

## Les Chevaliers de l'Armada

---

### Histoire:

Durant la Grande Guerre, un bataillon d'élite, dirigé par le roi Philippe de l'Armada, fut envoyé pour prendre et tenir l'archipel des Milles-Soleils. Les îles de cet archipel tournent en colimaçon autour d'un énorme Récif. Après la mort du roi, une élection eut lieu et un nouveau sénat fut instauré sous la gouverne du chef d'assemblée Frédéric du Griffon. Ils y firent fleurir une des colonies les plus prospères de l'époque. À la fin de la guerre, le peuple de la colonie déclara son indépendance et s'est rallié sous le drapeau du roi défunt: un kraken transpercé d'un harpon. Pour fêter leur indépendance, le nouveau gouverneur Frédéric convia tout son peuple sur l'île la plus au centre de l'archipel. Durant la fête, un évènement hors du commun survint; une voix, venant du récif, se fit entendre. C'était celle du défunt roi Philippe de l'Armada qui félicita les survivants de la guerre. Le lendemain, Frédéric vint au récif pour comprendre ce qui s'était passé. C'est alors que le Récif lui parla et lui dicta les 5 commandements. Trois jours plus tard, une caravane arriva à l'archipel. Elle était dirigée par un homme nommé Mistral qui répandit le culte du récif au travers l'archipel des Milles-Soleils. Le gouverneur Frédéric fonda un ordre pour défendre les valeurs de l'Armada et du récif: l'ordre des chevaliers de l'Armada. En une année seulement, le Récif avait passé du stade de simple culte à celui de clergé officiel de l'Armada. Les églises poussaient comme des champignons et le premier évêque fut nommé.

Le Mistral partit durant 3 mois avec une expédition constituer de meilleurs éléments de l'ordre pour une mission sur le continent. Pendant ce temps, dans l'archipel, un mal nouveau fit surface. Les partisans du Récif commençaient à perdre la raison. Le meurtre et la trahison étaient devenus un danger omniprésent sur mer autant que sur la terre. La rumeur voulait qu'un homme fût la cause de tout ce malheur. C'était, selon les rares témoins, un maître de l'Écho noir qui exploitait les vices en chaque homme pour en prendre contrôle. Il était surnommé l'Amiral Noir. Le Mistral revint seul expliquant que le reste de la troupe était resté sur place pour aider un Ancien; un de ceux qui ont créé le monde. Le même jour que celui du retour du Mistral, un message arriva et annonça que le grand évêque du récif avait été kidnappé. Le Mistral demanda une nouvelle élection pour choisir un sénat qui aurait la force de faire le nécessaire pour gagner cette guerre. Il fut élu comme gouverneur. Malheureusement, l'Amiral noir n'avait pas perdu de temps non plus. Il avait profité du temps de l'élection pour créer Murmure: une arme forgée à partir de l'âme de l'évêque et du désespoir des forces de l'Armada. Le Mistral demanda de faire un assaut ultime contre l'Amiral noir, mais le sénat refusa de voter pour cet ordre. C'est alors que Frédéric du Griffon demanda que le pouvoir suprême soit attribué au gouverneur pour qu'il puisse apporter la victoire à l'Armada. Le sénat vota et il y eut une victoire du oui. En même temps, sur le continent, l'ordre des chevaliers réussit à défaire l'Amiral Noir. Bizarrement, ils ne trouvèrent pas Murmure. C'est alors que le Mistral donna un ordre d'exécution contre tous les membres des chevaliers de

l'Armada, car il les soupçonnait d'avoir gardé l'arme pour eux. La plupart d'entre eux furent tués ou capturés. Un groupe d'élite, ceux mêmes qui ont vaincu l'Amiral Noir, réussit à s'échapper dans le plan infernal accompagné du Juste.

Durant ce temps, le Mistral subit une attaque de la dernière poche de résistance des chevaliers et se retrouve défiguré, mais réussi à les vaincre. Furieux, il instaure plusieurs décrets pour assurer la paix et la sécurité, il se nomme le Gouverneur suprême et nul ne peut le contester. La démocratie est abolie, et ce avec l'appui ou la peur de la majorité. Le Gouverneur crée les Boucaniers (Inquisiteur) pour traquer les derniers chevaliers. Cependant, le fils de Frédéric et quelques-uns réussissent à se cacher et crée une poche de résistance aidée par d'anciens politiciens, chevaliers et locaux. Ceux-ci parviennent à nuire au Gouverneur suprême en ralliant quelques personnes et en attaquant des convois, mais rien de majeur. Des rumeurs d'un rituel magique majeur et du retour de Murmure courent dans les rues de la capitale.

### **Code d'honneur :**

Le chevalier mérite et fait confiance.  
Le chevalier combat pour la justice.  
Le chevalier partage avec tous.  
Le chevalier est frère de tous.  
Le chevalier protège la vie.  
Le chevalier fait équipe.  
Le chevalier fait tout de son mieux.  
Le chevalier est maître de lui-même.

### **Religion :**

Le Récif est le maître et créateur du monde selon la religion de l'Armada. Il prône les valeurs de l'ordre, le courage, la fraternité et l'honneur. Le but de chaque priant du Récif est d'être digne de le rencontrer durant sa vie. Pour ce faire, les prouesses au combat singulier mais aussi les tactiques militaires et politiques sont favorisées par la plupart des priants.

Le Kraken est le mal absolu. Il est le dieu qui souhaite prendre le contrôle de la terre d'origine par la corruption de tous les êtres qui y vivent. Ses valeurs sont la peur, le chaos, l'égoïsme et l'infamie.

Il existe un endroit sur terre où l'on peut, selon la légende, entendre les voix des héros du passé. Cet endroit surplombe un énorme récif. Ce dernier est le lieu le plus sacré de l'église de l'Armada.

4 sirènes protègent l'entrée du paradis pour les morts. Pour les passer, il suffit de résister à leur tentation.

L'Écho est une énergie reliant tous les êtres vivants sur terre. Son pouvoir peut être utilisé par les individus y étant sensibles. Bien que seuls les prêtres puissent s'en servir, il réside dans tous les êtres vivants et peut en être extrait. De ce fait,

les êtres sensibles à l'Écho peuvent ressentir une perturbation dans celui-ci chaque fois qu'il y a de nombreuses morts ou que quelqu'un d'extrêmement puissant s'en sert. Certains endroits sur la terre d'origine possèdent une forte connexion avec lui, comme l'emplacement du récif.

Il est aussi possible de passer au travers de l'Écho pour voyager d'un bout à l'autre de la planète et même à travers le temps.

### **Les 5 commandements du Récif:**

Il n'y a pas de peur, il y a le courage.

Il n'y a pas de chaos, il y a l'ordre.

Il n'y a pas d'égo, il y a la fraternité.

Il n'y a pas d'infamie, il y a l'honneur.

Il n'y a pas de mort, il y a l'Écho.

### **But:**

Les chevaliers de l'Armada doivent arrêter le Mistral pour libérer le monde de son oppression et rétablir la paix dans l'Écho.

### **Dirigeant :**

**Céfir:** Dirigeant des chevaliers de l'Armada survivants, Céfir est un prêtre qui était au service de l'évêque avant son assassinat. Il souhaite maintenant présenter ses frères au Récif pour avoir une chance de vaincre le Mistral. Il pense qu'en engageant un duel avec ce dernier, cela pourrait attirer les regards du Récif sur les chevaliers.

### **Godric du Griffon:**

Fils de Frédéric du Griffon, Godric est le chef de la résistance contre l'Empire du Mistral. Il a plusieurs fois prouvé sa valeur comme tacticien ainsi que comme dirigeant. Il ne possède pas les troupes nécessaires pour rivaliser avec le gouverneur suprême. Il rêve de reconstruire l'ancien ordre des chevaliers de l'Armada et envoie régulièrement des espions à l'endroit où ils sont entrés en enfer pour guetter leur retour.

### **Code vestimentaire :**

Étant des humains expérimentés en mers, les chevaliers de l'Armada sont confortables dans des habits légers. Toutefois, plusieurs chevaliers préfèrent porter une armure pour optimiser l'efficacité de leur opération défensive. Les fervents serviteurs du récif portent les couleurs du roi fondateur, soit le bleu, le jaune et l'argent. Le port du tricorne est encore utilisé pour différencier les dirigeants des unités de combats. Les magiciens portent des habits qui ne

permettent pas à l'ennemi de faire la différence entre eux et les autres membres de l'ordre.

### **Relation:**

**Les elfes:** Une race qui respecte l'ordre et la fraternité font de parfaits alliés. Toutefois, il faut garder un œil sur quelques-unes de leurs pratiques.

**Hardat-Bahk :** violent et sanguinaire, aucun d'entre eux n'est digne de conscience. Il ne faut pas malgré cela les sous-estimer, car ils sont de puissant guerrier et de redoutables adversaires. Ils peuvent nous en apprendre beaucoup sur l'art de la guerre.

**Les Eldaris:** Un regroupement de de meurtriers, de fanatiques et d'immondes êtres mi-humain mi-monstre. Il est rare de voir un chevalier leur faire face pour discuter avec eux, mais encore plus rare de leur tourner le dos. Ils doivent être évités comme la peste et traité comme tel.

**Le peuple des cendres:** Qui sont-ils, que veulent-ils, voici deux questions qui seront de mise une fois la paix rétablie dans l'Écho? En attendant, ils ne gênent pas les projets de l'Armada et ne méritent pas de s'y attarder...pour l'instant.

### **En somme...**

On joue un chevalier de l'Armada pour incarner un personnage qui respecte et protège ses camarades ainsi qu'être un vaillant guerrier.