrés aux éléments, bien peu d'entre eux survécurent. Mais jusqu'à aujourd'hui, la légende des moines de Klervy continue de se transmettre. Car elle ne s'arrête pas là.


Le moine Fillan, après avoir assisté à la cruauté des hommes de Fergus, les maudit juste avant de succomber. Ce fut une longue et lente agonie, déchiqueté par les oiseaux, brûlé par le froid et le sel de la mer dans les embruns que le vent apportait jusqu'à ses plaies à vif. Ses bras, tendus loin au-dessus de sa tête, finirent par gonfler... ses articulations douloureuses ne lui permirent plus de bouger.



Alors qu'il mourrait en maudissant ses tortionnaires, une tempête se leva et déferla sur l'archipel qu'on appelait encore les îles de Retss à l'époque. La mer se souleva et les îles furent prisonnières des eaux. Le vent rugissait et les vagues s'élevaient si haut et avec tant de violence qu'il était impossible de quitter l'archipel. La grande tempête dura des mois sans que, jamais, elle ne cesse. Impossible dans ses conditions d'approvisionner Retss, tant et si bien que seul un quart de la population locale survécut à ce cataclysme. Avec le manque de nourriture, les habitants n'eurent d'autre choix que de se tourner vers le cannibalisme. Les maladies se multipliaient à une vitesse folle grâce à la pluie incessante qui transportait les maladies de foyer en foyer, mais aussi aux cadavres que l'on trouvait par centaines dans les rues et dans la rade. Le froid fit lui aussi des ravages : cette mort silencieuse frappait la nuit, glaçait la chair et le sang, figeait les os et laissait partout sur son passage des visages bleus et émaciés, aux yeux vides. Ceux encore en vie qui osaient s'aventurer sous le ciel pour braver la colère de la tempête étaient accueillis par la grêle : certains finissaient même assommés sous des pluies de grêlons gros comme des œufs de cailles.

Après trois mois de tempête, un homme, nommé Fergus, capitaine de la troupe de pirates qui avait fait couler les navires des moines, vint au-dessus de l'à-pic où le visage aux yeux caves de Fillan contemplait le chaos. Il ne restait à présent qu'un squelette avec quelques lambeaux de chair pendante, mais Fergus, dernier survivant de son équipage, eut l'impression que Fillan le dévisageait. Et que son tour était venu. Le capitaine détacha le cadavre de son échafaud, l'entoura d'un tissu sale et l'emporta chez lui. Il pria des jours et des nuits durant sur la dépouille du moine, suppliant le défunt d'arrêter la tempête. Au bout de la septième nuit, Fergus mourut d'épuisement, bien que certains soutiennent que seule la maladie l'emporta. Quoi qu'il en fut, au moment où Fergus rendit son dernier souffle, le soleil perça d'or les nuages noirs et l'océan retrouva son calme habituel.

C'est ainsi que les îles de Retss furent rebaptisées les îles Fergus, en l'honneur de celui qui avait pu les sauver, et l'océan prit le nom de Fillan, celui qui dans la mort avait su déchaîner la colère des flots sur l'archipel. Au-dessus du sommet rocheux, à la place de l'échafaud, on fit construire une chapelle dans laquelle la dépouille de Fillan fut enterrée, comme l'exigeait sa religion. Depuis, les hommes partant en mer accomplissent cette ascension et demandent à Fillan de les préserver de sa colère afin que l'océan reste calme sous un ciel clément. Ce pèlerinage est devenu une coutume qui tient d'avantage du rituel que de la croyance.



Les compétences raciales



◇ Compétence raciale culturelle: Evasion

Par son habitude de sortir des pires situations, le joueur a la possibilité de se libérer lorsqu'il est entravé. L'action prend du temps, surtout si les liens sont en métal. Il lui faudra au moins 1 sablier pour se libérer (en mimant de manière RP le crochetage du cadenas), et pourra alors prendre la fuite quand il le souhaitera. Son expertise le permet même de le faire sans avoir de lime sur lui.

◇ Compétence raciale culturelle: menteur

Maître du mensonge, cette capacité permet de contrer la compétence « Perspicace » et de mentir à n'importe qui sans que quiconque ne puisse le deviner. Il faut au moins ça pour tout contrebandier devant expliquer aux autorités la provenance des marchandises...

