

# Les Idduns



**Continent:** Xethalis ; Linovpach; Deiniolen ; Valoktas.

**Pays:** Oldalkel, Adnatū, Medwyn, Ditmar,  
Gowan, Amhad, Férul.

**Capitale:** Manzāt (capitale d'Adnatū )

**Religion:** Dandaïptū, Esprit primordial

**Langue:** Gobelin

**Espérance de vie:** 300 ans

**Taille moyenne:** Humaine (1m40-1m80)

**Couleur de peau:** Vertes (différentes nuances)



## histoire

Le peuple gobelin est vaste : il s'est implanté dans de nombreux pays. Deux civilisations gobelines se sont ancrées à Oldalkel et sur l'île de Adnatū. Bien que la population se soit étendue dans tout Algoth, car elle est présente sur quatre continents, les gobelins restent unis, formant ainsi une seule et même civilisation forte et solidaire. Ce n'est pas simplement un lien racial qui unit les gobelins : ils se considèrent chacun comme membres d'une même famille. Ainsi, il est impensable qu'un gobelin puisse nuire à l'un de ses congénères. Chaque peuple se différencie par ses pratiques et domaines de prédilection qu'il peut, par la suite, partager pour former ainsi une formidable civilisation étendue avec des racines et des avancées partout semblables. Les gobelins ont aussi tissé un grand réseau, qu'il soit commercial ou communautaire.

Le berceau de la civilisation de ces créatures humanoïdes à peau verte est Oldalkel. Elles viennent toutes de ce pays et se sont ensuite développées dans le reste du monde, petit groupe par petit groupe. Les gobelins s'installent officiellement dans d'autres pays en signant des pactes et traités avec les gouvernements locaux. Cette tendance à la migration n'est pas due au fait que leur pays d'origine ne leur convient pas, ou que les hommes d'Oldalkel font preuve de discrimination, au contraire. Elle s'explique par une envie naturelle portée vers le voyage et la découverte, mais aussi par une volonté des gobelins de développer leurs relations internationales et ainsi mettre en place un réseau commercial étendu et prospère. Les gobelins ont alors affiné leurs talents liés à la navigation et leurs navires couvrent aujourd'hui les lignes d'échanges de manière efficace.

Le premier Gobelin qui prit le large se nommait Etāqu-Natū. Il souhaitait trouver une terre non peuplée pour fonder le premier pays gobelin indépendant des hommes. Il réunit alors plusieurs de ses congénères motivés par ce projet et ils partirent. Marin, Etāqu-Natū partit droit vers l'est, jusqu'à trouver une île déserte. Les gobelins s'y installèrent et la nommèrent Adnatū : «Pays libre» en langue gobeline. Les nouveaux habitants se donnèrent un nouveau nom : Iddū. Aujourd'hui, ce terme est utilisé par tous les gobelins d'Algoth comme marque de sympathie et d'affection pour leurs congénères. Mot tiré de l'ancien Vaāmar, «Iddū» signifie «Arpenteur de la mer», mais le sens a changé avec le temps et désigne à présent «mon frère», «ami», ou tout simplement «gobelin».

Le nom «gobelin» lui-même a été octroyé aux individus du peuple voyageur il y a de cela plusieurs millénaires. Cela se fit lors de la première rencontre entre les gobelins et les elfes. Ces derniers les nommèrent dans leur langue ancienne avec un mot qui signifierait «taquin», «espiègle», voire «emmerdeur» selon quelques rares traductions, ce qui témoigne d'une relation peu amicale entre ces deux peuples. Ce nom fut le plus dispersé, si bien que tous finirent naturellement par l'adopter.

Après s'être implantés dans ce nouveau pays, les Iddūns l'annoncèrent à Oldalkel. Les gobelins se mirent alors à voyager et de nombreux navires partirent à la recherche de nouveaux territoires. Cette fois-ci, ils s'installèrent directement au cœur d'autres civilisations dans un but commercial, mais également d'apprentissage. Ainsi plusieurs cultures gobelines ont pu s'instruire, mais également échanger leurs connaissances avec leurs cités d'accueil. Certains sont venus habiter dans ces cités,

tandis que d'autres ont préféré construire leur propres villes et villages pour préserver leur communauté. Ils restent sympathiques et accueillants envers les personnes aux pensées bienveillantes.

Récemment, ils se sont installés à Medwyn suite à une alliance medwyno-nagaï dans le but d'aider Ditmar à combattre une invasion de créatures des ombres. Cette volonté de venir aider est notamment due à la présence de certains membres de la population idenne dans le pays des Nagaïs. L'aide gobeline sera utile car les Iddüns sont capables de créer des artefacts magiques, précieux en temps de guerre.

## Rayonnement

Le peuple goblin forme une grande communauté qui s'est éparpillée à travers le monde au fil des siècles, si bien qu'aujourd'hui les gobelins sont présents dans de nombreux pays, et ont laissé des traces presque partout sur Algoth. Avec cette expansion, les gobelins ont su créer une grande toile de réseaux qui leur permet aujourd'hui de transmettre les informations et les biens entre leurs différents pays. Tout découle de l'amour et de l'habileté des gobelins pour la navigation, et donc pour la fabrication d'embarcations. Natifs d'Oldalkel, les gobelins usèrent rapidement de l'avantage côtier car les montagnes et les dangers de Gurgh les empêchaient de s'aventurer trop loin dans les terres.

Très tôt donc, les gobelins développèrent leur force maritime, dans un premier temps avec de simples embarcations de pêche, puis arrivèrent des bateaux suffisamment solides qui leur permirent d'effectuer de plus lointaines percées dans la mer. Vinrent ensuite de grandes avancées nautiques qui menèrent à la découverte d'Adnatū et des terres habitées d'autres peuples. Au fur et à mesure qu'ils influençaient les terres, ils créèrent, en plus d'une grande route commerciale, un réseau de partage d'informations et de culture, centralisé sur Adnatū et sa Bibliothèque, Gerkinaku.

Avec les décennies, les Idduns adaptèrent ce réseau avec brio et dépassèrent les barrières imposées par les difficultés de la navigation : les ingénieurs gobelins furent les premiers à créer une carriole insubmersible, le premier véhicule amphibie. Après de nombreux tests, échecs et tragédies, celui-ci fut enfin viable, et évolua jusqu'aux Kullus gobelines. Ces tourelles carrées, large de cinq mètres, ont un fond arrondi comme les coquilles de noix et sont montées sur de solides et larges roues de bois et de métal. Elles composent de plusieurs demi-étages similaires à ceux des navires, avec ses cales, dortoirs, cuisines, etc. Chaque Kullu est unique et adaptée aux besoins du groupe qui y vit. Ces caravanes voyagent souvent en groupe d'au moins cinq et rien ne manque pour les longs trajets. Elles peuvent contenir de deux à six gobelins maximum.

Ces maisons sur roues sont tractées par des créatures non moins uniques : les Kaalmins. Ces mammifères imposants, mélange de dromadaire et de rhinocéros, mesurent presque cinq mètres de haut et plus de sept de long. Leur lenteur cache une endurance à toute épreuve. Adoptés par les gobelins dès leur arrivée à Oldalkel, ces animaux servirent autant au transport qu'à l'agriculture, au loisir ou à la consommation, et furent inévitablement enrôlés pour tirer les kullus. Originaires des montagnes



de Gurgh, ces grandes créatures placides font de parfaits compagnons de route, car ils sont robustes, endurants et passifs même face à des situations dangereuses. Ils traînent donc les caravanes à travers tout types de terrains. Leur endurance leur permet même de nager plusieurs jours de suite, et ainsi rallier deux terres peu éloignées sans avoir recours à des navires supplémentaires. Pour ce faire, la Kullu est mise à hauteur d'eau. Ses roues sont alors retirées pour laisser flotter la base, puis elle est encordée à une joug spéciale, créée pour que les Kaalmins puissent nager sans problème.

Ainsi, un grand plan de route vit le jour, reliant la plupart des colonies et des pays amis. Ces chemins sont construits en étoile de manière à ce qu'Adnatū, lieu du savoir, en soit le centre. Les caravanes ont pour objectif de faire évoluer les relations et le commerce, mais également de récupérer des connaissances, des échantillons ou des objets de tout horizons, car les Idduns cherchent à assouvir leur curiosité. Les membres des kullus profitent d'ailleurs de leurs arrêts pour exposer leurs trésors variés, ce que les amateurs appellent des «lieux de curiosités», où ils peuvent voir des objets, textes ou armes étranges et exotiques. Ce spectacle très apprécié apporte un vent de fraîcheur à tout ceux qui ne peuvent parcourir le monde. Par l'étendue de leur communauté, les gobelins ont sut créer un vaste réseau de communication entre eux afin de rester en contact, de partager savoirs et informations tout en développant leur économie.

Ainsi, de nombreuses routes marchandes, par coursiers, chariotes ou navires, furent développés ou améliorés par les gobelins, car l'exploitation de leurs connaissances leur permit d'échanger aisément des biens. La communauté gobeline a aussi créé une route dite de la connaissance. Cette route, une longue boucle, relie chacune des implantations iddunes entre elles et favorise la circulation des informations de l'une à l'autre. Si des trouvailles sont faites dans un pays ou qu'un événement majeur se produit dans un autre, les gobelins restent au courant, en différé certes, des nouvelles de leur peuple.

Les gobelins ont ainsi créé le plus grand réseau de communication au monde, et ceux qui arpentent cette route forment la Caravane, mais elle est aussi appelée par de nombreux autres noms comme Nindānu, dans la langue gobeline, la Bibliothèque ou encore le Coursier. Ce flux apporte beaucoup d'éléments, notamment l'information brute sous forme de registres et de documents écrits.

## rigine

L'apparition des gobelins dans le monde d'Algaroth est pleine de mystères. Ces derniers affirment avoir été créés en même temps que les elfes par leur divinité Dandaïptu. Les elfes, eux, disent que les gobelins sont effectivement apparus au même moment qu'eux à la différence qu'ils n'ont pas été créés. Selon leur légende, lors de la création des elfes par leurs dieux, une ombre aurait recouvert le sol, d'où en serait sorti ces êtres à la peau verte. Ils étaient déjà doués de parole et avaient des connaissances précises, comme s'ils venaient juste d'un autre monde. Personne ne compris, pas même les dieux, d'où ces Idduns venaient, et aujourd'hui encore, personne ne sait quoi penser, ni quoi croire. Les dieux elfes auraient alors effacé les souvenirs des Idduns liés à leur origine. Ainsi les Idduns se confortent

dans leur croyance. Après cela, ils seraient partis vivre sur d'autres terres, préférant vivre loin de ceux qui nient l'existence de leur père, Dandaïptu.

Il y a cependant une chose que personne n'a pu nier : les origines des gobelins. Chaque gobelin est d'origine magique, et sera donc détectable de cette manière. De plus il a été clairement démontré que l'origine magique gobeline a un lien avec le domaine de l'ombre. D'ailleurs, leur capacité naturelle leur permet de se fondre dans l'obscurité : ils deviennent ainsi invisibles pour n'importe qui, y compris pour une personne nyctalope. Ce n'est pas une simple dissimulation, mais une réelle capacité d'une

## Mode vie, caractère et relation

Le mode de vie gobelin, de manière générale, est porté vers la découverte, la curiosité et les relations d'ordre amicales, familiales, mais également commerciales. Les gobelins sont ainsi fascinés par tout ce qui touche à la connaissance, notamment manuelle. Il n'est donc pas rare de croiser des gobelins lettrés avec des professions liées au savoir, même si les métiers artisanaux et commerciaux sont tout de même plus répandus dans l'ensemble de la population. Les Idduns adorent les métaux précieux. C'est cet amour combiné aux matériaux de valeurs et aux échanges sociaux qui les a facilement amené à se lancer dans le commerce. Cependant il ne faut pas s'y tromper : les amitiés et les liens entre Idduns sont primordiaux. Un Iddun sera d'une loyauté sans faille envers les siens, mais également envers ses amis. Il est même très rare qu'un Iddun arnaque un bon client (hormis à Férul).

Les gobelins sont généralement très ouverts et apprécient les relations avec les autres ethnies, c'est pourquoi ils n'hésitent pas à vivre et collaborer avec elles. La seule exception demeure dans la population de Adnatū, où les gobelins semblent très attachés à l'idée de rester vivre entre eux, et ne préfèrent pas se mêler aux peuplades voisines et à leur problèmes. Les échanges et accords affluent, mais les Idduns d'Adnatū gardent une barrière distincte entre eux et les autres. Ils n'exercent pas de forme de discrimination, mais ont simplement envie de se sentir uni, en famille, d'autant plus que de nombreuses populations sont racistes. Les Idduns ont plutôt tendance à ignorer la haine qu'ont les autres espèces à leur encontre, mais si elles font preuve de malveillance envers eux, ils seront intraitables avec les coupables. Faire du mal à un membre de sa famille, de son peuple, est impardonnable pour un Iddun. Si les gobelins ne forment pas un peuple guerrier, et qu'ils ne peuvent donc pas recourir à la violence pour résoudre un litige, ils possèdent d'autres moyens de pression, comme leurs accords économiques et commerciaux. Il peut cependant arriver que les plus proches amis d'un gobelin injustement puni viennent en cachette rendre la monnaie de leur pièce à ceux qui le méritent...

Si les Idduns sont ouverts aux autres peuples du monde d'Algaroth, certains peuvent parfois affirmer ne pas comprendre tout à fait certaines cultures et civilisations. Ils ont en effet des modes de fonctionnement et de pensée qui leur sont propres, si bien qu'ils se sentent étrangers au monde dans lequel ils évoluent. Hors de cette vaste culture iddenne existent d'autres gobelins considérés comme des primitifs, barbares, sans identité propre. Les Idduns les appellent les Akkanuns.



## Les gobelins sauvages: des Idduns?

Les Akkanuns sont très souvent chassés dans tout Algoth, car ce sont des nuisibles dangereux pour les populations. La discrimination gobeline viendrait de ces tribus-ci, mais s'il n'existe aucun lien entre ces créatures et la race gobeline iddenne, ils possèdent la même apparence. Ils ne parlent pas la même langue, certains pensent même qu'ils n'ont pas réellement de structure langagière, ni de conscience. Ces petits êtres sont violents et charpilleurs, certains disent qu'ils mangent les enfants et qu'ils sont sans pitié. Les Akkanuns ne sont toutefois pas très forts et peuvent facilement être vaincus par des personnes expérimentées dans l'art du combat.


À l'image des Idduns, ce sont des créatures très discrètes. Leur origine est inconnue bien que les elfes affirment à nouveau qu'ils apparaissent de sortes de puits d'ombres. Leur théorie la plus répandue serait que les Akkanuns viendraient du même endroit que les Idduns, mais qu'ils n'auraient pas oublié leur origine visiblement belliqueuse. Ils n'ont donc rien à voir avec la culture iddenne, qui déteste ces êtres seulement capables de ternir l'image des Idduns et d'apporter, par des rumeurs, la violence et la haine des autres peuples.

Les réactions face à ces créatures semblables sont multiples. Certains Idduns les rejettent et leur sont parfois très hostiles. Par le passé, des ligues d'Adnatū les chassèrent. D'autres Idduns les ignorent et ne cherchent toujours pas à les rencontrer. Mais depuis peu, une nouvelle pratique a vu le jour où certains Idduns capturent ces sauvages dans le but de les étudier, de les comprendre. Plusieurs chercheurs des bibliothèques d'Oldalkel ou d'Adnatū les prennent en charge, leur font passer des tests, et tentent notamment de les éduquer.

## Les cultures

Si il existe différents peuples idduns, de nombreuses pratiques traditionnelles communes demeurent. Tout d'abord, les Idduns ont tous un lien extrêmement fort avec les esprits. Ils ont un profond respect envers leurs ancêtres, qui prennent une place très importante dans leur monde physique : de nombreuses sculptures sont ainsi créées à leur effigie et trônent dans des lieux qui suscitent le respect. Ces sculptures sont appelées **Makûs**.

Sorte de chambranle taillée dans le bois, un makû représente un ancêtre façonné dans son habit funéraire par ses descendants. Le visage sera soit allongé, soit plutôt large selon les coutumes, avec un nez toujours exagérément étiré. Les yeux, taillés en amande, représentent la sérénité et la sagesse. Un bandeau est systématiquement présent sur le front de l'ancêtre, avec un second visage au-dessus qui symbolise les esprits et les ancêtres présents au-delà, dans le monde invisible. Le reste du corps est




représenté dans l'erimtu, le voile funéraire. Cette couverture est stylisée de gravures très symétriques, bien souvent en forme de vagues, de triangles, ou de losanges. Ces makûs sont placés par deux à l'intérieur de chaque maison familiale. Ils siègent à l'entrée de la bâtisse et aident à repousser la magie noire et les esprits mauvais avec le tubû, l'esprit protecteur.

**Le tubû** marque un deuxième point commun entre toutes les cultures iddennes : leur rapport au monde de l'invisible. Le tubû est une statuette faite en bois ou en serpentine qui représente un humanoïde à tête de bouc ou d'oiseau, symboles des esprits. Cette statuette est dissimulée au centre de la maison, soit dans le creux d'un pilier de case, soit sous le sol de la bâtisse. Il arrive même que le tubû soit positionné sur le toit des bâtiments. Il représente le guide de la famille et est le principal protecteur de la maison. Lien entre le matériel et l'immatériel, le tubû unit les Idduns dans le monde réel et le monde invisible.

**Abbûti birti** donne également ce lien entre le monde de l'invisible et du réel. Il est incarné par des piliers de bois fins de plusieurs mètres de haut localisés dans les maisons des chefs, dans les lieux de rituels ou de décisions sociétales. Les ancêtres et les esprits sont gravés sur cette colonne et taillés de sorte à incarner leur présence dans le monde physique. Il arrive parfois qu'un seul être soit représenté au sommet de l'Abbûti.

**Le Warâm** incarne lui aussi le lien aux ancêtres et au monde de l'invisible. Il est le sorcier de chaque clan et c'est celui qui à la charge de tailler toutes les sculptures de son groupe. C'est également le warâm qui connaît et qui communique avec les esprits.



## Un peuple qui se disperse...

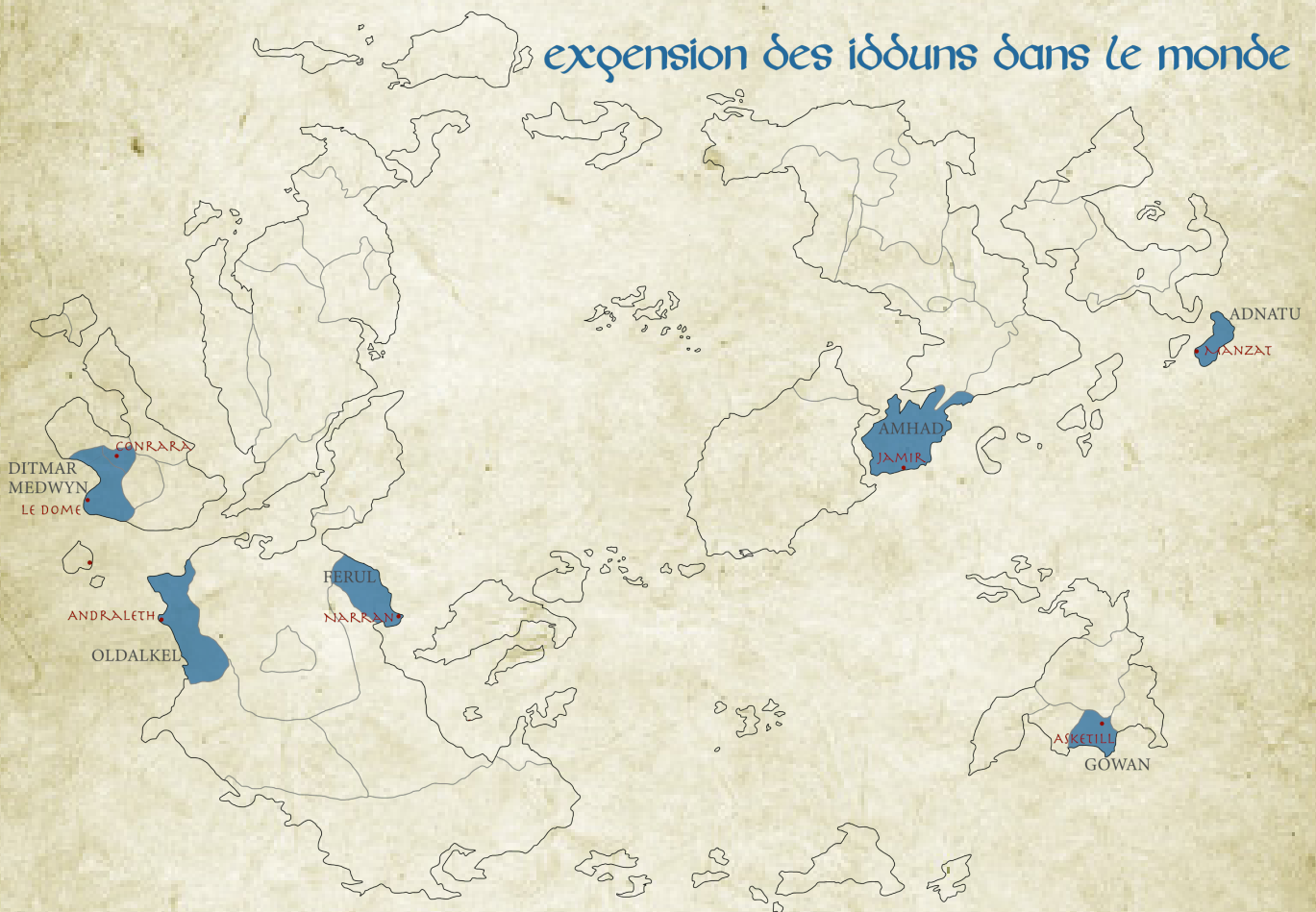
### Oldakel

Oldakel est habité par des gobelins et des humains, avec des populations de tailles égales. Ils sont en très bon terme et vivent ensemble depuis l'apparition des gobelins. Le pays a ainsi été fondé par des habitants diversifiés et unis. Les gobelins ont donc un rang égal à celui des humains dans la société et un respect mutuel s'est établi entre ces deux peuples. Le gouvernement en place compte deux souverains : l'un humain, l'autre iddun. C'est le seul cas au monde où des non-humains ont pu un jour gouverner des hommes de manière officielle, sans conflit et avec reconnaissance.

Les Idduns d'Oldakel sont à l'origine de la civilisation gobeline telle que nous la connaissons aujourd'hui : toute son histoire y réside. C'est d'ailleurs là où le Nindanû (la Caravane) vient déposer les copies des découvertes et nouvelles des cultures gobelines éloignées. La bibliothèque d'Andraeth contient une moins grande collection que la bibliothèque d'Adnatû mais elle reste néanmoins un symbole fort.



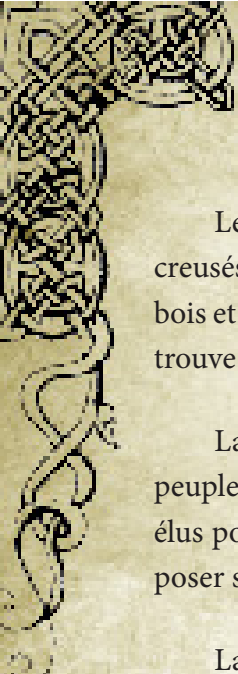
La spécialité de ce peuple se trouve être dans la magie, et plus précisément dans l'enchantement. Les Idduns sont parvenus à découvrir comment insuffler la magie à des objets, des vêtements, et en produisent par ailleurs de très bonne facture. Leur commerce fleurit donc dans plusieurs parties du monde, où les populations tiennent en haute estime la production gobeline dans ce domaine-ci. Récemment, c'est Medwyn qui a demandé à former un pacte commercial dans le but d'acquérir des objets enchantés. Les tenues gobelines du pays sont de bonne facture. Ils aiment les belles étoffes avec des couleurs variées. Bien sûr, cela dépend de la profession qu'exerce un gobelin, mais en général, l'Iddun s'appliquera à trouver des habits qui lui plaisent, avec de beaux motifs et de belles couleurs.



## Adnatu

Adnatū représente la première concentration strictement gobeline dans un territoire. Les Idduns ont donc su se développer indépendamment des autres peuples. Adnatū est une île de l'océan Tearlach dont le climat tropical favorise la densité d'une jungle dans laquelle les gobelins ont peu à peu appris à vivre. De cette forêt humide et chaude s'échappent des pics montagneux et noirs parfois embrumés d'une fumée soufrée. L'île est également creusée de plaines aménagées par les Idduns pour survenir à leurs besoins. L'ensemble de cette île est assez difficile d'accès car les falaises rocheuses qui l'entourent découragent de nombreux visiteurs.





Les Idduns se sont donc installés dans ce pays à leur manière : les bâtiments sont, pour la plupart, creusés dans la roche sombre de manière circulaire. Ces habitats ronds sont surmontés de toits faits de bois et de tuiles bleues qui proviennent des carrières de pierres. Le pigment bleu, issu d'azurites, lui, se trouve au nord du pays.

La société s'organise sous forme de gouvernance. Le grand chef, nommé Edū Kissūti, dirige son peuple avec l'aide des Malakūns, formant un conseil. À la différence du Edū Kissūti, les Malakūns sont élus pour quinze années. Chaque goblin peut devenir malakū s'il le désire : il lui suffit pour cela de poser sa candidature lors de l'élection qui sera ensuite tirée au sort.

La spécificité de ce pays goblin est son développement dans le domaine de l'ingénierie. En effet, de nombreuses ressources (minerais, combustibles, énergies) sont disponibles sur le territoire. De plus, les gobelins ont une indéniable capacité d'adaptabilité. Grâce à ces atouts, les créations gobelines ont pu voir le jour et permettent l'amélioration d'explosifs, de pièges et de gadgets en tout genre. Cependant, la réalisation de ces inventions a un certain coût, que les gobelins amortissent grâce au commerce de ces objets qui rencontrent un indéniable succès chez les autres peuples.

Les Idduns d'Adnatū sont assez portés vers la guerre. Il existe en effet différentes écoles martiales qui permettent au peuple de sécuriser ses frontières et de lutter contre la discrimination gobeline dans Algoth. Une ligue, nommée Ahaïs, traverse d'ailleurs les continents pour défendre ses frères opprimés. Tous n'adhèrent pas à cette initiative, mais Garū, le leader, semble déterminé.

De plus, Adnatū est une île proche du peuple pyrogonien, qui sont des colonisateurs redoutables tant sur terre que sur les mers et dont la stratégie militaire est rodée depuis bien des siècles. Aujourd'hui détenteurs de la grande majorité des îles présentes sur l'océan Tearlach, les pyrogoniens ont entamé leur grande conquête du continent Valoktas dont Adnatū fait partie. Les gobelins ont donc dû trouver un moyen de se protéger en formant des guerriers et des enchanteurs. Ces derniers sont capables de perdre les navires indésirables dans une brume magique qui désoriente les marins et les empêche presque toujours d'atteindre leur île. Cette technique a apparemment été inspirée d'une île légendaire, nommée Ynysanafir, qui serait située dans l'océan Tearlach et qu'un enchantement très puissant cacherait depuis des milliers d'années.

Il n'est donc pas rare de voir des gobelins d'Adnatū en armure, et leurs tenues sont plus simples que celles de leurs frères et sœurs d'Oldalkel. En effet, les gobelins d'Adnatū se vêtent de tissus humbles et de cuir souple, plus classique mais de qualité. Les mots d'ordre de cette population sont «travail», «production», «efficacité» et «développement». Chaque goblin cherche à se dépasser dans son propre domaine. C'est d'ailleurs une pensée très proche de la population iddenne de Gowan.

Mais cette ambiance guerrière n'occulte pas non plus le savoir, et Adnatū est également le siège de Gerkinakku, la Grande Bibliothèque. Taillée dans la même roche sombre que les autres bâtisses, la bibliothèque se démarque par sa taille et son architecture pyramidale. À son sommet se trouve une structure polygonale faite de verrerie. Elle contient un composant chimique qui s'embrase telle une flamme vive à toute heure du jour et de la nuit. Cette flamme représente le savoir qui guide les



gobelins vers leurs terres à travers le monde. À l'intérieur des murs de la pyramide se trouvent de très nombreux rayonnages et salles d'expositions, ainsi que des ateliers et des laboratoires. On y entrepose tous les objets d'intérêt, locaux ou provenant d'une lointaine colonie, d'une aventure, etc. Ces objets sont ainsi conservés et testés pour être pleinement compris par les gobelins. La Grande Bibliothèque est un puits de science, un lieu quasi sacré pour tous les Idduns, et si les premières salles sont ouvertes à tous ceux qui désirent les découvrir, il est de plus en plus difficile d'avoir accès aux salles reculées puisqu'elles sont gardées par nombre de décrets, de lois et de pièges. Jarre Ogion, dit «Le Penseur», est l'administrateur et le grand archiviste de cet établissement : il veille à ce que l'ordre règne sur son royaume. La réputation et le secret de ces lieux ont formés de nombreuses légendes sur les trésors des gobelins : certains disent que les labyrinthes de Gerkinakku ne connaissent pas de fin ; d'autres que le vieil Ogion serait en fait un dragon millénaire ; ou encore que cette tour n'est qu'une façade qui cache un autre coup fourbe des peau vertes.

## Gowan

Comme Gowan se spécialise principalement dans la réalisation et la production artisanale et artistique d'armes, armures et autres objets de la forge, il n'est pas rare d'y croiser un Iddu. En effet, la population idenne fut impressionnée par la découverte de ce pays et, très vite, des échanges commerciaux virent le jour, jusqu'au moment où certains prirent la décision de s'y installer. Une grande communauté gobeline réside actuellement au pays de la forge, et partage ainsi la passion des habitants du pays. L'objectif des Idduns est de créer les plus belles armes, alliant esthétique, savoir-faire et efficacité. Chaque Iddu de Gowan souhaite un jour parvenir à dépasser son maître, voire tout le reste du pays via sa pratique.

Les gobelins ont profité des connaissances culturelles de Gowan et y ont ajouté l'enchantement. Très rapidement, ils ont su s'adapter et s'améliorer, et inventèrent par la même occasion les premières armes insufflées de magie, armes dès lors appelées Kīsp par les gobelins, mais plus communément connues sous le simple nom d'«armes magiques» dans le monde entier. L'enchantement n'est d'ailleurs pas la seule pratique culturelle que les Idduns ont essayé de coupler avec la forge, mais les explosifs n'ont jamais donné de résultat concluant jusqu'ici.

Les gobelins de Gowan vivent aussi bien mêlés aux populations locales que dans des villages strictement idduns. Leurs maisons sont faites de pierres car ils ont facilement accès aux grandes carrières d'Hulmittū, le dragon arc-en-ciel qui, selon les légendes, a vécu dans la montagne. Cette dernière est pourvue d'une roche dont les pigmentations variées ornent les falaises. Les villages gobelins ont donc utilisé les différentes pierres pour construire des maisons aux teintes multicolores.

A Gowan, les villages idduns s'organisent en clans indépendants et autosuffisants, que cela soit par voie démocratique, oligarchique ou autre. Les maîtres mots de cette colonie sont l'humilité et le respect. Chacun cherche à se dépasser, à surpasser son maître ou les autres forgerons du pays, mais tout cela dans un objectif de développement personnel et d'un désir d'expérimentation, de découverte.

## Amhad

Au fur et à mesure de leur expansion, les gobelins sont parvenus à entrer en contact avec les peuples du désert. Si, à Teriel, la seule relation amicale qu'ils trouvèrent fut auprès des Fulufaähs, c'est dans le désert d'Amhad que des liens importants se nouèrent. La rencontre avec les Vaämars fut mémorable pour les deux peuples. En effet, celui du désert sembla cerner la source magique et mystérieuse qui émanait des gobelins et il les traita donc avec respect car ils étaient des voyageurs aux grandes connaissances. De leur côté, les gobelins découvrirent une culture remarquablement riche. Un accord se fit promptement et les Idduns furent invités à rester auprès des habitants du désert afin de partager leurs sciences et ainsi pouvoir travailler ensemble. Aujourd'hui, les Idduns sont totalement intégrés dans le pays, bien qu'ils restent largement minoritaires. Certains gobelins vivent dans les différentes cités-états, bien qu'ils aient battis une cité excentrée qui appartient à eux seuls. La cité est dirigée par trois Idduns : Apkalatû le Sage, Nemeqû le Rusé et Sibqû l'Alchimiste. Les trois gobelins travaillent ensemble pour organiser convenablement la cité à l'aide de référendums et de différents systèmes gouvernementaux qui leur permettent de déléguer. Les gobelins pratiquent les arts sociaux comme la philosophie, et étudient aussi des domaines scientifiques comme l'alchimie. Leur cité est érigée en bord de mer contre une falaise à la roche rouge dont ils ont puisé, à l'aide de leur technologie, l'eau d'une rivière souterraine. Grâce à la mise en place de canaux astucieusement répartis dans la ville par des ingénieurs talentueux, la ville est devenue exceptionnellement verte malgré la chaleur du désert. Les maisons aux couleurs sanguines sont de forme rectangulaire. L'infrastructure de la ville n'est pas sans rappeler une ruche, car toutes les bâtisses se collent et forment un immense cocon, unifiant le clan plus que jamais.

## Gowan

Après avoir développé une route commerciale mondiale, certains Idduns ambitieux vinrent s'installer à Férul. Comme cette terre abritait de nombreux aventuriers et explorateurs de toutes les races, il ne fut pas difficile pour les gobelins d'y élire domicile. Leur objectif premier était de passer de nouveaux accords afin d'étendre leurs domaines d'influence. Les Idduns venus à Férul étaient donc clairement intéressés par l'argent et l'économie florissante du pays. Ils s'implantèrent dans différentes villes, en clans, pour former de petits quartiers. C'est ainsi qu'ils parvinrent à se faire une place dans les flux commerciaux maritimes et signèrent plusieurs contrats partout dans le pays.

Cette ruée vers l'or gobeline attira plusieurs types de peaux vertes à Férul. Certains vinrent pour gagner de l'argent légalement, en développant des commerces et une stratégie économique menée d'une main de fer. Mais d'autres ont également eu des desseins moins honnêtes, plus secrets. Ainsi, plusieurs groupuscules discrets, notamment la bande de Mar Sarak, une guilde très vaste, se spécialisèrent dans le vol, le recel et la revente d'objets volés. Grâce à une flotte personnelle, ils parviennent encore aujourd'hui à faire sortir les objets dérobés pour les revendre dans d'autres pays, sans que personne ne les soupçonne jamais. En prenant place dans ce domaine, les Idduns rencontrèrent des complications liées à la concurrence, et des véritables alliances et conflits de gangs virent le jour.



Les Idduns de Férul sont à la fois de grands commerçants et de grands contrebandiers, qui ont su prendre une place importante dans l'économie du pays. Ils participent à son développement, tout comme à son dépouillement. De fait, la population locale se méfie d'eux car elle les sait très rusés et «magouilleurs», mais personne n'est sûr de rien à leur propos.

D'autres gobelins, plus joueurs, se sont rendus sur ces terres pour l'aventure et le divertissement. Ils sont bien plus légers que leurs confrères commerçants. S'il leur arrive de chaparder quelques objets, ce n'est que pour leur beauté et leur attrait. Ces gobelins-ci sont des fauteurs de troubles, venu pour découvrir un nouveau pays, rencontrer du monde et, surtout, s'amuser. Mais ce dernier mot, pour eux, signifie parfois «tout péter».

Ces Idduns vivent au sein de la société et sont donc des citoyens intégrés, soumis aux différents gouvernements établis selon dans les différentes villes et régions. Ils résident très rarement dans des villages, car l'or y est plus rare qu'en métropole. Il existe cependant des petites communautés gobelines hors des villes. Ces Idduns sont souvent hors la loi, recherchés, ou travaillent pour des «économistes» - non pas des éplucheurs de patates, mais bien des riches marchands - ou des guildes de voleurs. Vivant en bandes peu nombreuses, ces gobelins sont nomades afin d'agir plus efficacement à travers le pays, et ainsi gagner en discrétion et en adaptabilité.

Bien que ces gobelins soient assez différents de leurs frères qui vivent sur d'autres terres, ils conservent leur culture commune et y sont très attachés. Au fur et à mesure que le temps a passé, elle s'est même développée. Le lien qu'ils entretiennent avec les ancêtres et les morts s'est renforcé. Les Idduns de Férul les invoquent quotidiennement, tant pour obtenir la recette de mémé que pour être aidé dans une bagarre. Bien que les autres citadins ne croient pas spécialement aux esprits, tous s'accordent à dire qu'il se passe des choses étranges quand un gobelin commence à invoquer son ancêtre...

L'une de leur coutume, très courante, consiste à lancer des défis sur les ancêtres de l'autre quand deux individus ne sont pas d'accord entre eux. Le but est de raconter l'acte le plus ridicule effectué par l'ancêtre de l'adversaire, en demandant des informations aux esprits. Il s'agit en réalité d'une joute verbale dont la forme compte autant que le fond. De nombreux gobelins un peu ivres admettent ne pas trop savoir si l'idée leur a été soufflée par un esprit ou par eux-même...

Les esprits sont ceux des ancêtres mais également des entités moins familières qui viennent d'on ne sait où. Ils sont puissants, en bien comme en mal. Pour les gobelins, les esprits sont parfois si vieux que la nouveauté est une chose très distrayante pour eux. Les Idduns aiment donc inventer tout et n'importe quoi, et peuvent se servir de leur invention pour maîtriser certains esprits. Ces inventions sont parfois ridicules, comme ce fut le cas lorsque ce fameux gobelin, nommé Lahhinu, réussit à retenir un esprit pour une brosse à ongle (si, si). L'esprit, conquis par l'objet, l'aida alors à investir dans de bons fonds de commerce.

## Ditmar

Depuis peu, un petit groupe iddun d'Oldakel a acheté des terres au sud-est de Ditmar, dans le but de s'y installer. Ils ont donc construit un village non loin des villes nagais pour se mêler à eux lorsqu'ils le souhaitent. Les gobelins et les Nagais cohabitent parfaitement ensemble, d'autant plus que les Idduns dynamisent efficacement les échanges du pays. Leurs bâtisses sont plutôt classiques, en bois ou en pierre, leurs toits prennent la forme de dômes et ont l'apparence d'une coque de navire. Certains expliquent que ces toits symbolisent leur rapport à la mer, au voyage, tandis que d'autres affirment que ce sont de réels coques de bateaux. Le village goblin s'organise par un système de représentant de maison. Des réunions sont organisées et un membre de chaque maison y participe pour prendre les décisions. Comme ils ne sont pas très nombreux, ces réunions se passent joyeusement et les décisions sont prises facilement. Les représentants de maison ne sont pas toujours les mêmes d'une réunion à l'autre : ce changement est même devenu une tradition fréquente qui a l'avantage de faire participer tous ceux qui le souhaitent à la vie dans la communauté.

Les Idduns de Ditmar se sont engagés depuis peu à participer à l'effort de guerre du pays pour protéger le territoire contre les attaques ambariennes, au nord, ainsi que contre cette ombre étrange qui s'étend au sud. Ce n'est pas en combattant, mais bien en perfectionnant leurs enchantements qu'ils estiment pouvoir participer à cette guerre qui se prépare.

## Medwyn

Suite à leur installation en territoire nagai, les Idduns ont récemment eu l'opportunité de rencontrer le principal peuple allié des nagais : les medwyniens. C'est la première fois que les gobelins prennent contact avec un pays de cette envergure. Cette rencontre a été bénéfique pour les Idduns, puisque les Medwyniens leur ont demandé de l'aide pour soutenir leurs armées au nord, contre les Ambariens, et au sud de Ditmar, où des créatures se multiplient pour envahir le territoire. Le soutien fourni par les Idduns ne concerne pas les effectifs militaires mais plutôt la technologie qu'ils apportent (explosifs, armes enchantées, etc.) et leur ingéniosité. En échange, les gobelins pourront s'installer à Medwyn dans des petits villages qui auront leur propre fonctionnement. Ils seront cependant sous la régence de la reine du Nord de Medwyn et devront donc respecter certaines lois.

## Apparence, équipement et accoutrement

Les Idduns, comme les Akkanuns, sont des créatures généralement petites, à la peau verte et à l'apparence considérée comme disgracieuse par la plupart des autres espèces d'Algaroth. Leurs oreilles pointues auraient pu rappeler celles des elfes si elles n'avaient pas été si longues et larges. Leurs yeux sont assez petits et enfoncés dans leurs orbites ce qui leur confère un caractère espiègle que certains peuvent interpréter comme de la malveillance. Souvent, ils arborent un nez pointu qui contribue efficacement à leur apparence espiègle.



Les habits traditionnels idduns sont de couleurs unies, le plus souvent dans les teintes blanches, noires ou encore rouges. Souvent, ces vêtements sont pliés et immergés dans un liquide colorant pour que des motifs géométriques et symétriques apparaissent. Parfois, ces motifs se trouvent être simplement tissés, bien que cette pratique soit apparue plus tardivement. En-dehors de cette tradition, les gobelins portent toutes sortes d'accoutrements selon les régions où ils habitent. Certains portent des étoffes nobles pourvues de broderies, tandis que d'autres n'arborent que de simples toges.


Les gobelins ont toujours avec eux des Gimmilūs : ce sont des objets utilisés entre Idduns lors des transactions commerciales. Lors de l'un de ces échanges, les Idduns peuvent s'échanger des gimmilūs pour symboliser la vente mais également leur respect mutuel. Ces objets n'ont pas de valeur commerciale, ils sont seulement symboliques et correspondent davantage aux rites religieux qui ont lieu chez les gobelins. D'ailleurs, il n'est pas rare que ces gimmilūs soient utilisés lors de certaines cérémonies religieuses : ils ont ainsi plusieurs usages. Ces gimmilūs sont fait de fibres souvent longues nouées par du tissu. Leur sommet est fait d'un bois représentant un esprit et orné, à sa base, de coquillages et de pierres. Les gimmilūs peuvent également prendre la forme de bracelets faits de perles et de tissu. Les gobelins portent aussi le Sedu : une statuette offerte lors de leur naissance. (voir la partie « Naissance »)

Un Iddu porte souvent sur lui une besace remplie d'objets en tout genre qu'il a trouvé et accumulé tout au long de sa vie. Ces objets sont pour lui source d'intérêt par leur forme ou leur utilité, c'est pourquoi il aime les exposer pour les faire découvrir à ses interlocuteurs et peut parfois s'en séparer lors d'une transaction.

## Religion

Si les gobelins sont libres de croire aux dieux d'autres civilisations ou encore d'être agnostiques, tous vouent une foi à Dandaïptū, l'Esprit Primordial, ancêtre de tous les Idduns. Il est l'esprit à tête de bouc qui veille sur eux depuis l'indicible et le vide. Il n'a aucun dogme, aucun commandement donné. Il est juste là, comme il l'a toujours été. De nombreuses offrandes lui sont faites par le gimmilū, cette «monnaie» symbolique iddenne. Ce gimmilū est accroché devant chaque maison en début de saison et sera ensuite brûlé afin qu'il rejoigne le monde des esprits à la fin de la période. Plus qu'un rituel religieux, cet acte démontre un profond respect pour l'Esprit Primordial. Cette tradition a pour but de marquer le temps, de faire montre d'une grande considération pour cet aïeul commun à tous en un instant figé. Il s'agit d'une marque de respect.

Le Warâm a également une place importante ici car il est le seul a pouvoir interpréter les messages de l'invisible pour comprendre les rares conseils que les esprits dispensent dans des circonstances particulières. Jusque-là, Dandaïptū n'a donné son avis qu'une fois, juste avant le premier départ des Idduns sur les océans. Le Warâm organise une seule réunion des esprits par année, où chacun est invité à venir écouter les esprits par son biais. Une grande fête est organisée où résonne le son des tambours et des chants.



## Naissance et notion d'engagement

Les Idduns croient fondamentalement en l'amour, bien que chaque Iddu, mâle comme femelle, puisse avoir plusieurs amants et amantes. Il n'est pas rare qu'un Iddu s'unisse à vie avec l'individu choisi. Cependant il n'y a aucun rite d'union où le mariage contraint à rester uni jusqu'à la fin. Les Idduns croient en l'union de leur peuple et en l'unité. Ils s'unissent donc sans engagement prédéfini, selon un critère qui est propre à chacun. Chaque Iddu est un citoyen, un membre du clan gobelin, peu importe son sexe. Chacun se considère donc comme neutre d'une certaine manière : le genre n'a sa place qu'en cas de volonté de procréation. Dès lors, les attirances sont multiples, l'homosexualité est, par exemple, totalement acceptée, puisque les Idduns se considèrent plutôt comme pansexuels, où l'apparence et le genre ne jouent pas dans l'attirance et l'amour porté à l'autre.

Si naissance il y a, les parents s'occupent naturellement de l'enfant, quand bien même leur union prend fin et qu'aucun engagement n'est spécifié à ce sujet. Il leur est naturel de s'occuper d'un nouveau venu dans la communauté iddenne, surtout s'il se trouve être leur propre enfant. De plus, le reste de la communauté l'accueille et s'occupe également de lui. L'ahûru, l'enfant, est le bienvenu dans tous les clans et a sa place dans n'importe quelle communauté, comme n'importe quel Iddu d'ailleurs. La naissance d'un Iddu se fête par une réunion de la communauté et du clan où un sedû lui est offert, une statuette d'esprit à crâne d'oiseau taillée dans la jade, pierre protectrice. La fête est célébrée avec des danses et des chants, rythmés par une musique principalement construite sur des percussions faites en peau ou en bois, comme le balangu par exemple. Il s'agit d'un instrument taillé dans tronc d'arbre évidé, avec une fente en son long.

## Apprentissage et rite de passage

L'ahûru est pris en charge à la fois par ses géniteurs et par la communauté toute entière : il découvrira ainsi le monde à sa manière et sera éduqué par l'ensemble du peuple iddu. Les gobelins apprennent très vite et sont considérés adultes dès leurs 20 ans, ce qui est très tôt vis-à-vis de leur espérance de vie. Cela peut également s'expliquer par le fait que les Idduns trouvent inutile de considérer un des leurs comme enfant plus longtemps. Durant leur apprentissage, les ahûruns sont très tôt amenés à découvrir les différents domaines de prédilection gobelins, à travers des écoles et des périodes d'apprentissage. Les ahûruns suivent un cursus général agrémenté d'activités adaptées aux intérêts de chacun qui les mèneront plus tard à un métier qui leur correspond.

Le rite de passage à l'âge adulte est important pour le gobelin, puisqu'il y reçoit son premier gimmilû, sa première «monnaie», et la seule qu'il ne brûlera jamais. Cette dernière sera donc accrochée devant l'entrée de sa maison et ne sera jamais décrochée avant le décès du détenteur. Une fois adulte, le gobelin est invité à voyager à travers le monde pour rencontrer ses semblables



sur les autres continents, avant de revenir vivre auprès des siens, soit pour rester, soit pour leur annoncer qu'il quitte la communauté pour vivre ailleurs. Il sera cependant toujours compté comme un membre de ce clan-ci.

## Dariu, le décès iddu, soit l'immortalité par l'esprit

La fin de la vie d'un Iddu est couverte d'un épais voile de mystères, et les gobelins considèrent la mort d'une manière bien particulière. Lorsqu'un gobelin trépassé, son corps reste sur Algaroth durant dix jours pendant lesquels son enveloppe s'assombrit et se couvre d'ombres jusqu'à disparaître totalement. Les Idduns ont appelé cela Dariū, soit le «retour à l'invisible». Cette étape est pour eux l'accession à une forme d'immortalité, où le corps et l'esprit du défunt passent Gistrū, la barrière, pour rejoindre le monde des esprits et veiller sur sa famille et la communauté aux côtés des ancêtres. Ce décès est à la fois considéré comme une véritable perte pour le clan, mais la peine est moindre, car atténuée par cet aspect mystique, où le gobelin est toujours présent pour le peuple iddu car la mort ne représente pas une séparation définitive.

Lors du rite funéraire, le corps est enveloppé dans l'Erimtu, le voile funéraire, qui disparaîtra avec le corps. Une couche est érigée pour la dépouille du défunt afin qu'il y repose jusqu'à son départ. Une cérémonie débute alors, où chaque personne vient saluer l'Iddu et le remercier pour les choses qu'il a apporté au peuple iddu et l'accueillir dans son futur statut d'esprit protecteur. Des danses et percussions débutent alors, jusqu'au lever du jour. Dès que la première trace d'ombre apparaît sur le visage du corps, son gimmilū de passage à l'âge adulte, ainsi que son sedu protecteur donné à sa naissance lui sont remis. Ceux-ci ne disparaissent pas avec lui, et restent sur la couche jusqu'à la disparition complète du corps. Après cela, le gimmilū est gardé par sa famille tandis que le sedu est remis au warâm. Ce dernier lui permet de communiquer avec l'esprit du défunt une fois qu'il a atteint le monde de l'invisible.

## Ses compétences raciales



### ◇ **Compétence raciale naturelle:** Enchantement

Accès gratuit à l'école de magie «Enchantement», exclusive à la civilisation.

### ◇ **Compétence raciale naturelle:** Déplacement furtif

Le gobelin peut se fondre dans l'obscurité et disparaître totalement lorsqu'il se déplace d'une ombre à l'autre. Il est cependant détectable magiquement, et s'il parle ou interagit avec une personne ou un objet, ou s'il attaque une personne, la compétence prend fin sans nécessiter de détection. Cette compétence a une limite : avant de pouvoir la réutiliser, le joueur devra attendre 6 fois le temps de l'utilisation précédente.