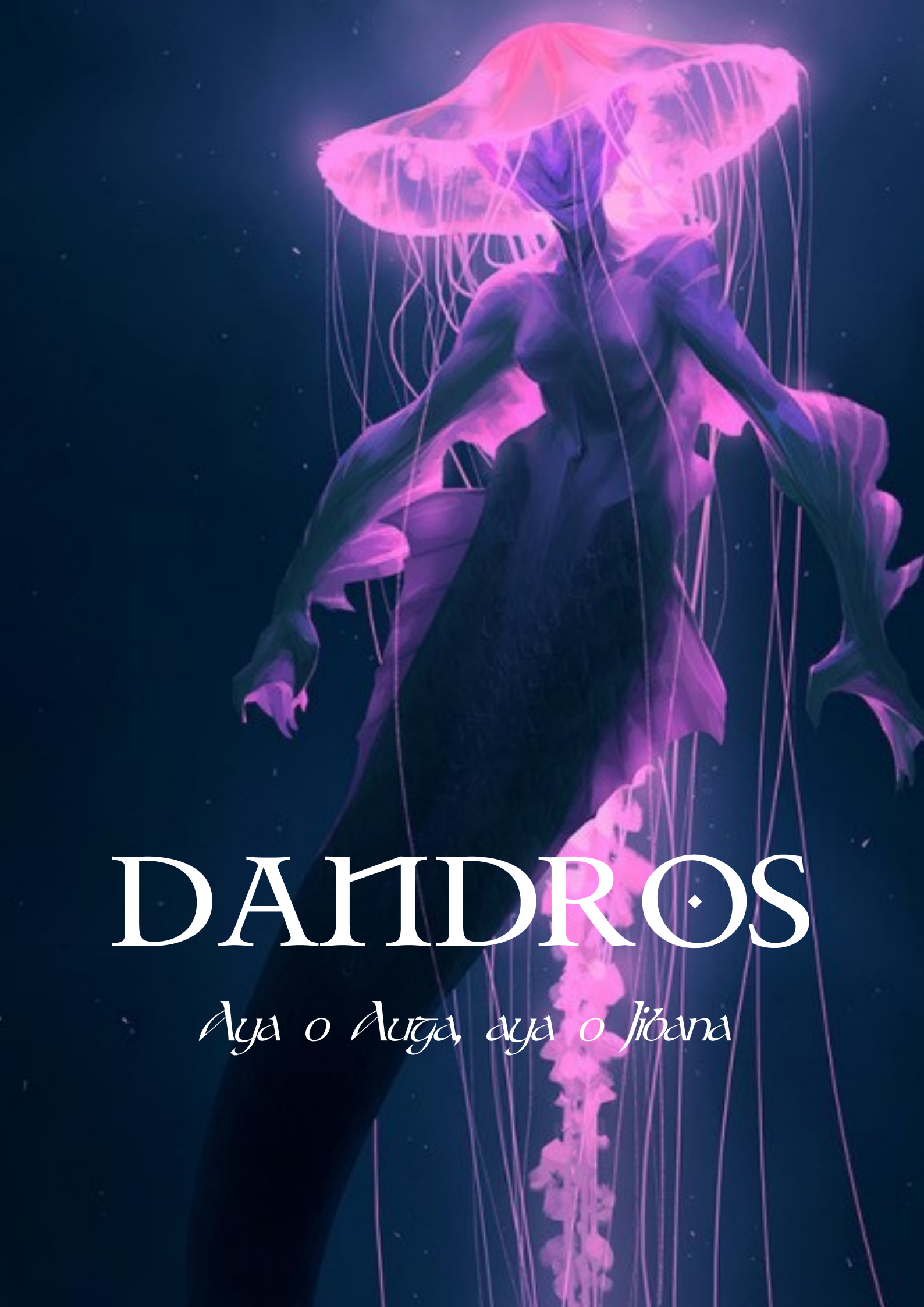

DAMDROS

Aya o Auga, aya o Jioana

La Longue Nuit… Personne ne s’y attendait.
Ou plutôt personne ne voulait croire les oracles à l’époque.

Elle prit tout le monde par surprise et engloutit dans son obscurité, des milliers d’âmes malchanceuses. Le peuple Dandros est chanceux. Jamais nous ne saurons être assez reconnaissants envers la grande Jibana pour cette chance qui dressa, entre les Sans Âmes et nous, une muraille océane.

Mais la muraille faillit et les nôtres sont plus occupés à survivre qu’à écrire notre histoire. C’est ainsi que moi, Borealis, maître-scribe du Haut Conseil des Tritons, rédige ce qui constituera peut-être l’une des dernières traces de notre peuple.

Aya o Auga, aya o Jibana.

HISTOIRE | Page 3

GEOGRAPHIE | Page 6

APPARENCE | Page 7

CROYANCES | Page 8

INSTITUTIONS | Page 9

RELATIONS | Page 11

HISTOIRE

L'isolement

Avant la Longue Nuit, nous étions des Arkonis. Aussi aberrant soit-il, nous sommes nés de cette race fragile, que rien ne prédestinait à la survie… si ce n'est leur capacité d'acclimatation. Sans spécificité particulière, les Arkonis s'accoutument à leur environnement : une force dans leur faiblesse. Telle est la clé de notre survie.

A l'origine nous vivions dans un agglomérat de ports de pêcheurs loin de l'agitation d'Otak et de sa région. Lors de la Longue Nuit un déchirement fracassant suivi de séismes incessants firent s'écrouler toutes nos habitations : nous pensions que notre fin était venue. Pourtant, si bon nombre d'entre nous périrent, certains survécurent et découvrirent avec stupeur, à leur réveil, que la terre sur laquelle nous nous trouvions s'était détachée du continent et formait désormais une île isolée : l'île d'Auga.

Si la première réaction de nos ancêtres fut la peur et le désespoir, nous savons aujourd'hui que cet isolement a sauvé nos vies, du fait de l'incapacité des Sans Âme à traverser la mer.

La colonisation

Sans embarcation et faisant face à une mer impraticable, nos ancêtre s'aventurèrent à l'intérieur des terres et commencèrent à explorer cette nouvelle île. Ils découvrirent en son sein un lac aux eaux d'un bleu d'une rare intensité. L'énergie très puissante qui se dégageait de ces eaux, la présence de poissons et la possibilité de s'abriter dans les nombreuses galeries environnantes - probablement des vestiges d'anciennes habitations Kok'lines - encouragèrent nos ancêtre à s'établir en bordure du lac.

Puis nous commençâmes à nous étendre sur l'île ainsi que sur les côtes environnantes. Les premiers mois d'installation furent mortels pour la grande majorité des nôtres : nous avons en effet découvert à nos dépends que l'île d'Auga était sujette à des raz-de-marée réguliers qui immergent la quasi-totalité des terres parfois pendant plusieurs semaines. Nos ancêtres se

crurent donc condamnés à se noyer. Mais ce fut sans compter sur le regard bienveillant que nous portait Jibana.

Des Arkonis amphibiens

Après plusieurs mois, et après avoir vu des centaines des nôtres engloutis par les flots, nos ancêtres réalisèrent qu'ils commençaient à se transformer. En symbiose avec leurs milieux de vie, en s'adaptant aux cycles météorologiques, aux inondations et aux marées, ils développèrent des signes physiques distinctifs d'un organisme amphibie.

Personne jusqu'ici n'est parvenu à donner une explication satisfaisante pour cette transformation. Certains disent que c'est à cause de l'eau du lac dont nous nous abreuvons, d'autres avancent la potentialité d'un accouplement avec des poissons. Qu'importe, le fait est que nous sommes aujourd'hui aussi à l'aise sous l'eau que sur la terre ferme.

Le Cukti

Suite à la Longue Nuit, les Dandros furent donc condamnés à l'isolement sur Auga pendant plusieurs dizaine d'années. Cette vie en autarcie nous convenait, mais certains d'entre nous cherchaient à savoir ce qu'il était advenu de la terre ferme. Ils réussirent à user du cadeau que Jibana fit à notre peuple en notre amphibie pour atteindre la côte non sans mal, mais ce ne fut que pour y découvrir terreur et désolation, un monde en ruine ou la mort est loi et la vie l'exception. Ce fut également la première fois qu'ils découvrirent des Sans Âmes, qui les aurait sans aucun doute aspirés si des Skulls n'étaient pas venu les sauver. C'est ainsi qu'ils entendirent parler du Cukti, une coalition des peuples cherchant à survivre, et de l'Arbre, une source magique permettant de résister aux Sans Âmes et les Eeneris leur proposèrent de les rejoindre.

Sur place les Dandros parlèrent d'Auga et de la vie sur notre île, non sans susciter une jalousie de la part des autres peuples. Ainsi, lorsqu'ils retournèrent à Auga avertir les Hauts Tritons de l'existence du Cukti, des Arkonis Maag'al et Caarn'al les suivirent, espérant trouver refuge sur l'île. Nous parvînmes à les repousser à l'issu d'une longue et éprouvante bataille mais nous nous sommes jurés qu'à l'avenir nous garderions un secret absolu quant à notre île et ses secrets.

Suite à ces combats, la décision de rejoindre le Cukti fut complexe. Le conseil des Hauts Tritons accepta néanmoins que seul une alliance des peuples permettrait de faire face au Vide et aux Sans Âmes, non sans s'attirer les foudre d'une grande partie de la population. La hache de guerre est donc enterrée, mais la dague à notre ceinture est prête à être dégainée à tout instant.

GÉOGRAPHIE

L'intérieur des Terres

La géographie de l'île de Auga est complexe. Sa faune et sa flore, aujourd'hui luxuriantes, ont du s'adapter tout comme nous aux inondations régulières. Au centre de l'île, les Monts Anciens, légers reliefs creusés par les courants fluviaux, encerclent le lac Ata aux eaux très sombres et à la profondeur qui reste encore aujourd'hui un mystère. En bordure de ce lac vivent la grande majorité des tribus Dandros, notamment dans la grande cité de Zoa. Certaines tribus ont tout de même préféré s'établir sur les hauteurs des Monts Anciens.

Au creux des monts sillonnent de longues galeries chaotiques, faites de parois rocheuses ornées de minéraux brillants, pour la plupart inondées d'une eau claire et pure de toute pollution extérieure. Des mycètes fluorescents assurent l'entretien et la préservation de ces cavernes en filtrant l'air, lui octroyant une pureté jamais vue. En ces lieux magique ont été installés temples et résidences d'hydromanciens. Protégés de l'extérieur, ils demeurent intacts des conséquences de la venue du Vide.

Les côtes et au delà

La mangrove entoure les montagnes, offrant une végétation très dense ainsi qu'une vie amphibie très développée. Ces coins sont peu habitables, mais nous servent à la cueillette et à la chasse. Néanmoins, seuls les plus agiles s'y aventurent : des tremblements de terre ont transformé la topographie du terrain, faisant de la mangrove un piège mortel tant les racines brisées sont acérés. Plus nous nous rapprochons de la côte, plus ces forêts deviennent des marais puis des plaines de sable s'enfonçant dans les profondeur de la mer. Les vagues sont traîtresses sur les côtes, mieux vaut rester à distance.

Depuis notre arrivée récente sur le continent et notre adhésion au Cukti, on trouve quelques Dandros dans le Tek'al. Cependant, notre incapacité à affronter les Sans Âmes motive la plupart des nôtres à rester sur Auga.

APPARENCE

Caractéristiques physique

Si nous autres, Dandros, sommes facilement identifiables de par notre physique amphibie, il n'en est pas moins que notre peuple présente des morphologies très différentes d'un individu à l'autre. Certains ont des branchies, d'autres des oreilles ondines, certains ressemblent plus à des Arkonis, d'autres ressemblent plus à des poissons. On dit généralement que plus un Dandros vit en altitude, moins la métamorphose sera importante, et inversement. Ces caractéristiques nous permettent de respirer et de communiquer sous l'eau. Nous possédons tous plus ou moins d'écailles, qui luisent à la lumière, nous couvrant d'une peau délicieusement colorée et brillante. Notre épiderme quant à lui n'a pas de couleur particulière - passant de bleu à carmin, en passant par des tons de lilas - nous différenciant des autres races que la nature n'a pas doté d'une telle beauté naturelle.

Codes vestimentaires

Les différentes tribus Dandros possèdent chacune leurs symboles et leurs codes vestimentaires, mais tous partagent une affection pour les toges, les voiles et les drapés amples, savant mélange d'élégance et de confort. Les pigments colorés étant très coûteux, la couleur des étoffes - du blanc au pourpre en passant par le bleu - indiquent souvent la richesse de celui qui les portent : plus un tissu est foncé, plus son propriétaire est aisé. Des bijoux sertis de pierres précieuses et de coquillages viennent généralement compléter la parure des Dandros qui attachent beaucoup d'importance à leur apparence.

Notre corps d'armée possède des tenues de combat légères, en coquillage ou en cuir souple. Une protection certes peu efficace en elle-même mais contrebalancée par nos corps toniques et par la rareté des conflits en Auga.

CROYANCES

Les Dandros possèdent un lien très fort à la nature, et à l'eau particulièrement. De par ce fait, nous acceptons tout ce qu'elle a à nous offrir, sa joie mais également ses colères. C'est ainsi que le grand esprit **Jibana** est celui que nous prions le plus et à qui nous édifions des temples dans les profondeurs des galeries. Elle nous nourrit également de sa créativité et fait danser nos artistes.

Sahasa nous accompagne également au quotidien, dans nos combats pour survivre, protéger nos terres, notre peuple et nos familles. Nous ne sommes pas guerriers, mais apprécions pratiquer la lutte et les joutes, en hommage à la déesse. Ce sont cette force et ce plaisir de vie qui dictent nos agissements et nos relations avec les peuples environnants.

Les Dandros sont également, et bien entendu, d'excellents **hydromanciens**. Il n'existe même pas vraiment de formation d'hydromancie à proprement parler en Auga tant ce don est naturel pour la plupart d'entre nous.

Enfin, les chamans Dandros sont également très influents et prient tous le **totem du poisson** sous ses différentes formes, de la baleine, du requin et du poisson rouge.

Un culte particulier est voué par les Danros à leurs reliques : de larges coquilles, au nombre de quatre qui sont confiées à certains des plus talentueux parmi les nôtres. Elles représentent chacune un aspect essentiel de notre société :

- Celui de **l'impartialité** qui sépare l'eau du sel
- Celui de la **curiosité** et de la **connaissance** permet d'entendre des sons lointains, parfois venant d'un autre temps ou du monde des esprits, en fonction de son gardien.
- Celui de la **vérité** qui, la nuit, émet une lumière qui éloigne le mensonge et l'obscurité. Il semblerait qu'il éloigne également les Sans Âmes.
- Celui de la **gratitude**, dans lequel les enfants sont plongés peu après leur naissance pour les protéger de futurs maux dus à la morphologie amphibie de notre peuple. Une légende entoure cette coque immense, selon laquelle Jibana en personne l'aurait offert aux Dandros.

Institutions

Conseil des Hauts-Tritons

Conseil regroupant les chefs et représentants de chaque famille, il se distingue par l'équité de droit et d'intervention des membres des différents clans, quels que soient leur sexe ou leur âge. Les membres de ce conseil questionnent l'économie et la culture du peuple Dandros, ainsi que ses relations avec les races extérieures. De ce fait, les chefs de famille se font rapporteurs d'informations qui sont partagées afin d'avoir une connaissance globale de la situation des cités, des fiefs et des points de contrôle du territoire. Les Hauts-Tritons ne possèdent pas cependant de pouvoir absolu : leur avis est partagé avec les Poissons-Lune et les Lions de Mer quand les décisions sont cruciales et concernent la tactique militaire ou la spiritualité.

Tritons Crêtés

Créé conjointement entre le Conseil des Hauts-Tritons, les Poissons-Lunes et les Lions de Mer après la découverte du Cukti, *Les Tritons crêtés est une guilde regroupant des émissaires envoyés chaque année représenter le peuple Dandros lors du Cuktiparba. Elle gère également les relations avec les autres membres du Cukti et enquête pour résoudre le problème des Sans-Âmes. Sont Tritons Crêtés aussi bien chefs de famille que militaires, prêtres ou chasseurs.*

Les Melanotas

L'art est au coeur de la culture Dandros. Théâtre, Danse et Musique sont leur moyens de combattre les énergies néfastes, de rendre gloire aux dieux et de divertir. Les Melanotas regroupent les artistes des différentes tribus, afin de partager les connaissances et d'organiser les nombreuses fêtes Dandros.

Les Poissons-Lune

L'ordre des Poissons-Lunes regroupe les prêtres, mages et chamans Dandros qui ont élu domicile dans les Monts Anciens. Ils représentent toute la

sagesse du peuple Dandros. Ces derniers sont en communion avec les éléments telle que leur corps s'en trouve fortement modifié.

Les Lions de Mer

La force armée des Dandros est représentée par les Lions de Mer. Conçu à l'origine dans un but religieux et de divertissement, pour rendre gloire à Sahasa, les Lions de Mer sont devenus un véritable corps armé depuis l'intégration du Cukti. Ils ont aujourd'hui pour mission de participer à la défense de l'Arbre, et d'empêcher quiconque de mettre pied sur Auga. Guerriers hors-pairs œuvrant aussi bien dans l'eau que sur la terre ferme, ils sont composés des meilleurs combattants de chaque famille, de tacticiens affutés mais également de rôdeurs. Entraînés dans les endroits les plus dangereux d'Auga mais également des terres environnantes, les Lions de Mer braveraient l'impossible au nom du peuple Dandros. Ces derniers sont reconnaissables aux crocs peints sur leur visage. Un corps de forces spéciales accompagne constamment les Tritons Crêtés dans leur expédition au nom du Cukti, souvent mené par la chef des armées en personne, Zalo Cinerea.

Ordre des Salamandres

L'ordre des Salamandres est un groupe de Dandros spécialisé dans les renseignements, le vol et l'assassinat au profit de certaines familles Dandros. Discrets et rapides, ils sont missionnés par certaines des familles les plus importantes, dans la totale ignorance des autres. Œuvrant cependant pour le bien du peuple, ils suivent de près les grandes opérations orchestrées par les différents conseils et surveillent constamment les agissements des invités étrangers des Dandros.

La guilde des Eperlans

Guilde ancienne regroupant les commerçants et artisans Dandros. Elle vérifie la solidité des infrastructures et supervisent leur rénovation : détestés par le passé à cause des effondrement réguliers des constructions ils sont désormais honorés pour leur travail. Ils se chargent de plus des relations commerciales avec le Cukti.

RELATIONS

S'ils sont très méfiants, les Dandros sont, d'une manière générale, plutôt ouverts aux autres peuples. Mais il suffit de porter atteinte à leur famille ou à leur tribu pour qu'ils deviennent extrêmement agressifs, parfois de manière démesurée. Les Dandros ont d'ailleurs toujours gardé le plus grand silence concernant Auga et refusé que quiconque mette le pied sur leur île : ceux qui ont contrevenu à la règle ne sont plus de ce monde.

Amicales

Nous possédons une excellente entente avec les **Eeneris**. C'est d'ailleurs le seul et unique peuple autorisé à venir à Auga, toujours sous grande surveillance. Certains Eeneris vivent aujourd'hui dans la grande cité de Zoa, qui abrite également le Conseil des Hauts-Tritons. Nous partageons cultures et savoirs et réfléchissons ensemble au problème du Vide et des Sans-Âmes, ainsi que des actions et du devenir du Cukti.

Nous entretenons également des relations cordiales avec les **Ulkirs**, un peuple pourtant hostile et fermé de nature. Si certains expliquent cette entente par notre volonté commune de protéger la nature et notre tribu, le fait que Zalo Cinerea, notre Générale des armées, ait vécu pendant dix ans au sein d'un clan Ulkir y est certainement pour quelque chose également. D'ailleurs, elle seule aujourd'hui entretient des relations directes avec ce peuple.

Nous n'avons ni sympathie ni animosité pour les **Skulls**. Nous sommes globalement satisfaits de leur gestion du Cukti même s'il est certain que des Dandros feraient un travail bien plus soigné.

Hostiles

Les **Maag'al**, les **Carn'al** et les **Fehr'al** furent les premiers à attaquer Auga pour récupérer des fragments de l'Arbre et espérer trouver sur l'île un refuge aux Sans Âmes. Nous les avons repoussés et il va sans dire que nous n'avons, depuis, aucune sympathie pour ces peuples Arkonis. Bien que nous

partagions une racine commune, ils sont instables et trop dangereux de part leur variété. Nous nourrissons également une aversion viscérale incontrôlable pour les **Ragons** : leur addiction au feu et leur apparence repoussante sont incompatibles avec nos valeurs. Le travail mutuel se fait au sein du Cuktiparba pour servir une cause plus grande, mais à moins d'un miracle, jamais les Dandros n'auront de rapports cordiaux avec cette race.

Ils semblerait que des galeries **Kok'lines** permettent de rejoindre Auga et le continent. Pour l'instant aucun Kok'lin ou Carn'al n'a emprunté cette voie mais cela ne saurait tarder. Nous entretenons donc une profonde méfiance envers ces peuples, dans le doute.

Nous n'avons jamais croisé de **Gmar** mais selon les autres peuple, c'est une bonne chose.

SOURCES ILLUSTRATIONS

http://merindab.tumblr.com/post/162991020916/andrewmar-witch-of-the-chasm
https://www.pinterest.fr/source/artofmtg.com/
http://www.artofmtg.com/art/wavecrash-triton/