

S'orienter dans le Monde Connu (et sur zebraisland.fr !!)

Une tentative de clarifications par le Capitaine Benjamin Lamarck

Les carnets de notes, livres et documents découverts à ce jour sur le Monde Connu sont en quantité telle qu'il serait utopique de vouloir tout publier, même au cours d'une vie entière... Et nous n'avons pas tout ce temps !

Nous avons donc commencé à en organiser et publier des éléments, dont des cartes. Il est impossible d'affirmer que ce soient les informations les plus importantes dont nous disposons : il faudrait pour cela avoir consulté la totalité des documents et en avoir évalué la pertinence !

L'Atlas du Monde Connu sur le site de zebraisland.fr est donc, en soi, un ouvrage inachevé, lequel va toutefois évoluer dans le temps, à mesure que nous y ajouterons de nouvelles informations : de nombreux textes et cartes que

nous avons à disposition sont en effet très abîmés ou mal rédigés et cela en rend l'exploitation très laborieuse.

Nous voulons, au travers de ce bref article, montrer – au moins à nos Meneurs de Jeu... et néanmoins amis ! – où se trouvent d'ores-et-déjà quelles informations et comment ils peuvent, là où cela leur manque, tâcher de formuler des hypothèses qui tiennent la route sur les parties pas encore documentées. Il faut aussi être clair sur un point : il y a des endroits du Monde Connu – c'est paradoxal mais certes pas trop fréquent non plus – qui sont par essence difficilement descriptibles ; les données manquent, tout bêtement, ou les lieux sont trop étranges pour être appréhendés par l'esprit...

Bien ! Allons-y !

Accès à l'Atlas du Monde Connu

Comme on peut le voir sur l'illustration ci-contre, la Page d'Accueil de Zebra Island permet d'accéder à toutes les parties et fonctions du site. Les outils de Navigation suivants sont disponibles :

- En haut à droite, ① choix de la langue, à savoir le Criole (dit aussi Friole, pour ceux que cela avancerait) ou Engliche. Nous couvrons ainsi les deux langues les plus parlées de l'Hémisphère Nord du Monde Connu (Iles Carabines et Région Belle-Mer). Il n'y aura plus de langues dans un avenir proche, c'est un boulot de Z... de traduire tout ce fatras !
- Juste à côté, un Livre d'Or pour un mot, coup de gueule, une idée, remarque, etc.
- En-dessous, ② les trois pointes de flèches permettent de naviguer entre des Sections de même niveau ou de revenir au Chapitre Parent.

- Toujours à droite, en haut et en bas du Parchemin, se trouve ③ le lien vers le Chapitre / la Section suivant(e), avec le titre indiqué pour aider à se repérer. En face, à gauche du parchemin, on trouve les liens pour accéder... au Chapitre / à la Section précédent(e).
- Tout en haut, là où le Parchemin s'enroule sur lui-même, se trouve ④ le Menu Principal, accès direct aux différents Chapitres du site. Une petite étoile indique toujours le Chapitre où on est en cours de Navigation, des fois qu'on se soit perdu... (La Honte pour un Pirate, ceci dit...)

Pour notre article, indiquons simplement qu'on accède à l'Atlas du Monde Connu via le lien ⑤ « Wikizebra ».

- On retrouve sur le côté gauche ⑥ une enseigne de bois, permettant un Pillage rapide et sans bavure de toute Section du site. Ce menu détaille toutes les sections sœurs et filles de la Section dans laquelle on se trouve, elle-même indiquée par une petite étoile. Une vraie fonction pour Marins d'Eau Douce ou habitués du plancher des vaches !
- Enfin, la zone centrale du Parchemin ⑦ contient – on s'en sera douté ?! – les contenus du Chapitre / de la Section en cours et liens vers les Sections filles. Ainsi, la Page d'Accueil, fournit-elle les liens vers les principaux Chapitres du site pour une orientation rapide.



Ajoutons encore une ou deux précisions, peut-être utiles :

- « Lisez-moi ! » est LA Section à lire lors de la première visite... Certains en doutent ? Pas de discussions !
- Les « Brèves » contiennent des extraits, pour ne pas dire la Quinte-Essence, d'une célèbre Revue de Presse de la Belle-Mer, au passage aussi des mieux informées... lorsque la Rédaction trouve le temps de publier !
- Pour devenir un Pirate, le Chapitre « Deviens un Pirate ! » semble approprié... C'est là que se trouvent les éléments nécessaires pour la Création d'un Personnage.
- « Comment Jouer ? » contient l'ensemble du Système de Jeu de Zebra Island RPG. Ça sonne grand, dit comme ça,

mais pas la peine d'en faire une montagne ! Le Code Pirate reste, comme chacun sait, très optionnel et sujet aux interprétations les plus pragmatiques !

- « Wikizebra » est précisément notre sujet dans la suite : c'est, comme le nom l'indique, le wiki de Zebra Island !
- « De bonnes à raconter » en contient de bien bonnes (espérons-le, du moins) ! Entendre par là des Campagnes et *Scenarii* se déroulant dans l'Univers de Zebra Island RPG. Le contenu de ce Chapitre sera augmenté au fur et à mesure des nouvelles publications. Nous tâcherons qu'en parallèle se développent les éléments correspondants de description du Monde Connu dans le Wikizebra !

Organisation du Wikizebra, Atlas général du Monde Connu

Nous voilà donc – espérons-le en tout cas – sur la page du Wikizebra, dont la lecture est recommandée aux seuls Meneurs de Jeu, le Lecteur attentif s'en doute, et une mine d'informations pour développer le contexte d'un Scenario ou d'une Campagne ! Voyons cela dans l'ordre :

- Une première Section ① fournit un résumé de l'Histoire du Monde Connu. C'est une Chronologie divisée entre deux Hémisphères, un Nord-Ouest et un Sud-Est, ce qui n'est pas dépourvu de sens aux plans historique et culturel. Attention ! Car il y a bien entendu des points de contacts historiques nombreux entre les deux...

- Suit une Section d'importance pour un Capitaine Pirate, ② la Bibliothèque de Cartes du Monde Connu ! Et autant le dire, même s'il n'y a encore que peu de Cartes publiées, d'autres sont en cours de préparation et ces premières Cartes donnent déjà une vue d'ensemble sur le Monde Connu que bien peu de Marins, même de vieux Loups de Mer, ont. Il s'agit donc d'en faire bon usage !

- Une troisième section ③ concerne la Culture Pirate... Pour ceux qui croient que cela existe. La Section regroupe des données sur les Valeurs, la Langue – dont quelques insultes bien senties – et la Mode Pirates.

- La Section suivante ④ concerne les mystères les plus obscurs de ce Monde et de l'Autre, en d'autres termes : le Vaudou ! Noter que, pour le moment, seul le Vaudou Halithé est traité relativement en détails, les autres formes de Vaudou étant plus exotiques, moins connues et, d'ailleurs, quoi qu'il en soit certainement liées à cette première forme, de toutes façons la plus répandue, du Vaudou. Nous n'en disons pas plus sur ce sujet sulfureux et complexe dans le cadre de ce bref article.

- Nous parvenons enfin à ⑤ la Section « Personnages »... Il n'a d'ailleurs pas été évident de choisir où placer cette Section sur le Site mais nous avons finalement pensé insérer la Section dans le Wikizebra, de sorte que toutes les ressources pour que nos Amis Meneurs de Jeu préparent leurs Sornettes soient accessibles au même endroit. On trouve ainsi des Personnages Joueurs en « prêt-à-jouer », qui peuvent être employés tels que ou bien servir d'inspiration aux Joueurs pour créer leur propre Pirate. On trouve ensuite trois types de Personnages Non Joueurs, à l'usage du Meneur de Jeu : (1) les Personnages Historiques ou de Légende (les « Grands de ce Monde »), Sous-Section encore vide à l'heure où nous écrivons ces lignes ; (2) les Personnages



Non Joueurs pour *Scenarii* et (3) pour Campagnes : la distinction est de nous, chaque Meneur peut voir cela autrement et, bien entendu, utiliser les uns pour les autres, selon le potentiel qu'il voit derrière ces profils. Il peut aussi décider de ne pas les utiliser du tout et de se débrouiller tout seul ! C'est tellement amusant de tirer plein de Personnages soi-même...

Et maintenant que nous avons fini ce survol des Sous-Sections, résumons-nous : le Wikizebra contient toutes les

ressources nécessaires sur le Monde Connu, en particulier pour la Création de *Scenarii* et Campagnes. Il est, par essence, inachevé mais aussi en permanent chantier et sera complété joliment au fur et à mesure du temps.

Jetons à présent un coup d'œil aux Régions du Monde Connu, celles déjà décrites comme celles encore à peine cartographiées et tâchons de donner quelques indications sur la façon dont on peut gérer cette masse de données partielles, certes, mais appelées à être complétées peu à peu.

Etat des connaissances sur les Régions du Monde Connu

Le Wikizebra n'est encore pas ce qu'il doit devenir, à savoir une compilation des données les plus complètes possibles sur chaque Région du Monde Connu. Comme nous suivons par ailleurs d'un peu plus près les histoires de la petite Poerava – allez savoir pourquoi ! – et qu'elle vit, au début de ses Aventures de Pirate en devenir, sur l'Ile du Léopard Jaune – guère plus qu'un insignifiant rocher excentré du Monde Connu – notre perception du Monde est non seulement partielle mais aussi déformée... Mais qu'à cela ne tienne ! Voyons ce qu'on peut dire des Régions du Monde Connu dès à présent pour ceux que cela intéresse.

D'une manière générale, les contours de côtes paraîtront, moyennant au besoin un atlas, plus ou moins familiers à nos chers Raconteurs de Sornettes et ce n'est pas fortuit : nous avons construit le Monde Connu à l'aide d'îles et archipels de notre bonne vieille Terre (Nul, dans le Monde Connu, ne sachant ce que ce mot signifie : encore un mystère qui trouvera peut-être un jour d'aveuglants éclaircissements !) et les avons organisés différemment autour de mers, pour la plupart totalement inconnues.

En principe, donc, aucune difficulté pour ceux qui voudraient démarrer une Campagne à Kalimantan d'identifier là l'Ile de Bornéo et, dans le Cœur du Monde, entre autres, l'Indonésie et les Philippines. Y ajouter selon le goût personnel, ici et là, quelques distorsions rigolotes à humoristiques en passant parfois par la case bizarre... et le tour est joué ! Quelqu'un a peut-être une idée de ce qu'est l'Archipel des Mollusques ? C'est un peu lourd comme humour ?? Eh bien, nous n'avons pas travaillé autrement !!

Avant de poursuivre, précisons qu'une autre source d'informations sur les Régions du Monde Connu est la Chronologie, déjà évoquée. Elle fournit des informations historico-géo-politico-tout ce qu'on veut, même sur des Régions par ailleurs pas encore ou peu décrites. Cela permet aussi d'envisager placer une intrigue à des époques plus anciennes de l'Histoire du Monde Connu. Pourquoi pas ?!

Après cela, à chacun de voir ! Nous avons déjà retrouvé beaucoup de documents sur ces régions, simplement le temps nous a manqué, jusqu'à maintenant, pour en publier une synthèse. Voyons donc voir, à l'aide de la carte simplifiée insérée en page suivante ; on peut la retrouver sur zebraisland.fr en version complète, où les régions déjà – plus ou moins – décrites sont aussi accessibles par un lien directement à partir de la Carte.


Que le Lecteur se reporte donc à la Carte qui lui convient le mieux, voici une succincte description :

📍 Commençons par la fin ou, pour ne pas sembler fous, commençons par le Bout ① : nous sommes le plus à l'Est possible, non loin de l'Equateur, en un lieu sauvage bien nommé l'Ile du Bout du Monde, à l'extrémité de l'Archipel des Zébrydes. Cet archipel, aux profils d'îles des plus variés, tire son nom de l'Ile des Zèbres, une île sujet d'au moins mille et une discussions et tout autant, sinon plus... inconnue ! De fait, nulle exploration de ses terres, ayant perdu la ligne de côte de vue, n'en est jamais revenue, du moins en étant en mesure d'en rapporter quoi que ce soit... Le Wikizebra contient ainsi déjà une synthèse du peu d'informations que l'on ait sur cette île à la terrible, autant que fascinante, réputation et le Lecteur aura, espérons-le, une pensée émue et reconnaissante pour toutes les vies de Pirates et Explorateurs qui se sacrifieront à les rassembler ! (Leurs buts étaient, ceci dit, sans doute moins désintéressés que ça...)

📍 Au Nord-Ouest des Zébrydes, les Iles Carabines ② sont, actuellement, la Région du Monde la mieux décrite. Même là, il y a plus d'inconnu et d'ombre que de lumière mais c'est également sur cette Région que viendront les prochaines informations supplémentaires. Nous pouvons déjà le dire, il s'agira de données concernant les îles de Santa Cruze et Hailthé. Dans la suite, il est déjà plus difficile de dire et puis nos chers Conteurs de Sornettes voudront peut-être formuler leurs propres souhaits quant à nos prochaines priorités... Et nous pouvons toujours en discuter ! Les Carabines sont un fouillis d'îles formant un véritable paradis pour Pirates ayant peu d'équivalents dans le Monde Connu sauf, peut-être, dans les Philippines ou autour de la Mer des Mollusques... La région abrite également la culture Pirate qui nous est la plus familière.


📍 Madelascar ③ est la plus grande terre émergée du Monde Connu. Elle est aussi une des plus mystérieuses et n'a guère été colonisée que sur sa côte « intérieure », c'est-à-dire du côté de la Belle-Mer, moins sauvage. L'intérieur des terres a été exploré par quelques intrépides dont bien peu sont revenus pour narrer leur exploit ; on dit, cependant que Madelascar déborderait de richesses naturelles... peut-être... et d'insondables dangers, cela est certain !

Un Jeu de Rôles de Benjamin Lamarck, web-développé et illustré par Florent Bertholon...

 La îles autour de la Belle-Mer ④, les grandes comme les petites, sont dignes d'un grand intérêt : trois d'entre elles ont significativement contribué à et écrit l'Histoire de vastes portions du Monde Connu ; ce sont les Iles Martine, Pas-de-Loupe et Calédoine. Elles ne sont pas du tout encore couvertes par le Wikizebra mais déjà évoquées de nombreuses fois dans tout Zebra Island. Doutez-vous que nous en auront un jour ou l'autre à en donner une description détaillée !

La Guinée ⑤ ferme la Belle-Mer au Sud-Est. En ce sens, elle fait encore partie de la Région mais elle y est par ailleurs déjà complètement étrangère : c'est une vaste terre émergée, mystérieuse et assez dangereuse, peuplée qu'elle est de Cannibales et autres exotismes du genre... Nombreux sont ainsi les Navigateurs qui évitent ses côtes et préfèrent caboter entre les Iles Saumon avant de tenter leur change en Haute Mer pour atteindre les Philippines, ce qui en dit long sur la réputation de la Guinée !

À l'Est de la Guinée, le Cœur du Monde ⑥ s'ouvre vers le Nord et Djavavava par la Mer des Mollusques, vers le Sud et les Philippines par les Iles de la Sonde et la Mer de la Tranquillité. C'est la Région du Monde la plus peuplée et la plus complexe avec, entre autres, le Kalimantan, Souleumat'la, les Philippines, Hanane et Taouane. Cet enchevêtrement d'îles – dont la description synthétique est un défi à l'entendement – est également un paradis pour Pirates, la grande différence avec les Iles Carabines étant que les îles et archipels, innombrables là encore, sont beaucoup plus proches les uns des autres et des grands Pays et Royaumes organisés de la Région : il y a, en conséquence, de nombreux groupes de Pirates rivaux, une compétition féroce, ainsi que de fréquents affrontements avec les Marines locales, heureusement ni aussi modernes, ni aussi efficaces que la Marine Neumayeure en Région Belle-Mer mais, pour cela peut-être, plus étoffées... On est, de fait, dans cette Région pas encore décrite dans le Wikizebra, bien loin de l'idéal du Pirate libertaire et « la fleur au Pistolet de Marine » que l'on peut trouver dans les Iles Carabines, même en y incluant les terribles Tortuguises. Ici, la Piraterie paie la Liberté au prix fort et est un business dangereux... Mais aussi très lucratif ! Nous y reviendrons un jour où l'autre.

 L'Ile du Mal ⑦ est à évoquer rapidement... très rapidement même ! On la dit possédée par une puissance sans nom et des forces dépassant l'entendement. Rarissimes sont ceux qui en sont revenus en pouvant en dire quelque chose et on ne peut manquer de faire le parallèle avec l'Ile des Zèbres, précédemment évoquée. Le Wikizebra reste toutefois, à son sujet et pour le



moment, totalement muet car le peu d'informations à disposition est, en l'état actuel, au mieux incompréhensible... Il n'est pas dit qu'une Clef (et la Porte qui y correspond !) ne soit pas encore cachée dans la masse de nos documents. Mais si c'est le cas, nous n'avons pas encore mis la main dessus.

Finissons notre tour du Monde Connu avec ⑧ le Pays Ni'On, presque là où il a commencé mais, détail d'importance, de l'autre côté du Grand Courant Sortant, c'est-à-dire vraiment à l'autre Bout du Monde... Il y aurait beaucoup à dire de ce Pays, un Archipel à lui seul, s'il n'était à ce point fermé sur lui-même depuis des lustres ! Il est, dans le Cœur du Monde, surtout connu par ses Pirates, ailleurs, pour l'essentiel inconnu et mal perçu. Tout semble y être différent, pour le peu qu'on en sache. C'est, sinon, d'une part, la terre d'origine de la Lignée Hinokibayashi, la plus grande lignée de Pirates de tous les temps (de mère en fille), d'autre part le point du Grand Départ de Benjamin Lamarck et sa compagne, Rei Hinokibayashi justement, pour les étendues sans fin (ou pas) de l'Immense Océan...

Cessons donc ici avec cette description, trop superficielle certes, des Régions du Monde Connu : avec cela, semble-t-il, le Lecteur devrait à présent tout savoir et, pour le reste à tout le moins, savoir où le chercher – sinon vraiment trouver – sur zebraisland.fr et cela devrait suffire pour l'heure !

Avec les compliments du Capitaine !

Capt. B. Lamarck