



Théah - Présentation



"Bonjour, ça suffit pas?" - Niklaus Tragüe

L'univers de 7th Sea est un univers que nous pouvons qualifier de Renaissance-Fantastique, un monde dont l'inspiration majeure est l'Europe de la fin de la Guerre de Trente Ans (disons le XVII^{ème} siècle), mais dont un certain nombre de caractéristiques sont issues d'autres époques.

Vous allez donc pouvoir y interpréter un personnage de roman de cape et d'épée, puisque nous tombons en plein dans l'ambiance des Trois Mousquetaires, de Cyrano de Bergerac, du Capitaine Alatriste ou d'autres œuvres épiques comme De Cape et de Crocs — attention cependant, tout n'y est pas qu'affaire de duels au soleil ou de bagarres de taverne : diplomatie et contingences prosaïques ne sont pas au-dessous de nos personnages, loin s'en faut.

Par ailleurs, le monde de 7th Sea, Théah, comporte plus que des bretteurs plein de gouaille, des courtisanes intrigantes ou des nobles pleins de morgue et de condescendance : il comporte aussi une façade magique reconnue et plus ou moins bien acceptée, ainsi qu'un nombre indéterminé de mystères fondamentaux dont - c'est pour cela que ce sont des mystères, voyez-vous - la nature même échappe à l'entendement humain.

7th Sea est un jeu de rôles créé par AEG et traduit en français par Asmodée sous le titre "les Secrets de la 7^{ème} Mer - Mare Tenebrosum". Il a connu environ 7 ans d'existence, ce qui signifie que son univers est bien étoffé, et qu'il n'est pas intégralement retranscriptible ici. Si vous avez accès à des suppléments, français ou anglais, jetez-y un œil (en prenant garde à ne pas trop en lire, contentez-vous de préférence des parties accessibles aux joueurs), vous pourrez ainsi fonder votre personnage sur un éventail précis de connaissances du monde. Et pour ceux qui n'ont pas accès auxdits suppléments, pas de panique, nous allons tâcher de vous résumer le monde en une quinzaine de petites fiches techniques, résumant histoire, nations, religion, mœurs et sociétés.

L'univers d'origine étant présenté pour l'année 1668, nous avons ajouté à la suite de chacune des fiches nationales la présentation des points majeurs d'évolution pendant ces 20 dernières années.

Quoiqu'il en soit, s'il vous vient un moment où vous avez un doute, il y a deux paramètres à retenir : nous sommes là pour vous aider, et sinon reportez-vous à ce que vous savez de l'Europe du XV^{ème} au XVIII^{ème}, vous ne tomberez jamais loin...

La lecture intégrale de ce livret n'est pas indispensable quoique vivement recommandée, mais lisez tout ce qui vous semble utile pour concevoir votre personnage.

Une dernière note avant de lever le rideau : il existe une version D20 System de 7th Sea (Swashbuckling Adventures), sortie plus récemment, et éditée également par AEG. Le monde est censé être le même, mais la philosophie qui dirige le jeu diffère radicalement. Nous restons plus fidèles au 7th Sea d'origine, capes, épées et mystères... Depuis peu (fin 2016), il existe également une deuxième édition de 7th Sea, chez John Wick Presents, mais outre qu'il est encore un peu tôt pour prétendre avoir tout assimilé (les premiers suppléments sont en cours de parution) le monde a été profondément remanié dans une direction qui laisse pour l'instant dubitatif. Il ne sera donc fait aucune référence ici à cette seconde édition.





20 ans après?

« *Franchement, j'ai pas vu le temps passer...* » - Koschei

La période « canonique » du monde de 7th Sea est 1668, mais nous situons la date du GN en 1686. Ce choix peut paraître arbitraire, et par bien des points il l'est, mais il est motivé par deux considérations majeures.

Premièrement, il y a à peu près 17 ans, une première campagne de GNs 7th Sea a eu lieu à Nouvelle Contrée, trois scénarios enchaînés en une sorte de campagne qui avait amené le monde à évoluer. Parallèlement, les derniers suppléments parus pour 7th Sea impliquaient une évolution assez nette des éléments de background. Pour indication, le dernier supplément s'appelait « Montaigne Revolution »... Dans la mesure où certaines de ces évolutions allaient dans le sens de ce à quoi les joueurs étaient parvenus, nous avons trouvé naturel, en remettant le métier sur l'ouvrage, de tenir compte de ces éléments.

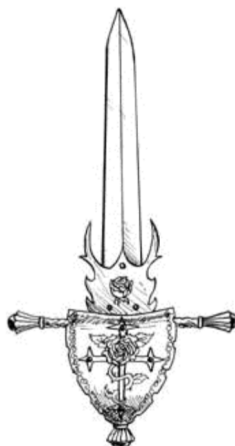
Cela tient aussi, et c'est le deuxième motif de notre choix, au fait que l'univers est bien connu des amateurs du jeu de rôle et cela crée parfois, entre enthousiastes et nouveaux venus, un réel décalage. Afin de gommer ce décalage, apporter un peu de nouveauté nous paraissait la meilleure solution.

Enfin, certain auteur notoire de romans de capes et d'épées a intitulé son deuxième opus *20 ans après*, alors on respecte la tradition, qui sommes-nous pour la contester (et comme ce même auteur présentait trois mousquetaires là où il en mettait quatre en scène, on peut bien dire « vingt ans après » là où il n'y en a que dix-huit, nanmého).

Cela crée bien sûr quelques divergences par rapport au matériau de base : le noble montagnois moyen, notamment, n'est plus tout à fait le même, raboté à coups de guillotine par la Révolution, non plus que les eisans, vestens, castillans ou avaloniens, victimes de changements radicaux dans la vie de leur nation.

Cependant, de notre point de vue, cela ne fait qu'enrichir les possibilités : après tout, le noble montagnois arrogant et convaincu d'être au sommet de la société existe encore, même s'il est moins fréquent, tout autant que l'avalonien ayant foi en l'avenir et en sa reine. Simplement, ils coexistent avec le désenchanté qui voit Elaine comme un tyran, ou encore le Préfet issu de la roture et à la tête d'une administration républicaine encore embryonnaire. Davantage de possibilités de jeu et d'interactions...

Au final, les personnages iconiques de 7th Sea (Posen, Elaine, Verdugo, etc...) sont pour la plupart encore là et, chose étonnante que permet la fiction, n'ont qu'assez peu vieilli par rapport à leur version « canonique ». Effets de la Légende ou mauvaise volonté de certains orgas à voir des personnages de fiction vieillir aussi vite qu'eux? Nous jetterons un voile pudique sur la réponse...





Le Monde

“Résumé en quelques mots : quel gros foutoir!” - Matushka

Théah est essentiellement un monde-continent agrémenté de quelques îles et archipels à plus ou moins longue distance. Outre les sept nations développées plus loin, on y trouve l'Empire du Croissant, qu'on appelle également l'Empire du Levant, et Cathay, séparée du reste du monde par une immense et infranchissable Muraille de Feu. Certains établissements insulaires abritent également des cultures étranges ou des “nations” pirates.

Le jeu se déroulera cependant à l'intérieur des terres, où ces notions exotiques ne sont que très secondaires, c'est pourquoi cette évocation du monde ne concerne que le concert des sept nations et les éléments qui y sont affiliés.

L'année est 1686, l'an 0 étant celui du discours du Premier Prophète à Numa devant les Sénateurs. La technologie est maintenant plus qu'un épiphénomène de l'artisanat, mais bel et bien une chose de l'esprit reconnue comme telle, quoique fort contestée par l'Eglise... Canons et imprimeries crachent leur mitraille, forgeant des royaumes, entraînant des victimes ; la philosophie, redécouverte des anciens de Numa, échauffe les esprits dans les salons.

La religion subit certains bouleversements internes. Elle régit encore la vie de l'écrasante majorité de la population, mais certains dogmes fondateurs sont de plus en plus malmenés, et l'Eglise Vaticine n'est plus le seul guide des âmes vers Theus, de nouvelles Eglises lui disputant cette prérogative et l'agnosticisme voire pire, l'athéisme, commencent à faire des ravages...

L'essentiel du fonds commun culturel de Théah provient de l'Empire de Numa et de quelques-unes de ses provinces. La langue de Numa, le Théan, est encore la langue des lettrés, et nombre de concepts philosophiques prévalent encore qui furent pensés à Numa.

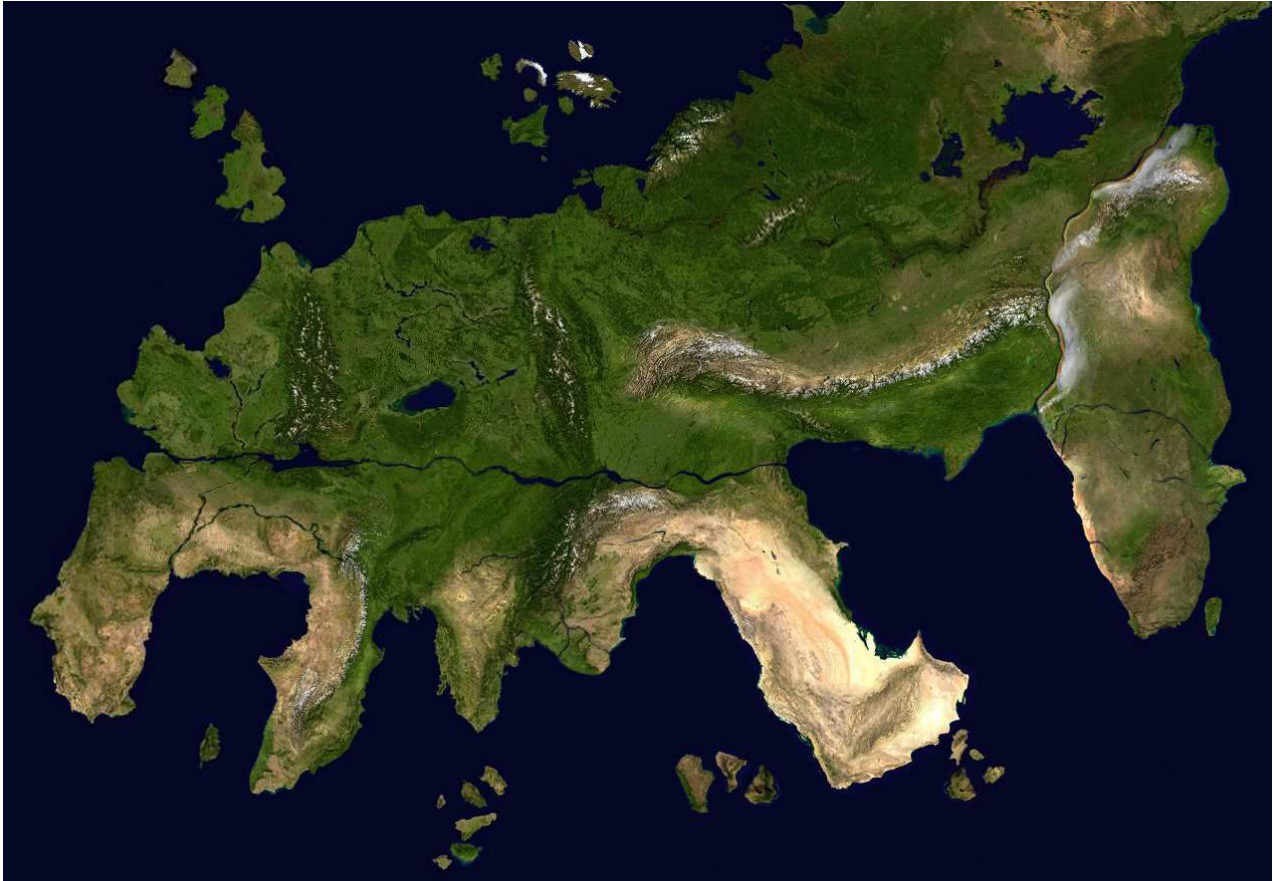
Numa était au départ une cité-état isolée dans ce qui deviendra plus tard Vodacce. D'abord république, puis empire, Numa connut en quelques siècles une ascension irrésistible, qui projeta ses frontières jusqu'à englober tout l'ouest du continent, à l'exception des tribus Eisen barbares au nord...

Lorsque Numa chuta, suite à dissensions internes et invasions Eisen, la classe dominante, celle des Sénateurs sorciers, fut chassée par les tenants de la nouvelle religion des Prophètes. Les Sénateurs et leurs familles trouvèrent refuge aux quatre coins de l'Empire déchu. Puis, alors que de grands conquérants succédaient à Numa et retombaient dans l'oubli, leurs familles en vinrent à occuper des rôles de chefs, de potentats locaux - double héritage familial, de savoir politique et de puissance magique. Lorsque, bien des années plus tard, les nations actuelles prirent forme, il ne fut pas très étonnant de retrouver les descendants des Sénateurs, les sorciers, au cœur des élites dirigeantes de ces pays. A ce jour donc, noblesse et sorcellerie vont souvent de pair... Pour autant, cela est loin d'être systématique, et en Eisen comme en Castille, quoique pour des raisons différentes, ce phénomène est inconnu... Et c'est sans compter tous les aléas de l'existence, déchéance de famille noble, bâtards et dilution des pouvoirs sorciers jusqu'à extinction (c'est d'ailleurs ce phénomène qui explique que seuls environ 25% de la population mondiale puisse rêver de pratiquer la sorcellerie, et qu'encore moins la pratique).



Cartographie du monde

« Nous sommes ici. Ou pas. Heu, dites, un sextant, ça peut s'enrayer? » - Cristobal Gallegos





Avalon



"Tu verras, on est tous super-glamour, par ici" - Mad Jack O'Bannon

Jusqu'en 1668 :

Le pays : Avalon est séparée en trois îles et quelques îlots. On trouve ainsi au nord les Hautes Marches du Nord, un peu plus au sud Inismore et enfin l'île d'Avalon, la plus grande et la plus au sud... Avalon remonte doucement en son centre, en une petite chaîne montagneuse, qu'un continental appellerait des collines rocheuses...

Les Highlands possèdent, elles, une géographie tourmentée, alternance de landes et d'éperons rocheux chaotiques ; Inismore est très doucement vallonnée. La végétation est constituée de quelques forêts d'arbres à feuilles caduques, et d'une grande variété de végétation rase. Les villes et villages d'Avalon sont généralement assez ouverts, peu étendus et peu peuplés.

Mode de gouvernement : techniquement, Avalon est une monarchie plutôt parlementaire, puisque c'est la Reine Elaine qui dirige, assistée par une chambre des pairs et une chambre des lords. Au-delà, c'est une hiérarchie féodale classique qui prend le relais. Ceci dit, Avalon reste encore, malgré son unification, très marquée par les cultures des trois royaumes qui la composent : les clans des Highlands Marches restent un élément prépondérant de la politique, et les "variations" politiques en Inismore n'aident pas non plus. C'est pourquoi Robert Mac Duff, roi des Hautes Marches, et Jack O'Bannon l'immortel fou qui règne sur Inismore sont des éléments à part entière de la politique avalonienne.

Histoire : après être réapparues aux alentours de la chute de Numa, les îles d'Avalon furent longtemps une zone reculée, sans unité politique, pillée périodiquement par les Vesten avant d'être envahie par les Montaigne, dont l'empreinte culturelle allait longtemps subsister. Puis les Sidhe revinrent, et les particularismes avaloniens, plus adaptés à la présence de ces énigmatiques créatures, resurgirent en quelques années. Un sentiment de rejet des Montaigne s'ensuivit, et la famille du Lac, suzeraine d'Avalon, disparut avec le statut de duché Montaigne. De nombreux affrontements débouchèrent sur un centralisme fragile, avec un trône d'Avalon instable autour duquel gravitaient les Hautes Marches et Inismore, frères ennemis indépendants. Les problèmes religieux surgirent alors, avec l'instauration de l'Eglise d'Avalon suite à un désaccord entre le roi d'Avalon et le Hiérophante. Enfin, alors que le chaos menaçait une nouvelle fois, survint Elaine, porteuse du Graal, coupe symbolisant l'alliance des gens d'Avalon et des Sidhes. Robert Mc Duff et le O'Bannon vinrent rendre hommage et demander allégeance à Elaine dans les semaines qui suivirent. Depuis, Avalon est sur le chemin de la grandeur, et nombreux sont ceux qui ne s'en sont aperçus qu'avec la destruction de l'Armada castillane...

Culture : héritière de l'ancienne culture druidique, la culture d'Avalon aujourd'hui est influencée de surcroît par la présence des Sidhes, qui marquent le folklore autant que les coutumes locales. En raison de cette présence magique et peu encline à embrasser le changement, l'Avalonien type est un mélange surprenant d'ouverture et de traditionalisme, de pragmatisme et de confiance en la magie. Pratique, certains disent égoïste, le caractère avalonien ne s'encombre de raffinement que lorsque les interactions sociales le demandent - ce qui vaut à la cour d'Avalon une réputation de rusticité aux yeux des peuples plus portés sur le formalisme.

Les sidhes : présents de toute éternité aux côtés des hommes, les sidhes existent dans tout Théah, mais nulle part plus qu'en Avalon. Originaires de leur mystérieux royaume magique de Hi Brasil, les Sidhes sont des créatures essentiellement magiques, qui semblent assez fascinées par la capacité humaine à ressentir, capacité qu'ils essaient d'imiter au mieux. Parfois cependant, l'imitation est exagérée ou déviante, et plus d'une histoire impliquant les Sidhes évoque une réaction disproportionnée, inattendue voire les deux. Cette supersensibilité imprédictible conjuguée à la puissance énorme d'un seul individu Sidhe rend tous ceux qui les connaissent circonspects et polis en toute circonstance à leur égard. Agacer un Sidhe est le meilleur moyen de se retrouver mal sans rien pouvoir y faire. La seule chose que craignent à priori les sidhes est le fer froid, obtenu grâce à la technique de forge secrète du clan Mac Eachern des Hautes Marches du Nord, clan détruit de fond en comble par les Sidhes afin que la technique ne soit jamais divulguée.

1668 et après :

La fin des années 1660 et les années 1670 n'ont pas été de tout repos pour Elaine, confrontée à une fronde parlementaire dirigée en sous-main par l'âme damnée du roi Piram, Lord Cwban Atwyn. En substance, le Parlement réclamait le droit de siéger durablement et un renforcement de son autorité, notamment sur les affaires militaires : l'influence de Jeremiah Berek à la Marine faisait craindre à de nombreux parlementaires une délégation de la politique à des favoris royaux.

De même, le Parlement voyait dans les couronnes des Highland Marches et d'Inismore des contraintes très sévères pour la Couronne d'Avalon. Il fut un temps question d'unir les trois couronnes en un seul et même royaume, ce à quoi le roi Mac Duff opposa un rejet catégorique, et à quoi le O'Bannon ne répondit même pas. Cela entraîna un climat de défiance entre les trois royaumes qui n'est pas encore totalement dissipé à ce jour.

En 1676, le O'Bannon disparut une nouvelle fois. Il fut signalé à travers Théah, notamment en Eisen, mais ne se mêla pas de politique. Dans l'intervalle, la régence fut pour une fois réglée dans l'ordre et avec un minimum de violence. Le clan O'Toole prit le pouvoir sans presque coup férir, grâce aux actions de Paddy Mac Fly O'Toole, ancien diplomate de clan qui profita de l'ambiance houleuse pour écarter son compatriote trop proche des centres de pouvoir avaloniens, Cwban Atwyn, qui lorgnait aussi sur la régence. Lorsque le O'Bannon revint prendre sa couronne, il y a peu de temps, certains O'Toole tentèrent de lui résister, mais furent défaits en deux batailles très brèves.

En Avalon, le roi Piram, quoique vieillissant, ne désarmait pas, et en 1678 il favorisa la production de pamphlets relatant les mœurs supposées dissolues de la reine et de ses chevaliers, qui eurent un certain écho dans la population et jetèrent un voile de méfiance sur certains des Chevaliers d'Elaine. Le règne d'Elaine se durcit alors, et certains pamphlétaires ou parlementaires trop virulents rencontrèrent une fin peu enviable dans les geôles de Carleon.

A l'heure actuelle, le climat reste sombre en Avalon et la jeune, belle et populaire reine Elaine d'il y a vingt ans a laissé la place à une monarque distante et autoritaire, face à un peuple divisé entre les diverses factions parlementaires.



Castille



"Ay, ay, mon frèèèère, pourquoi m'as-tu fait ça?" - Le Bon Roi Sandoval

Jusqu'en 1668 :

Le pays : à l'origine l'un des plus grands pays de Théah, la Castille offre une diversité de paysages étonnante. Dans l'ensemble, cependant, et mis à part au nord-est, où l'influence continentale se fait davantage sentir, le climat y est agréablement méditerranéen, la terre abrite pins, chênes lièges et autres essences méridionales, ainsi que, de part en part, l'occasionnelle étendue rocheuse infertile ou la prairie rase brûlée par le soleil, qui se poursuit en épais maquis par endroits. Les villes castillanes sont larges, blanches, et assez peuplées aux heures fraîches du jour. La principale chaîne de montagnes de Castille, la Sierra de Hierro, abrite, comme son nom l'indique, de nombreuses ressources minérales et est assez aisément traversée. Ce qui n'est pas le cas de la plus grande forêt de Castille, la Selva de Fiendes, qui là encore comme son nom l'indique, abriterait outre une végétation très dense toute une population de créatures dangereuses et monstrueuses, indiquant bien par là qu'au-delà de la forêt s'étend Eisen...

Mode de gouvernement : le Bon Roi Sandoval dirige le pays par la grâce de Théus, et les nobles castillans (les Dons) lui obéissent, ainsi que le veut l'honneur et la loi de Théus. Pour autant, le roi n'a actuellement que 16 ou 17 ans, et ses deux conseillers possèdent un pouvoir conséquent entre leurs mains. L'un, le Cardinal Estéban Verdugo, cumule la charge avec celle de Grand Inquisiteur, ce qui lui confère une plus grande puissance encore. Et il faut bien toute l'influence de la plus prestigieuse famille de Castille, la famille Aldana, pour permettre à Don Andrés Bejarano del Aldana de contrebalancer les positions sévères de Verdugo. La Castille est divisée en de nombreux ranchos, un par famille majeure, qui servent de divisions administratives, elles-mêmes divisées en de nombreux ranchos de familles mineures. Chaque Don a tout pouvoir sur son rancho, par grâce royale, mais un officier royal, l'alcalde, est présent pour surveiller qu'aucun abus ne soit commis. L'unicité du titre de noblesse (Don) ne permet aux nobles castillans de se différencier que par leur pouvoir personnel ou leur influence.

Histoire : riche contrée tombée assez tôt aux mains de Numa, la Castille (alors nommée Acraga), a depuis toujours suivi une ascension régulière, qui subit son plus bel accroc avec l'arrivée du Troisième Prophète, castillan lui-même, qui décida de faire cesser toute relation avec les Levantins, alliés de la famille royale des Castillus. Une grande guerre civile s'ensuivit, au cours de laquelle la lignée des Castillus fut détruite, et celle des Sandoval, sans magie, élevée au rang de famille régnante. Puis le Troisième Prophète décida, en reconnaissance du soutien des castillans, de faire construire une ville sainte en Castille, qui serait la capitale de l'Eglise. Cette cité fut tout simplement nommée la Cité Vaticine, et devint la capitale de facto de Castille, même si officiellement ce statut reste à San Augustin. Le siège de l'église vaticine étant historiquement Numa, cela créa quelques tensions avec les Vodacce, qui n'ont pas oublié à l'heure actuelle ce qu'ils considèrent comme une trahison vis-à-vis de leur piété. L'Eglise devint donc une force de premier plan en Castille, et l'Inquisition avec elle. La disparition du Hiérophante a laissé Verdugo sans supérieur hiérarchique, et lui a laissé l'opportunité d'accentuer la politique naturellement interventionniste et religieuse de la Castille. Ainsi, il donna son aval à l'expédition de l'Armada en Avalon et il poussa les nobles castillans à s'organiser en armée pour aller punir le Roi de Montaigne. Parallèlement, il sauva la Castille en facilitant l'accession au trône du jeune Sandoval après la mort de son père (malade) et la disparition de son frère aîné. Son tutorat contribua fortement au développement de la pensée politique du jeune roi, même si à ce titre Bejarano peut être crédité lui aussi. Quoiqu'il en soit, pour le moment le jeune Sandoval se voit refuser le droit de gouverner seul, car l'organisme religieux responsable de l'avalisation de son règne, le Conseil de Raison, ne s'est pas encore prononcé.

Culture : farouche. C'est là tel qu'est perçu le caractère castillan. Farouchement honorable, farouchement pieux, farouchement attaché à sa terre, farouchement fêlard lorsque l'occasion se présente. Ce qui s'accompagne de nombreuses billevesées sur le caractère ombrageux des nobles castillans et la promptitude à l'embrasement des castillanes. Quoiqu'il en soit, c'est un pays de passion que la Castille, et l'on n'y fait jamais les choses à moitié. A preuve la passion locale pour la culture et la recherche, qui a fourni au monde, avant l'actuelle ingérence de l'Inquisition, les plus grandes Universités du monde, et qui continue de générer, sous surveillance ecclésiastique ou secrètement, une pensée scientifique d'avant-garde.

La guerre : depuis le départ du général Montegue pour Ussura, l'avancée Montaigne s'est arrêtée. Les successeurs du génial stratège ne se sont pas montrés aussi brillants que lui, et les fortifications castillanes les ont arrêtés plutôt brutalement... Il y a deux fronts à l'heure actuelle, l'un au sud dans le rancho Zepeda sur le Dernier Mur, et l'autre sur le long de la frontière ouest du Rancho Aldana, où trône la forteresse El Morro. Castille tient, mais il est encore un peu tôt pour la contre-attaque...

1668 et après :

1668 fut l'année de la Libération et le reflux rapide des armées montaginoises, qui se délétaient et rentraient en leur pays, ensanglanté par les premières heures de la Révolution montaginoise.

Ce fut aussi l'année qui vit le Bon Roi Sandoval atteindre sa majorité et congédier le Concilio de Razon pour entamer son règne personnel. Il négocia la paix avec le gouvernement de Montaigne d'alors (l'Assemblée du Peuple, dirigée par Arnaud de Charouse), qui lui rétrocéda toutes les terres conquises et lui accorda d'importantes réparations de guerre. Le roi s'attacha ensuite à reconstruire son pays.

En 1676, la Curie entérina le rôle d'Erika Durkheim en tant que cardinale d'Eisen et de Montaigne. Ce dernier titre venait récompenser les années que la cardinale avait passé pour suppléer à la disparition de son collègue montaginois. En 1678, la Curie annonça l'élection d'un nouveau Hiérophante pour l'année suivante.

En 1679, le Cardinal et Grand Inquisiteur Esteban Verdugo faisait un retour remarqué à la cour, exhibant des preuves et témoignages probants que le frère aîné du Roi, Javier Sandoval, était toujours en vie et détenu par des pirates. Le Concilio de Razon se réunit et invalida le titre de Rex Castillorum conféré au Roi à sa majorité, ce qui provoqua la colère du Roi et de son Conseil, et jeta le pays dans le trouble.

En 1680, l'élection du Hiérophante, âprement disputée, se concluait enfin sur la victoire surprise du Grand Inquisiteur Estéban Verdugo, qui devint alors Purification XXX. On raconte que certains cardinaux vodacce, devenus depuis très riches ou très morts, auraient donné leur voix à Verdugo au dernier vote, aux dépens du candidat des Princes vodacce.

En 1681, profitant du trouble politique dans le pays, Josemaria Castillus se fit connaître et revendiqua le trône. Il marcha rapidement sur la capitale à la tête d'une forte troupe (certains disent financée par de l'argent Vodacce) et s'en empara à l'aide d'une dizaine de mages du feu et d'une douzaine d'autres sorciers déjà présents sur place. Il captura le Roi et sa cour, tuant quelques courtisans qui tentaient de résister, et notamment le plus ancien conseiller du roi, Don Andres Bejarano de Aldana.

La panique frappa le pays, certains soutiens à Castillus se faisant subitement jour dans les diverses provinces. Cependant, alors que les autorités civiles étaient désorganisées, l'Inquisition réagit avec efficacité, et le règne de Castillus ne dura que trois semaines, au terme desquelles la capitale était reprise par les Chevaliers Inquisiteurs, et l'usurpateur décapité. A travers le pays, ses partisans étaient également en fuite devant les forces de l'Inquisition.

Au terme de quelques mois de stabilisation, qui montrèrent un roi un peu dépassé par la situation et un Hiérophante/Grand Inquisiteur déterminé et efficace, le Concilio de Razon fit connaître, preuves à l'appui, que l'identité du frère de Sandoval était en fait celle d'Allende, l'infâme capitaine de la Fraternité de la Côte, une bande de pirates écumant les côtes de Castille. L'indignation fut grande parmi la noblesse castillane, et Javier déchu de ses droits en 1683, avec l'aval d'un roi qui n'était plus que l'ombre de lui-même.

A partir de ce moment, le pays ne connut plus d'incidents majeurs. Le roi ne quitte plus trop son palais, où il banquette fréquemment en compagnie de quelques rares courtisans, et ne s'est toujours pas marié. La réalité du pouvoir est détenue par le Concilio de Razon et celui-ci adopte en général la position défendue par le Hiérophante Purification XXX. A travers une politique volontariste, il a reconstruit la Castille, son Armada et son armée.

Quoique peu présente sur la scène internationale depuis 1681, la Castille préoccupe de nombreux pays voisins : quelle va être la suite des événements?



Eisen



"Ici, tout n'est que luxe et beauté, calme et mon poing dans ta face..." - Faüner Pösen

Jusqu'en 1668 :

Le pays : pays au climat froid quoique pluvieux, Eisen fut plutôt verdoyant, mais la Guerre de la Croix a détruit une bonne portion de la fertilité des sols. Mis à part les Weissbergen à l'ouest et les Drachenbergen à l'est, peu de reliefs marqués parsèment Eisen, dont le paysage typique est celui d'un plat pays parsemé de pâturages et de quelques bosquets, le tout entrecoupé de collines peu élevées et de hameaux typiquement peu étendus mais plutôt denses, et ceints de la muraille qui servira à les protéger contre les seigneurs de guerre voisins. Mentionnons pour mémoire deux éléments géographiques importants : la Schwarzen Walde, sombre forêt que l'on dit peuplée par des monstres, et le Sudlache, lac inquiétant aux eaux insondables, quoique poisseuses... Eisen est également la Terre des Monstres, car c'est là qu'on trouve, sans que l'on sache pourquoi, les plus grandes concentrations de créatures inhumaines et agressives, dont les tristement célèbres kobolds, ainsi que les créatures des mythes Eisen, comme le Schattenmann, Opa Nacht, Fleishwulf le Bûcheron ou encore le Verschlingen. Là vécurent également les derniers grands Drachen, symboles de l'Empire.

Mode de gouvernement : Eisen était un Empire, subdivisé en Principautés (Koenigreich). Depuis le suicide du dernier empereur, Reifenstahl, sept Princes d'Acier (Eisenfürsten) se partagent le pouvoir en Eisen, régnant jalousement sur leurs possessions, et gardant un œil constant sur les actions des autres. Parmi les Eisenfürsten actuels, distinguons Fauner Pösen, une fanatique des armes ayant les moyens de posséder et commander l'une des plus redoutables armées de Théah ; Heinrich Sieger, qui fit saler la terre de son koenigreich pour que les castillans ne s'en emparent pas à l'issue de la guerre ; Georg Hainzl, que l'on dit aimablement fou ; Reinhard Von Wische, dont peu de nouvelles parviennent ; Stefan Gregor Heilgrund, jeune homme arrogant que l'on dit mégalomane ; Hans Fischler, ancien pêcheur ; et enfin, et non des moindres, Niklaus Trägue, alcoolique et misanthrope maître de Freiburg, ville-état sans foi ni loi.

Histoire : Eisen était à l'origine un rassemblement de nombreuses tribus barbares, qui finirent par s'associer en Empire sous la pression de Numa (qu'ils pillèrent et dont ils précipitèrent la chute), avant de retomber dans une longue période de querelles et de morcellement territorial, chaque contrée étant dirigée par un noble guerrier qui n'aimait pas ses voisins. La chute de l'Empire de Carloman créa un vide de pouvoir qui fut investi par un nouvel empire, centralisé et plus ouvert sur l'extérieur. Les derniers païens d'Eisen furent convertis à ce moment-là et Eisen rentra dans la politique mondiale par la grande porte. Quelques siècles plus tard, des querelles religieuses précipitèrent Eisen dans la Guerre de la Croix et la spirale infernale de la destruction, dont elle peine encore à se redresser.

Culture : à l'encontre de toutes les autres nations, Eisen fonde sa noblesse non pas sur le sang de sorcier (il n'y a pas de sorcellerie en Eisen), mais bien plutôt sur la primogéniture mâle et la possession de Dracheneisen. Ainsi, les Eisenfürst furent nommés par l'Empereur après avoir découvert les mines de dracheneisen actuellement en fonction, et tout noble qui ne possède pas de dracheneisen sous quelque forme que ce soit court le risque d'être très rapidement relégué au rang d'homme du peuple par ses pairs. Inversement, toute personne qui porte du dracheneisen sans s'être présentée à un puissant noble pour se faire anoblir est suspectée de l'avoir volé, et court le risque d'être exécutée sur le champ. Les non-Eisen qui possèderaient du dracheneisen courraient le même risque. La mystérieuse organisation détentrice des secrets de forge du dracheneisen, les Nibelungen, veille au respect de tous ces points. Eisen possède une longue tradition militaire, et rares sont les Eisen qui n'ont pas été concernés par la chose à un moment où à un autre. Certains seigneurs locaux entretiennent d'ailleurs de petites armées féodales (quand ils en ont les moyens, s'entend), pour le simple prestige que cela leur apporte...

L'Eisen archétypique est un individu pragmatique, carré, spécialiste dans son domaine, avec assez fréquemment une tendance au perfectionnisme qui peut taper sur les nerfs des étrangers non prévenus - un Eisen ne lâche pas une affaire en cours très facilement. Socialement, l'Eisen moyen a le contact assez rafraichissant, mais l'amitié franche et totale lorsqu'accordée (c'est souvent une amitié de champ de bataille, de fait). Les Eisen ont également un sens aigu du monumental et de l'épique qui transparaît dans leurs arts, notamment le théâtre lyrique et la sculpture où ils excellent.

1668 et après :

En 1668, Montegue de Montaigne décide, contre les ordres de l'Empereur, de ramener ses troupes en Montaigne. Pour cela, il doit passer par Eisen. Fauner Pösen fait la démonstration de ses capacités militaires en obtenant la reddition de Montegue du Montaigne et des rescapés de son armée d'Ussura, après un bref combat dans le Gregorskorn. Elle gardera Montegue prisonnier jusqu'en 1672. On ignore encore ses raisons d'agir ainsi, même si l'on suppose que l'Empereur lui a fourni d'importants subsides pour cette opération.

Cette même année, un gigantesque soulèvement populaire a lieu en Freiburg, le peuple demandant que l'on fasse monter sur le trône Hector von Paulus, un capitaine mercenaire qui aurait une ascendance impériale. Hélas, von Paulus meurt quelque temps plus tard, assassiné. Le mouvement populaire se délite, laissant néanmoins une impression durable.

En 1669, Niklaüs Trague se suicide en se jetant du haut de la Wachturm. Des troubles naissent dans Freiburg, que Fauner Pösen vient réprimer avec son armée. Pösen déclare un protectorat et laisse Logan Sieger, fils d'Heinrich Sieger et disciple de Niklaüs Trague, gérer la cité en son absence.

Peu de temps après, suivant en cela une première annonce officielle intervenue fin 1668, Heinrich Sieger déclare être Prince Vodacce, ce qui amuse tout le monde.

En 1672, Pösen intervient en Wische pour réprimer une incursion des révolutionnaires montagnois. Elle en profite pour se faire reconnaître suzerain par Reinhard von Wische.

En 1675, le général Tumusov à la tête de trois armées ussuranes envahit Eisen, sur les ordres du Gaius. Fauner Pösen résiste au nord ; au sud, ce sont les mercenaires connus sous le nom de Drachenbruders qui résistent, en protégeant le Koenigreich d'Hainzl. La guerre va durer deux ans, même si à la suite de l'assaut initial, le front restera relativement stable et sans bataille d'envergure. Pösen a prouvé à la face du monde son génie militaire et la force d'une Eisen unie.

En 1677, Hainzl et Pösen se rapprochent officiellement. Les Ritters Drachenbruders deviennent un ordre de chevalerie reconnu en Pösen comme en Hainzl, puis dans tout Eisen. Pösen fait là un geste politique d'importance, en reconnaissant l'ordre de feu Hector von Paulus et s'attire la sympathie du peuple.

En 1678, Fauner Pösen épouse Henryk Brandt, le seul de ses prétendants qui n'ait jamais renoncé malgré de rudes rebuffades.

En 1680, Faulk Fischler reconnaît Pösen comme suzerain.

Ayant rassemblé le soutien de tous les Eisenfursten, moins Heilgrund et Sieger (dont le statut est assez incertain), Pösen est officiellement couronnée Impératrice du Saint Empire Eisen fin 1680. Elle sera Fauner I, et choisit Freiburg comme capitale. Eisen est en liesse et la reconstruction du pays commence véritablement.

En 1682, les Capitulations d'Insel déclarent que le culte Objectionniste peut être librement pratiqué dans le Saint Empire, quoique la religion vaticine reste religion d'Etat.

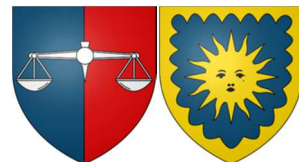
En 1684, les Nibelungen décident qu'en tant que Vodacce, Sieger n'aura plus accès au Dracheneisen. A la fin de l'année, Sieger demande sa réadmission dans l'Empire Eisen, reconnaissant Pösen en tant qu'impératrice. Sa politique restera malgré tout majoritairement tournée vers Vodacce et les Vingt Duchés.

En 1685, vient la Grande Nuit : suite à une nuit de 72 heures qui s'étend sur tout le territoire d'Eisen, de nombreux kobolds, wyverns, gargouilles et autres monstres mineurs sortent de leurs refuges pour semer le chaos dans les campagnes et jusque dans les villes. Deux semaines plus tard, c'est Stefan Heilgrund qui se proclame Empereur et marche sur Freiburg à la tête d'une immense armée de soldats partiellement faits d'ombre, les Schattensoldaten. Le choc avec les armées de Pösen est terrible. Brandt y perd la vie, mais Heilgrund est stoppé.

Les Eisenors s'effraient de ces sombres soldats, dont il devient vite évident qu'ils sont des créations du légendaire Schattenmann, avec lequel Heilgrund semble avoir passé un pacte. Chaque année, de nouvelles troupes partent de Heilgrund conquérir Eisen. A l'heure actuelle, la guerre se poursuit, et les combats n'épargnent nulle région, ramenant une nouvelle fois désespoir et dévastation en Eisen. La folie d'Heilgrund, déclaré anathème par à peu près toutes les religions, semble ne connaître aucune limite et nombreux sont ceux qui se demandent comment tarir la source de sa puissance, ou simplement s'en garantir.



Montaigne



"Ne m'importune pas, maraud, ou des nez vont saigner..." - L'ambassadeur montaignois à son homologue ussuran

Jusqu'en 1668 :

Le pays : Montaigne est un pays dompté. Forêts domaniales bien entretenues, champs fertiles et réguliers, voies d'eau tracées par la main de l'homme, chemins et routes harmonieux, sans compter les fameux parcs à la Montaigne, que tous essaient d'imiter en Théah. Il n'est jusqu'aux versants montaignois des Weissbergen (les Montagnes Blanches) qui ne soient presque structurés pour le plaisir de l'œil et la commodité d'emploi. Chaque parcelle du pays a reçu la marque de l'homme et est utilisée à des fins de production ou de plaisir. Les villes montaigne elles-mêmes sont des monuments à la splendeur et l'esthétisme, en dépit de la subdivision classique entre quartiers riches (marbres et ors) et quartiers pauvres (cabanes de bois).

Histoire et mode de gouvernement : fondé par le mariage d'une descendante des Sénateurs de Numa et d'un potentat local dès le début des Ages Sombres, Montaigne fut la première puissance avec Vodacce à émerger de cette époque d'obscurantisme. Frappée de plein fouet par les Empires éphémères de Corantine et Carloman, Montaigne a rapidement développé une tradition de pouvoir fort et très centralisé. Le résultat est que les grandes familles nobles de Montaigne, celles qui comptent les Ducs parmi leurs membres, n'ont pas tout le contrôle qu'elles le souhaiteraient sur les duchés, grandes subdivisions provinciales du pays. En effet, le Roi de Montaigne a forgé un instrument célèbre et puissant d'expression et d'imposition de son pouvoir chez ses inférieurs directs : les Mousquetaires. Aimés du peuple, justes, impartiaux, courageux jusqu'à la témérité, bretteurs incomparables, les mousquetaires sont aussi loyaux et fidèles au moindre mot du suzerain. Les frictions avec les autorités locales (milices ducales, Guet des villes franches) ne sont pas rares, mais toujours résolues avec efficacité au profit de la loi du roi. Le dernier roi en date, Léon-Alexandre XIV du Montaigne, a poussé le fonctionnement centralisé de son pays jusqu'à des sommets, et fonda de surcroît la Garde Eclair, bataillon d'élite attaché à la protection de la personne de l'Empereur. Léon-Alexandre n'avait pas particulièrement de rêves de gloire lorsqu'il monta sur le trône. Précieux, vaniteux et oisif quand la nécessité ne lui impose pas de montrer toute l'étendue de son esprit retors, il n'ambitionnait que de briller sur Montaigne tel le soleil, qu'il prit d'ailleurs pour emblème. Pour autant, sa fatuité lui valut d'outrepasser plusieurs limites, et notamment celles imposées par l'Eglise. Contrarié dans sa volonté d'avoir un fils, il épousa sept femmes successivement, en vain. Le Hiérophante lui en fit reproche. Poussé par le besoin de prouver sa force dans le domaine de la sorcellerie, il en fit suffisamment de démonstrations publiques pour s'attirer l'ire de l'Inquisition, qui, peu soucieuse de lui faire aucun reproche, lui dépêcha une troupe armée pour se saisir de sa personne. L'échec de cette expédition déboucha sur la guerre montaigno-castillane, et le Hiérophante vint alors à Charouse, capitale Montaigne, pour ramener les relations montaigno-ecclésiastiques à la normalité et faire cesser la guerre. Le Hiérophante fut pris d'une mauvaise grippe, mourut en quelques jours, au moment où le cardinal de Montaigne disparaissait avec les dix évêques du pays, empêchant ainsi la réunion d'un Concile destiné à l'élection d'un Hiérophante. Saisi par les rêves d'une grandeur mondiale, Léon-Alexandre envoya Montegue envahir Ussura et se proclama Empereur et athée, ainsi que tout son pays.

Culture : Montaigne est avant tout une culture de l'ostentation. Qui que vous soyez, il faut que cela se voie. Ce qui a conduit Montaigne dans ses excès de génie esthétique et de raffinement, ainsi que son excellence dans tous les domaines de l'art. Mais cette débauche de richesse et de créativité n'est pas accessible à tous, et les gens moins riches font preuve d'un solide bon sens, moins enclins faute de moyens à se mettre en avant. A la rencontre de ces deux tendances, humilité populaire et démonstrativité nobiliaire, Montaigne enfante une classe intermédiaire de petits nobles dont l'archétype est le cadet de famille engagé chez les Mousquetaires, moins attaché à sa splendeur qu'un noble mieux loti, mais néanmoins soucieux de paraître par l'excellence. Ce caractère, certes moins resplendissant que celui de la grande noblesse qui confine parfois à la débauche et la décadence, est néanmoins l'élément qui assure la stabilité de Montaigne, de concert avec la bourgeoisie cultivée qui émerge, fils de tailleurs enrichis ou de fermiers généraux parvenus, et qui prend en mains nombre d'affaires délaissées par la cour...

Le rayonnement Montaigne : dans tous les pays du monde, Montaigne reste, au moins en matière de luxe, la référence absolue. Référence parfois contestée, comme en Avalon où l'on cherche à privilégier des attitudes plus traditionnelles, mais il n'en reste pas moins que le goût se définit selon ou par opposition avec la mode Montaigne. Les pays les plus touchés par l'adhésion au phénomène de mode qui émane de Charouse via les regroupements les plus élitistes de Montaigne sont d'abord Vendel puis Vodacce, Avalon, Eisen, Castille, et depuis peu Ussura. Evidemment, ne sont concernés dans ces pays que ceux qui ont les moyens du luxe...

1668 et après :

En 1668, tous les signes avant-coureurs d'un grand trouble populaire, jusque-là visible des seuls observateurs les plus attentifs de la société montaignoise, éclatèrent au grand jour : révoltes locales, grogne dans l'armée, désobéissance civile systématisée, émergence d'une conscience de classe...

Léon-Alexandre XIV appliqua sa méthode habituelle, la seule qu'il connût en fait : la répression. En l'espèce ce n'était pas l'approche à adopter, puisque cela radicalisa l'opposition et bientôt les révoltes se muèrent en une grande Révolution. Charouse fut le siège d'affrontements sanglants entre troupes régulières et foules en colère, sans que l'on sût clairement qui se battait pour quoi : les Mousquetaires, notamment, refusèrent de tirer sur la foule et intervinrent même à plusieurs reprises pour limiter les exactions de la Garde Eclair.

La situation devint rapidement hors de contrôle et en 1669 Léon-Alexandre abandonna son palais pour fuir Montaigne. Il fut retrouvé sur la côte, pendu, quoique l'on ignore complètement dans quelles conditions il perdit la vie.

Trois factions s'affrontèrent rapidement, qui reçurent diverses appellations, mais qu'on peut maintenant présenter comme suit :

- les Radicaux : emmenés par Arnaud de Charouse, leur volonté était de construire une République populaire garantissant l'égalité. Dans les faits, les moyens de parvenir à cette égalité en-dehors d'un assujettissement aux leaders radicaux passaient généralement par l'échafaud...
- Les Exilés : les monarchistes, emmenés par Jean-Marie Tréville de Torignon, capitaine des Mousquetaires et gendre de l'Empereur. Pas forcément favorables à Léon-Alexandre XIV mais respectueux du principe monarchique, les membres de cette faction furent surtout des nobles qui trouvèrent refuge en Eisen, koenigreich de Wische. Tentés pendant un temps par l'action militaire, ils se rallièrent en majorité à la Nouvelle République lorsque Montegue décréta le Consulat.
- La Nouvelle-République : cette faction trouve ses origines avec Montegue de Montaigne, et naquit très tôt, au moment où Montegue décida de rentrer en Montaigne. La harangue qu'il adressa alors à ses troupes, encore en Ussura, fut la première mention de son projet politique, et l'origine du nom de sa faction. Projet dynamique par excellence, il prit plusieurs formes, pour finir par s'opposer au Radicalisme et évoluer vers le Consulat sous sa forme actuelle.

En 1672, les Radicaux contrôlaient Montaigne et lançaient des troupes en Eisen pour combattre les Exilés, qui ripostèrent. Gloyure et Sices furent le lieux de combats assez rudes. La Révolution prenait alors son tour le plus dur : confrontés au nouveau de la Nouvelle-République avec la libération de Montegue, à des ennemis extérieurs avec les troupes des Exilés, les Radicaux imposèrent un organe dirigeant, le Comité de Sauvegarde Nationale, qui eut à cœur d'épurer les rangs de la nation de tous ses « traîtres ». Plusieurs dizaines de milliers de personnes à travers Montaigne périrent sous l'échafaud, au cours de ce qui fut par la suite nommé la Frénésie.

En 1674, Montegue et ses vétérans s'improvisaient Armée de la Nouvelle-République et s'emparaient du nord de Montaigne en une campagne militaire rondement menée. La guerre civile déchira le pays pendant trois ans. Les Radicaux finirent par s'effondrer militairement, et Montegue pénétra triomphalement dans une Charouse exsangue, meurtrie par les dernières purges Radicales. En 1678, les derniers Radicaux tombaient à Entour. Arnaud de Charouse était dit-on parmi eux, mais on ne retrouva jamais son corps.

En 1680, Montegue présentait à Montaigne le Codex Législatif, compilation de lois qui serait le fondement d'un système judiciaire renouvelé. Six mois plus tard, il instaurait le Consulat, un gouvernement de trois personnes assistées par une Chambre Parlementaire composée des élus régionaux.

En 1683, il était nommé Premier Consul à Vie et décrétrait une amnistie envers les Exilés, dont bon nombre revinrent, et notamment Jean-Marie Tréville de Torignon, qui accepta de devenir Capitaine du corps des Mousquetaires du Consulat.

En 1685, le Consulat à Vie devint héréditaire et l'usage de titres aristocratiques fut réinstauré. Un référendum d'initiative populaire organisé en marge des élections parlementaires de 1686 demanda l'avènement d'un Empire Montaigne parlementaire dont Montegue serait le premier Empereur.

A l'heure actuelle, Montaigne est redevenue une puissance majeure, dirigée par un homme de guerre dont certains commencent à dénoncer les ambitions secrètes et son mépris pour l'œuvre républicaine. A l'extérieur, castillans et eisenors parlent de « l'Ogre de Castille » ou de « l'Ogre d'Ussura ». Le peuple, lui, se réjouit de l'ordre qui suit les années de tyrannie puis de guerre civile et de terreur et adule son sauveur...



Ussura



“Quand on prend le temps de visiter, on s’aperçoit que c’est pas si grand que ça” - Koscheï

Jusqu’en 1668 :

Le pays : Ussura, trop vaste pour être résumée, peut ceci dit être évoquée par ses caractéristiques physiques les plus marquantes. Sur un fond de toundra ou de vastes steppes, s’élèvent deux chaînes de montagnes, Gora Bolshoï et Gora Soridgrastov. La Forêt d’Azov, la plus grande forêt de Théah, occupe le centre d’Ussura, quasiment impénétrable et, dit-on, en contact avec le royaume de Matushka. Enfin, deux grands lacs, Ozero Medvyed et Ozero Bodrustvovany permettent à une population sédentaire non négligeable de vivre au milieu de ce qui est autrement la Grande Steppe des Kosars, au nord-est. Le climat est rude en Ussura, mais surprenamment, les récoltes sont suffisantes et régulières ; ce qui permet à la population de vivre dans une profusion de petits hameaux étendus, plus ou moins isolés des quelques grands centres urbains, le plus souvent capitales de province.

Mode de gouvernement : le Gaïus d’Ussura gouverne en despote, par la grâce de Matushka, sur l’ensemble du territoire. Pour autant, l’immensité territoriale le force à prendre en compte les avis de la Douma, composée des différents maîtres des cinq grands knias (royaumes) qui composent Ussura. Ceux-ci sont dépositaires de certains pouvoirs confiés par Matushka, au même titre que le Gaïus, qui possède en plus la redoutable capacité de priver quiconque de ses pouvoirs de Pyeryem. Le reste de l’organisation politique en Ussura repose sur les boyars (nobles provinciaux bénéficiant des grâces de Matushka) dont le pouvoir sur leur domaine est absolu tant que le Gaïus ou un noble de la Douma n’intervient pas.

Histoire : à l’origine divisés, les cinq knias furent unifiés il y a longtemps par Matushka, qui mit en place le système de gouvernement. Depuis, rien ou presque n’a changé. Ussura a connu les tentatives d’invasion répétées de ses voisins Eisen, mais à chaque fois le climat les repoussa, quelle que soit la saison ; les levantins firent quelques incursions au sud, mais ils n’allèrent jamais bien loin, motivés uniquement par le pillage. L’accession au trône d’Ilya "Grozny" ("le terrible"), le Gaïus actuel, bouleversa cependant la tranquillité immémoriale d’Ussura : il fut le premier Gaïus à être fils du Gaïus précédent (habituellement, Matushka choisit un individu obscur, mais digne de la charge) et fit face à une révolte de boyars qui s’étaient emparés de lui, profitant du fait que sa succession était connue. Ilya fut aussi le premier Gaïus à orienter Ussura sur la voie d’une politique plus occidentale, formant la première armée professionnelle d’Ussura (en réaction à l’arrivée de Montegue), et projetant des réformes profondes visant à la mise sur pied d’une administration d’Etat autrement plus cohérente que la masse des boyars. Pour le moment, Ussura n’a pas montré de réaction significative, mais les moeurs ussuranes n’aiment pas, dit-on, être ainsi brusquées.

Culture : la vie en Ussura est régie indirectement par Matushka. L’immensité du territoire met les ussurans à proximité immédiate de la Nature et de son oeuvre, donc de Matushka, prodigue dispensatrice de l’abondance et de la pénurie via les phénomènes naturels. Le folklore attaché à Matushka est présent partout ; la Cour des Animaux se reflète dans le très occasionnel animal parlant qu’on peut rencontrer parmi ses congénères, phénomène unique en Ussura ; les pouvoirs des membres de la Douma et du Gaïus lui-même sont des rappels permanents que l’ordre des choses ici est voulu par Matushka. Cet ensemble de paramètres ont fait de l’ussuran moyen un individu qui se satisfait de ce qu’il a ; pour autant, cela n’est pas résignation, mais une forme d’adaptabilité. L’ussuran progressiste est donc un type rare, même si existant. Endurance et stabilité sont ce qui caractérise le peuple ussuran, ce qui est pris a tort comme obstination et arriérisme par les autres peuples, dont les structures sociales et les moeurs demandent une évolution permanente et poussent la société à l’adoption systématique de la nouveauté. C’est pourquoi le mode de vie ussuran, plutôt médiéval, est universellement rejeté par le reste du monde (à l’exception des Vesten). A cause de cela, les ussurans, satisfaits de ce qu’ils ont chez eux et méfiants à l’égard du mépris des étrangers, sortent peu de leurs frontières. Mais la nouvelle politique du Gaïus demande de plus en plus de diplomates et représentants à l’étranger ; et la confrontation croissante de la pensée ussurane et des lumières occidentales a généré le germe d’un courant moderne en Ussura, proche du pouvoir ; mais ce modernisme reste ussuran - mesuré, patient - et par-dessus tout cela, Matushka veille sur la stabilité de son territoire - et du peuple qui l’occupe...

Nature : même si Matushka exprime son humeur via la nature, les ussurans ne rendent pas un culte à la nature. Simple-ment, lorsque l’homme exploite la nature en Ussura, attention à ne pas heurter les plans de Matushka - il pourrait payer les pots cassés. Par ailleurs, la nature existe partout en Théah, alors que l’influence et le pouvoir de Matushka décroissent une fois les frontières d’Ussura passées - preuve que la nature est plutôt une sorte d’interface pour Matushka...

Peuples : l'immensité d'Ussura abrite également les Kosars, sauvages nomades des steppes, souvent en bisbille avec les sédentaires, ainsi que les Fidheli, nomades en roulottes, mal considérés mais paisibles, et dont les errances les menaient autrefois jusqu'en Eisen, d'où la Guerre de la Croix les a tenu éloigné jusqu'à il y a peu.

1668 et après :

Fin 1668, le Gaius galope devant ses bataillons pour la première revue de troupes de la première armée ussurane professionnelle. Son entraînement est moindre que celui des autres nations, son équipement n'est pas complet (deux fusils et 13 balles pour trois hommes, en moyenne), mais sa taille (800 000 combattants) en fait l'une des plus importantes de Théah. Ses généraux possèdent le feu sacré, mais aucune expérience. Ainsi, c'est le général Tumusov, un vieux boyar sévère qui s'est illustré au cours de parties d'échecs contre le Gaius, qui en sera le commandant en chef.

L'armée fut donc jugée prête à fondre sur le corps expéditionnaire de Montegue de Montaigne, mais celui-ci avait dans l'intervalle rebroussé chemin et s'apprêtait à franchir la frontière entre Ussura et Eisen, direction Montaigne. Le temps que Tumusov le rattrape, Montegue avait déjà été capturé par Fauner Pösen.

La grande armée du Gaius vit cependant son baptême du feu en 1671, alors que les Kosars de l'Ilkhan Timurbek ravageaient le centre d'Ussura, frustrés dans leurs revendications pour la création d'un sixième knias qui serait celui de leur peuple, Kosara.

Ce ne fut pas vraiment une guerre, plutôt un jeu du chat et de la souris, mais l'armée du Gaius s'endurcit et certaines tactiques originales mises au point. Ce conflit vit notamment la naissance d'une artillerie ussurane de campagne dont la modernité frappa violemment les eisens quelques années plus tard.

Début 1675, une trêve fut signée. Le Gaius signait avec l'Ilkhan une reconnaissance du peuple kosar en tant qu'entité à part entière du peuple ussuran, et remettait à plus tard la création de Kosara. Ce fut un traité signé à la va-vite qui ne satisfait entièrement aucune des parties en présence, sinon en leur procurant un répit dans leur lutte sans résultats.

Répit de courte durée pour l'armée du Gaius. Celui-ci, en effet, avait dans l'idée d'affirmer sa puissance à la face du monde. Une querelle diplomatique mineure et peut-être aussi l'échec de négociations antérieures quant à la cession de Montegue motiva l'invasion d'Eisen.

A la mi-1675, le général Tumusov envahissait Eisen, à la tête de trois armées. L'assaut initial fut meurtrier, et l'opiniâtreté comme la supériorité des généraux eisens permirent seules de tenir, à un contre quatre en moyenne. Le Gaius avait bel et bien prouvé la puissance d'Ussura à la face du monde (les eisens, notamment, ne verront plus jamais les ussurans du même œil), mais il vécut la paix qu'il fut forcé de signer trois ans plus tard faute de progrès comme une humiliation.

Depuis lors, le géant ussuran nouvellement éveillé semble retourné à sa torpeur séculaire... mais l'on sait bien que le Gaius fourbit son armée, et qu'il s'est mis en tête de construire une cité portuaire moderne, afin d'abriter la flotte qu'il a commencé à faire construire.

Ce sont d'ailleurs les travaux préliminaires à ce gigantesque chantier, accompagné du recrutement forcé d'une main d'œuvre innombrable, qui ont précipité la Rébellion de Pervychine, du nom de son chef, un simple moujik qui conduisit jusqu'à 40 000 révoltés à travers les knias occidentaux d'Ussura. Pervychine et ses troupes furent défaits en 1681, après une longue partie de cache-cache remportée surtout grâce à l'appui des Irréguliers Kosars, des soldats kosars directement au service du Gaius.

Après quoi, et jusqu'aux jours actuels, Ussura vécut des jours troublés, partagée entre la puissance qu'elle trouve à travers le rêve de gloire impérialiste de son Gaius de plus en plus tyrannique, et son mode de vie paisible et immémorial, dicté par une Matushka qui n'a plus fait d'apparition depuis des années. Les knias sont partagés entre loyalisme et remise en question de cette grande course vers la modernité la plus tumultueuse.



Vendel



"Pour pas cher, je vous fais visiter" - Val Mokka

Jusqu'en 1668 :

Le pays : Vendel, plus petit pays du monde, se compose de quelques portions d'îles, alternant entre chaos géologiques avec geysers et sources d'eau chaudes et portions de paradis, douces pentes herbeuses donnant sur la mer, où sont sises les villes Vendel, tentaculaires cités aux murs de briques, et où les manufactures entretiennent une activité soutenue, qui jette dans les rues une population affairée et pressée. A contrario, les villages des environs, calmes et aérés, abritent les hôtels particuliers des riches entrepreneurs. Globalement, le climat est froid voire très froid, et la nature peu généreuse du point de vue des ressources.

Mode de gouvernement : fait unique dans l'histoire de Théah, Vendel est dirigé non par des hommes, mais par des entités commerçantes, rassemblées en une Ligue des Guildes. C'est que toutes les activités vendel sont construites sur le modèle des guildes, et rien n'échappe à cette loi. Au sein de ces guildes, et selon le règlement édicté par la guilde, la libre entreprise est permise... et les entrepreneurs qui réussissent le mieux deviennent Maîtres de Guilde. Au vu du nombre de guildes, toutes ne siègent pas au Conseil de la Ligue : seules les plus performantes globalement (les plus riches et les plus influentes, chiffres et faits à l'appui) sont autorisées à intégrer le Conseil... aux dépens des guildes moins rentables. Chaque Maître de Grande Guilde possède donc son siège au Conseil, présidé par le Grand Maître des Guildes, représentant l'entreprise la plus performante au sein de la Guilde la plus performante. Et depuis fort longtemps, ce poste est occupé par Val Mokka, Maître de la Guilde des Marchands, ardent apôtre de la compétition économique et des mesures financières drastiques et globales.

Histoire : les Vendel sont en fait, à l'origine, des Vesten qui ont renié leur héritage, et plus particulièrement les membres de la caste des karls (artisans et marchands), qui estimaient que la tradition religieuse et culturelle des Vesten portait un trop gros préjudice à leurs activités. Tout d'abord, leur volonté réformatrice fut tolérée, puis la réaction vint, plutôt violente. Il y eut scission, et pendant que les vesten attendaient le retour piteux des exilés, ceux-ci formèrent une nation nouvelle, donnant libre cours à leurs idées révolutionnaires. Vendel et le principe de Ligue des Guildes était créé. Les Vendel bénéficièrent alors d'un afflux d'autres karls, plus attentistes, qui les rejoignirent. Mais leurs activités économiques, même réunies, n'étaient pas suffisamment importantes pour apporter l'assurance d'une survie à long terme. Aussi la réflexion économique fut-elle poussée jusqu'à percevoir la dimension financière des échanges humains, et à une époque où d'autres parlent encore trésorerie et thésaurisation, les Vendel parlent cours, flux et mécanismes bancaires. La création du Guilder, monnaie Vendel au cours fixé, associée à une avalanche de facilités bancaires, fut le coup de génie qui résulta de cette réflexion et précipita Vendel sur le devant de la scène économique. Du jour au lendemain ou presque, les Vendel devinrent les maîtres absolus du commerce autour de la Mer Marchande, avec de nombreux comptoirs et établissements sur son pourtour. L'écroulement d'Eisen leur permit de surcroît d'obtenir la mainmise sur ce qui restait de l'économie de l'Empire d'Acier, et de se constituer une armée de mercenaires Eisen suffisamment conséquente pour se tailler un hinterland à la hauteur de leurs ambitions commerciales. Evidemment, cela ne put se faire qu'aux dépens des Vesten, ce qui ralluma une guerre dont les braises n'étaient pas même éteintes. A ce jour, des affrontements sporadiques persistent, notamment sur mer. Les Vendel sont persuadés de leur inéluctable succès, et la puissance économique Vodacce au sud de Théah ne leur paraît en général qu'un contre-temps. Seuls quelques Vendel proclament qu'un affrontement économique majeur avec les Vodacce ouvrira des fronts annexes où ne servira pas la seule intelligence financière... et où les Vendel pourraient bien essayer leur premier et dernier échec.

Culture : efficaces et outrageusement pratiques, c'est ainsi qu'apparaissent les Vendel aux autres pays. Ce n'est pourtant pas vrai, car depuis un siècle et demi, les Vendel ont créé leurs propres valeurs, leur culture unique. Résolument moderniste, celle-ci s'appuie principalement sur l'efficacité personnelle, qui se traduit bien souvent par l'achèvement de buts matériels ; richesse, luxe, etc... C'est pourquoi une certaine fascination pour les productions montagnoises est exercée dans les hauts cercles vendel - pour l'esthétique certes, mais aussi et surtout pour le succès que cela présuppose. Les Vendel n'ont pas de temps à perdre avec les circonlocutions sociales, tout en affirmant leur raffinement et leur sens de l'honneur ; c'est pourquoi les valeurs communes aux sociétés occidentales ont des manifestations spécifiques : duels au pistolet (impensable ailleurs, sauf chez certains montaignes - qui ont inventé le système), cannes-épées pour ceux qui sont restés à l'arme blanche, costumes pratiques quoique coûteux (hauts-de-forme et redingotes font leur apparition)... Tout cela rend les Vendel étranges aux autres peuples, fascinants pour leur succès, repoussants pour leur manque des formes nobles qui font la gloire des sociétés occidentales.

Rayonnement : l'emprise économique des vendel sur Théah est presque totale : pas un pays (Vodacce mise à part) qui n'ait au moins un comptoir vendel, pas un échange important qui ne se fasse sans qu'il ne figure à terme dans un quelconque livre de compte Vendel. Tout n'est pas inféodé aux vendel, mais ils ont vue sur tout.

1668 et après :

En 1668, après quelques mois de manœuvres politiques en coulisses, le Conseil de la Ligue s'est vu bouleversé par un coup d'Etat. En fait, il s'agissait plutôt d'une succession rapide de coups et de contrecoups d'Etat, fondés sur des prises de contrôle de guildes voire sur des actions violentes ciblant certaines personnes-clés, ce que d'aucuns ont appelé « une politique à la vodacce ». En une dizaine de jours, le Conseil connut cinq Maîtres différents et fut dissous trois fois. La réaction populaire fut au mieux très modérée, les changements n'ayant jamais eu le temps d'impacter la Ligue dans son ensemble.

Le grand vainqueur de cet affrontement fut Val Mokka, qui révéla par la suite (mais en privé) avoir provoqué ses adversaires politiques afin qu'ils agissent ouvertement. A l'issue de ce que les Vendel nommèrent la Paisible Révolution (23 morts pour dix jours de troubles), le Conseil de la Ligue avait peu changé de visage, mis à part la disparition de quelques anciens titulaires et l'apparition d'autant de nouveaux (la direction tournante de la Ligue du Compas notamment), mais la « valmokratie » était née : le Conseil de la Ligue était dès lors secondé par une Chambre des Citoyens, élue selon un système censitaire et capable de légiférer dans les limites posées par le Conseil de la Ligue. Cet accès relatif de démocratie avait de quoi surprendre dans un environnement où personne n'en avait jamais réclamé, mais Mokka se révéla un idéaliste et grand lecteur des philosophes politiques de son temps.

Si cela prévint, selon certains, des modifications internes plus violentes par la suite, cela ne changea en revanche pas grand-chose au « problème vesten ». Le chef vesten Magnus af Larsfolk, proclamé Haut Roi en 1670 par un *althing* à la légitimité douteuse, accentua la pression sur la nation vendel, notamment par le biais d'expéditions maritimes ponctuelles. En contrepartie, la Ligue dévoila une flotte militaire moderne et bien armée, quoique réduite, qui tint rapidement la dragée haute aux pirates vestens. Cela entraîna une certaine tension diplomatique avec Avalon, qui tolérait mal le développement d'une autre puissance maritime dans la Mer du Commerce, mais dégagea les routes commerciales vendel.

En 1671, ce fut l'Emergence : Iskja sortit des eaux et des hordes de guerriers mythiques des anciens temps, ralliés à Magnus af Larsfolk, déferlèrent sur Vendel. Celle-ci, comme à l'accoutumée, fit appel à tous les mercenaires qu'il se pouvait recruter, dépensant des sommes croissantes et véritablement affolantes pour ses opérations militaires.

Rien n'y fit : accompagnés des pouvoirs conférés par les Runes Vivantes à de tels niveaux que les skjaeren modernes les reconnaissaient à peine, les Iskjiens et leurs frères vestens plus modernes défirent les vendels en trois batailles, dont deux navales, en 1671, 1672 et 1674. Fin 1674, l'armée vesten campait sous les murs d'Oddiswulf et organisait un blocus efficace.

1675 vit le Presque Ragnarok : des confins polaires (certains disent Ultima Thulé) vint Thrymr, un Géant mythique, qui ravagea les îles vestens avec sa progéniture et étendit sur son passage un hiver permanent. Il pervertit plusieurs hommes et créatures, qui lui vouèrent un culte, nommé le Culte de Jotunheim, et se dirigea vers Iskja pour la ravager. Magnus af Larsfolk décida de finir la guerre contre les vendel dans un premier temps, mais le vesten Gjaeving Asbjornsson, jusqu'ici surtout connu pour être un voleur à la petite semaine, révéla alors qu'il était le Haut-Roi légitime, nommé par le Gris Vagabond lui-même. Ses dires furent entérinés par des signes (interprétés par des skjaerens peu favorables à Magnus af Larsfolk) et un duel judiciaire, livré sous les yeux des défenseurs vendels d'Oddiswulf. Magnus fut vaincu, et le nouveau Haut-Roi leva le siège afin de diriger son armée vers le nord, où la venue de l'hiver de Thrymr décimait les populations, vestens comme vendels. Après trois nuits d'âpres débats internes, la Ligue Vendel proposa aux vestens une paix et une alliance contre le danger surnaturel venu du nord, ce que Gjaeving Asbjornsson accepta.

L'host combiné s'ébranla et en 1676, au nord d'Iskja, les armées rencontrèrent le Géant et ses troupes. On ne sait pas ce qui se passa avec précision, mais la majorité d'Iskja fut dévastée et les armées des nouveaux alliés ne rentrèrent qu'en morceaux. La grande majorité des Iskjiens périt dans la guerre, mais la menace de Thrymr périt avec lui et ses troupes.

Les années suivantes virent la paix confortée entre vendels et vestens, qui se regardaient avec un respect nouveau. La Ligue vendel entreprit de reconstruire tout ce qu'elle avait perdu pendant le Presque Ragnarok et se recentra sur ses activités commerciales. A l'heure actuelle, Vendel est encore et toujours la principale puissance économique mondiale.



Vestenmannavnjar



"Y'a des jours avec et des années sans..." - Gunrud Stigandsdottir

Jusqu'en 1668 :

Le pays : les Vestenmannavnjar vivent dans les îles au nord d'Ussura, qu'ils partagent (pour certaines) avec leurs frères ennemis Vendel. Eux ont plutôt tendance à vivre dans les endroits désolés, non loin de banquises inhospitalières, côtes déchiquetées et percées de fjords, terrains chaotiques sur les contreforts des monts qui se trouvent au centre de certaines îles. Le climat y est rude, la terre pauvre, mais les Vesten sont avant tout des marins, et vivent de la mer en majorité. Par ailleurs, la majorité des riches terres arables qu'ils occupaient ont été prises par les Vendel, par trahison ou sous la protection de leurs mercenaires eisen...

Mode de gouvernement : la classe dirigeante des vesten est celle des jarls, chefs de guerre et grands marins. Les clans vesten furent unis sous l'égide d'un Haut Roi désigné par des signes émanant du Gris Vagabond, divinité centrale des Vesten. Cependant, depuis plus d'un siècle, aucun signe n'est venu désigner un nouveau Haut Roi. Aussi les jarls et chefs de clan se comportent-ils uniquement en fonction des besoins de leurs clans, ou parfois de manière concertée, selon les things et althings (rencontres locales ou majeures) qui sont appelés.

Histoire : les Vesten, ainsi que le reste du monde, ont été créés par le Gris Vagabond. Après le combat des dieux contre Jormungandr, les Vesten connurent un premier Age d'Or. Puis les dieux se combattirent entre eux ou disparurent, et les vesten furent orphelins, sinon grâce au Haut Roi, héraut du Gris Vagabond. Lors, les premiers vikings (raids maritimes) eurent lieu, et ce fut le deuxième Age d'Or. Richesse et gloire échurent aux guerriers. Cela dura jusqu'à ce que les peuples soient unis et que les premières armes à feu fissent leur apparition. Pourtant, le peuple vesten était tenu à l'écart, non vaincu. Puis il y eut la Trahison Vendel, que les autres peuples appellent une révolution. Pourtant, ce fut bel et bien une trahison, car le déclin du peuple et des traditions vesten commença : beaucoup d'ancêtres furent oubliés, des noms disparurent à jamais des mémoires, et le trésor culturel vesten fut dilapidé. Ce furent douze longues décades où les fiers vesten subirent plus qu'ils n'agirent. Puis, il y eut quelques années, commença à souffler un vent de renouveau : les vikings reprirent, contre les établissements côtiers vendel ou leurs convois maritimes, menés par de jeunes guerriers que l'on dirait animés des esprits de Villskap ou de Krieg et qui cherchent vengeance contre la spoliation de biens ancestraux ou la mort d'un proche ; les jarls s'unirent sporadiquement contre l'ennemi commun, et les skaldes redécouvrirent que le respect des ancêtres et des traditions n'excluait pas la nouveauté - canons et runes voisinent maintenant, et les ancêtres se réjouissent toujours autant de la gloire acquise, fût-elle maculée de sang ou de poudre à canon. Certes, les vesten ne sont plus très nombreux, et ils sont animés par l'énergie du désespoir, mais leur magie reste grande et leur acier tranchant... Mieux encore, le reste du monde est apparu aux Vesten comme un champ d'activité autre que guerrière, et même si la diplomatie vesten n'existe toujours pas en tant que telle (il faudrait un gouvernement unifié pour cela), des liens commencent à se tisser...

Culture : les Vestenmannavnjar possèdent une culture fondée sur le clan, unité sociale qui regroupe plusieurs familles autour d'une famille noble, dont le chef est le jarl du clan. Les autres familles sont des familles de karls (même si beaucoup sont déchirées) ou de thralls, serfs et gens du commun, qui ont pris depuis la défection vendel une importance économique prépondérante. Une autre figure importante du clan est le skalde (qui peut aussi être itinérant et rattaché à aucun clan) dont la fonction est de se remémorer et restituer la mémoire vesten, les hauts faits des ancêtres et tous les mythes vesten. Le skalde est souvent également un skjaeren, en qui coule plus abondamment le sang des dieux (tous les vesten sont plus ou moins descendants d'un dieu), ce qui lui permet d'invoquer la puissance des Noms divins, les Runes Vivantes qui confèrent aux vesten un pouvoir jaloué (pour autant, il existe des skjaerens qui ne sont pas skaldes). Le caractère vesten porte visiblement trace de la tradition guerrière du peuple, tout en franchise brute et parfois directement en rapport de force. Pour autant, la générosité, l'hospitalité et la compassion sont des traits culturels importants. Simplement, la faiblesse est mal considérée - ce qui ne veut pas dire que tout échec trahit une faiblesse (au contraire). Par ailleurs, les vesten sont fréquemment fatalistes - lorsque l'on vit dans un monde où les dieux sont si prépondérants, on a tendance à voir dans chaque obstacle, chaque choix, une épreuve divine, qu'il va falloir affronter. Ce qui peut agacer des gens plus circonspects, c'est que de cette particularité les vesten tirent une foi inébranlable dans la validité de leurs actes : si les dieux avaient voulu qu'il en aille autrement, il en aurait été autrement, en fonction des obscurs desseins divins...

Enfin, le courage légendaire des vesten au combat tient à leurs croyances de réincarnation en un paradis guerrier (Vallhala) où,

libéré des contraintes de ce monde, on peut pour l'éternité illustrer sa valeur et banqueter en présence du Gris Vagabond, le Père Universel.

1668 et après :

En 1670, Magnus Brybjullfrsson af Larsfolk, roi des Larsfolk et influent au-delà, rejetait les idées progressistes de l'influent Jarlsk Knusten et se faisait couronner Haut-Roi lors d'un althing controversé, notamment par les tenants de la Voie Ancienne, adeptes d'une nomination mystique issue directement du Gris Vagabond. La politique de Magnus fut dès le départ une politique brutale, toute entière tournée vers l'éradication pure et simple des vendels.

En 1671, l'Emergence d'Iskja provoqua, en plus de mouvements tectoniques bien réels, une onde de choc sociale chez les vestens, ainsi qu'un apport démographique considérable. Qui étaient ces guerriers indubitablement vestens, venus du passé (outre qu'ils ne se souviennent pas qu'Iskja ait jamais été immergée, leurs derniers souvenirs avant l'Emergence rappellent des éléments des mythes les plus anciens), dont la vitalité et la facilité d'apprentissage (et notamment les Runes Vivantes, qu'ils ne connaissaient pas) en ont rapidement fait des sortes de héros vestens, archétypes redoutables de héros des sagas?

A cela nul n'a pu répondre, pas même les « découvreuses » d'Iskja, dont la plus célèbre chez les vestens est Nidafell Hamingjar Ljasalfahem Svartalfaheim, une skjaeren dont la renommée instantanée n'a eu d'écho que le destin mystérieux.

Quoi qu'il en soit, les Iskjiens comprirent assez rapidement que leur culture était menacée par celle des vendels et n'eurent aucun mal à se rallier au discours de Magnus, quoiqu'ils ne lui concédèrent jamais le titre de Haut-Roi. En quelques mois, les vestens ravageaient les comptoirs vendels les plus septentrionaux, s'emparaient des villages et pillaient les bourgades vendels. La puissance des Runes Vivantes s'inscrit complètement dans le conflit, manifestée par des skjaerens aux pouvoirs magnifiés. Quoique l'on ait longtemps attribué ces prouesses aux seuls skjaerens iskjiens, tous bénéficièrent de pouvoirs jamais vus de mémoire d'homme. Signe selon les uns que les dieux bénissaient cette guerre, selon d'autres que le Ragnarok était proche. En 1675, les vendels, malgré une farouche résistance, étaient battus, Oddiswulf encerclée et sur le point de tomber.

Mais l'hypothèse de l'approche du Ragnarok se vit sinistrement corroborée par Thrymr, le mythique Géant des Glaces, soudain surgi du Nord pour ravager Théah.

Les vestens se divisèrent sur la conduite à tenir : d'aucuns voulaient affronter la menace mythologique dans l'immédiat, d'autres, dont Magnus, voulaient d'abord éradiquer les vendels. Une voix se fit entendre, celle de Gjaeving Asbjornsson, simple voleur, qui se déclara Haut-Roi par élection du Gris Vagabond. Défaisant Magnus en duel, Gjaeving prouva sa force et mena séance tenante les négociations de paix avec les vendels. Ceux-ci, menés par un Val Mokk qui s'attira la haine de nombre des siens par son esprit de conciliation, décida d'affronter avec les vestens la menace surnaturelle, et détacha trois régiments de mercenaires et un de miliciens pour accompagner les clans vestens et se battre à leurs côtés.

La bataille d'Iskja fut terrible, et ravagea celle-ci durablement. Les pertes s'élevèrent de manière affolante, et l'host des alliés fut pratiquement détruit. Gjaeving Asbjornsson, le Haut-Roi des vestens, disparut au cours de la bataille, en chargeant le géant à la tête d'un bataillon d'iskjiens possédés de la frénésie guerrière des Berserkers.

La nation vesten était victorieuse, mais à quel prix!

Néanmoins, les vestens surent capitaliser sur la gloire nouvelle qu'ils avaient acquise en défaisant la menace de Thrymr et de ses sbires, en composant de nouvelles sagas et en se bâtissant des héros modernes. Un vent de renouveau balaya une nation vesten habituellement fataliste et repliée sur le passé. Et quoique Magnus Brybjullfrsson af Larsfolk prêchât à nouveau la guerre contre les vendels, ce fut son vieil ennemi politique, Jarlsk Knusten, qui revint d'exil pour prendre en main les rênes du pays en attendant un éventuel signe du Gris Vagabond. Sous sa direction générale, les clans se tournent maintenant vers un avenir qu'ils savent pouvoir écrire dans la continuité d'un passé glorieux. Et même si leurs moyens sont encore plus limités qu'avant l'Emergence, tant que durera la paix générale avec les vendels, une lente reconstruction et une certaine ouverture politique au monde semblent possibles. Témoin par exemple, en 1682, la fondation simultanée des ambassades permanentes vestens en Avalon, Montaigne et Eisen.



Vodacce



« Vous ferez attention, les marches sont un peu glissantes... » -
Prince Giovanni Villanova

Jusqu'en 1668 :

Le pays : essentiellement située sur la péninsule éponyme, Vodacce possède au nord de grandes étendues de terres cultivables, quelques forêts, un marais insalubre ou deux, histoire de rompre la monotonie du paysage, quelques villages coquets et deux ou trois cités paisibles, alternant venelles médiévales et avenues modernes. Une sorte de paradis sur terre... Ceci dit, on s'approche du cœur de Vodacce lorsque l'on contemple Numa, vaste mégalopole comptant plus d'un million d'habitants, à l'urbanisme sauvage, où chaque maison semble le parasite d'une autre, à demi écrasée par une construction plus récente. Et pourtant, Numa n'est, pas plus que le reste de la Vodacce continentale, le centre culturel du pays. Ce sont les îles méridionales de Vodacce, qui abritent les capitales des sept Princes de Vodacce, qui remplissent ce rôle. Concentrant une population énorme comparée à la surface disponible, chacune de ces îles n'est plus qu'un vaste ensemble urbain où l'architecture Vodacce prouve toute son audace, avec le concept des strates urbaines, dans lequel les bâtiments les plus récents sont construits au-dessus des bâtiments plus anciens. Tours, passerelles aériennes, ponts, structures élevées : ces îles sont un miracle d'architecture, un enfer résidentiel (sauf pour les Princes, bien sûr) et la source de tout ce qu'est Vodacce à l'heure actuelle.

Mode de gouvernement : sept familles princières se livrent depuis longtemps une guerre larvée pour le contrôle de Vodacce. Parmi celles-ci, on compte, de la plus influente à la moins influente, les Villanova, les Caligari, les Bernoulli, les Falisci, les Vestini, les Lucani et les Mondavi. Les familles deviennent princières en contraignant celles qui sont déjà en place à convenir de leur mérite, par un jeu d'alliances, de trahisons, d'assassinats secrets. Une famille princière perd son statut par les mêmes voies, mais c'est généralement plus sanglant et définitif, afin qu'aucune résurgence familiale ne puisse un jour prétendre au titre. Autour de chaque Prince et de chaque famille princière gravitent de nombreux nobles et familles mineurs, titrés ou non, qui font leur fortune et leur influence en servant les Princes. Vodacce et son gouvernement est une affaire de famille, et c'est justement là, comme dit le proverbe, qu'on lave le mieux son linge sale...

Histoire : rapidement après la chute de l'Empire de Numa, Vodacce vit ses centres culturels déplacés vers les îles du sud, moins exposées aux attaques barbares. Là, Vodacce généra rapidement un ordre social nouveau, sans gouvernement centralisé, et dont les affaires se réglaient en sous-main, selon les vieux principes sénatoriaux. Ce chaos organisé permit à la culture Vodacce d'être l'une des premières à émerger des Ages Sombres, à s'intéresser à l'extérieur et à mettre en place des structures basées sur autre chose que la féodalité et la puissance martiale - les premières grandes règles économiques furent formulées en Vodacce, et la recherche scientifique y connut rapidement un nouvel essor, motivé par la prospérité grandissante du pays. Il y eut, pendant ces siècles, de nombreux changements de pouvoir, et l'on put compter entre deux et neuf familles princières en Vodacce. Il y eut l'arrivée du Troisième Prophète et le départ de l'Eglise vers Castille, la brève guerre qui s'ensuivit et la paix tendue qui conclut le tout. Puis vint l'heure des Lorenzo et des Delaga, qui poussèrent la lutte interne bien au-delà des limites connues et acceptées, et Vodacce connut des heures sombres, alors que les Lorenzo s'enfonçaient dans le plus pur blasphème. Il y eut une guerre en Vodacce, événement rare, et les Lorenzo furent détruits. La période de troubles qui suivit déboucha sur l'époque contemporaine et les sept familles actuelles. Dans l'intervalle, bien des choses avaient changé dans le monde, la Castille était devenue une puissance mondiale, Montaigne menait la danse. Et puis Vendel apparut, ruinant toutes les avancées économiques de Vodacce au nord de Théah...

Culture : en Vodacce, on préfère être éminence grise que souverain ; c'est pourquoi il n'y eut jamais de roi, seulement des Princes. Le contrôle, mais la sécurité de l'ombre, voilà le credo du vodacce type. C'est pourquoi il est si souvent difficile de débrouiller l'écheveau des intrigues vodacce pour un non-initié : le goût du secret a fini par contaminer tout ce que font les vodacce, et chacun là-bas aura pour premier réflexe d'en raconter le moins possible à son sujet. Pourtant, les conventions sociales Vodacce sont riches, et malheur à qui ne respecte pas (ou respecte mal) l'étiquette. Vodacce est une terre de duellistes, et un duel malheureux est si vite arrivé... La sensibilité vodacce joue également beaucoup pour les affaires de genre ; les femmes ont une place dans la société, il faut qu'elles s'y tiennent. Ou plutôt, deux places, alors que le reste de Théah se débarrasse progressivement de la plus grande part de ses préjugés. La Sorte Strega, la Sorcière du Destin, occupe généralement le rôle d'épouse soumise, volontairement tenue dans l'ignorance de toutes choses, et surtout utile pour donner le coup de pouce de la destinée aux plans du digne mari, ainsi qu'à porter ses enfants (loi du sang et de la sorcellerie obligent). L'autre grand type de femme en Vodacce est la Courtisane, professionnellement belle, intelligente, élément de prestige en tant que favorite

et parfois agent d'un noble pour trahir un rival. Dans tous les cas, la femme est l'objet de tous les délits dans la très machiste société vodacce. Beaucoup de romances ont tourné à la vendetta sanglante pour une œillade déplacée...

1668 et après :

En Vodacce, terre de traditions, le Grand Jeu se poursuivit paisiblement jusqu'en 1669. Tout bascula lorsque le plus insignifiant des Princes déplaça le jeu vers un terrain beaucoup plus inhabituel en vodacce : la guerre ouverte.

Alcide Mondavi, Prince immensément riche quoique juste assez doué pour survivre au Grand Jeu en gérant ses riches terres agricoles, s'est en fait révélé un adversaire imprévisible, capable d'aller chercher ses pions à l'étranger. Echangeant avec Sieger de la nourriture contre des troupes et une supervision militaire, le Prince Mondavi avait tout prévu pour prendre Vodacce par surprise, en une vaste attaque orchestrée par une armée d'eisens dirigée par un tacticien vétéran.

Tout prévu, sauf peut-être le caractère flamboyant de Sieger qui, fâché avec les siens, se proclama quelques semaines trop tôt Prince Vodacce, alarmant les autres princes et précipitant l'exécution des plans de Mondavi.

Précédé par une vague d'attentats, l'assaut massif des troupes de Sieger emporta néanmoins les faibles défenses militaires des autres Princes. Le domaine Caligari tomba presque intégralement, ainsi que le domaine Lucani, dont le Prince périt en garantissant la fuite de sa femme et de ses filles. Le vieux Prince Vincenzo Caligari, par des moyens qu'on ne peut que supposer (il était grand collectionneur d'artefacts syrnes), provoqua dans la panique d'une tentative d'assassinat à son encontre l'engloutissement de son île, provoquant la mort d'une grande majorité de ses habitants et probablement la sienne. La surprise initiale passée, la résistance s'organisa : Bernoulli mit ses marins à pied sec, fit venir des mercenaires bédouins de l'Empire du Levant et recruta également au-delà des frontières ussuranes ; Falisci constitua à prix d'or des unités de condottieres, dont on murmure qu'elles comportaient leur lot de sorciers de tous bords ; Vestini joua de ses contacts pour se mettre sous la protection de l'Eglise, ainsi que son domaine ; enfin, Villanova ne fit rien d'apparent, mais fut peu touché. Ce qui poussa beaucoup d'autres à se demander dans quelle mesure il n'avait pas tout prévu. La rapidité de réaction de Vestini, et la facilité avec laquelle la protection ecclésiastique se mit en place, choqua également les observateurs. Au final, beaucoup se disent que le plan-surprise ne l'était pas pour tout le monde, mais que certains ont laissé joué le coup, au détriment des autres. Le Grand Jeu, sur une nouvelle échelle...

En 1672, après deux saisons de combats et de guérilla, les Cardinaux de Numa décrétèrent que cette guerre avait assez duré et qu'elle devait cesser. Les Vodacce, pieux à leur manière, déposèrent les armes. Le domaine Mondavi était devenu immense, contrôlant les deux tiers du territoire continental de Vodacce. Les hommes de Sieger en assuraient la cohésion avec une redoutable efficacité, tandis que Mondavi s'occupait dans l'ombre d'une intégration sans heurts, contré bien évidemment par les autres princes qui entretenaient l'agitation locale (sur la période, augmentation de 230% des chutes mortelles dans les escaliers et 60% des pots de fleurs ou tuiles qui tombent en contrebas touchent des cibles).

La situation perdura ainsi, deux à trois ans, puis Mondavi commença à céder devant la puissance des autres Princes : quelques domaines-clés se soulevèrent, éparpillant les hommes de Sieger sur différents fronts, permettant à d'autres domaines de se soulever pendant que les premiers se voyaient remettre violemment au pas et attirant les hommes de Sieger, etc... En quelques années, des domaines indépendants plus ou moins durables avaient fait leur apparition : marquisats indépendants, duchés restreints, baronnies autonomes, voire des républiques ou des oligarchies... une mosaïque de petites entités territoriales se faisait lentement jour, mouvante et bouillonnante du Grand Jeu. On nommera plus tard cette galaxie de petits Etats les Vingt Duchés, quoiqu'il y en ait plus de vingt et que seuls les plus importants soient des duchés...

En 1680, l'Eglise de Numa, appuyée—et c'est une première—par l'Eglise de Castille (c'est-à-dire l'essentiel de l'Eglise Vaticine) impose à chacun le Traité des Vingt Duchés, garantissant l'indépendance de chaque Etat des Duchés vis-à-vis des Princes. Mondavi est bien forcé de s'incliner et Sieger se voit contraint de se reconvertir en chef de police, puis petit à petit joueur dans le Grand Jeu—on le voit plus fréquemment en Mondavi qu'en Sieger.

A la mi-1680, les cardinaux vodacce votent pour Verdugo lors de l'élection du Hiérophante. C'est une surprise pour beaucoup, notamment pour les Princes, qui avaient convenu d'une certaine neutralité à l'égard du candidat vodacce. Evidemment, tout le monde soupçonne un coup fourré de l'autre, mais en attendant, Verdugo et l'Eglise de Castille semblent seuls profiter de ce revirement. L'Eglise de Numa déplore les mois qui suivent un nombre élevé d'accidents de cardinaux et de nominations d'évêques. Le parti d'une Eglise centrée sur Numa en sort raffermi.

En 1684, sous la pression des Nibelungen, Sieger renonce à ses prétentions en tant que Prince Vodacce, prétentions qui n'auront au final été fondées que sur la suzeraineté arrachée à quelques domaines des Vingt Duchés. Il reste malgré cela très attentif à la politique vodacce, certains disent même actif dans l'ombre, comme tout joueur du Grand Jeu.

A l'heure actuelle, les Vingt Duchés rassemblent en fait une soixantaine d'Etats, du plus microscopique au raisonnable, et occupent une large bande centrale sur la zone continentale de Vodacce. Les cinq Princes survivants ont trouvé là un nouveau terrain de jeu, mais le passé a prouvé qu'une telle configuration excitait les appétits hégémoniques de l'étranger. Déjà certains remarquent que Dominique du Montaigne, épouse du Consul Montegue, est la dernière héritière connue des terres Caligari...



La Noble Confrérie des Chevaliers de la Rose et de la Croix

“Je trouve vraiment qu’on assure comme des bêtes” - Louis-Claude de Sinjin

On les appelle aussi plus simplement les Rose-Croix, et ils sont un des plus grands mystères mondains de Théah. Présents un peu partout, ces gens sont sortis de nulle part il y a un peu plus d’un demi-siècle, après quelques actes d’héroïsme qu’ils finirent par revendiquer.

Parce que voilà : c’est une organisation tout ce qu’il y a de plus officielle de héros, des gens attachés à protéger le faible, la veuve et l’orphelin, organisés en chapitres avec des commanderies et des grades, bénéficiant d’une formation aux armes dispensée par l’ordre lui-même, d’un soutien populaire à l’égard du désintéressement de ses actes et enfin d’un financement original, le mettant en-dehors de toute cause politique.

Mais voilà : nous vivons une époque cynique et incrédule, et certains trouvent quand même difficile d’avaler que les Rose-Croix ne sont que ce qu’ils prétendent être - désintéressés, bons, etc... D’autant plus que derrière la belle façade qu’ils présentent, les Rose-Croix ont un jardin secret qu’ils gardent jalousement... Ainsi, les commanderies n’ont jamais été visitées intégralement par quiconque n’est pas de l’ordre. Ainsi, personne ne va s’engager auprès de l’ordre, c’est l’ordre qui recrute exclusivement, sur des critères incompréhensibles pour tout le monde. Et puis, ces gens ont parfois tendance à se mêler d’affaires dans lesquelles ils n’ont rien à voir, et parfois la protection de l’innocent est présentée comme prétexte par les détracteurs de l’ordre... Sans compter que qui est innocent pour l’un peut être coupable pour un autre... Bref, certaines rumeurs colportent les choses les plus folles à propos des vraies motivations et des vrais moyens des Chevaliers Rose-Croix.



Importance numérique : difficile à estimer, mais une vingtaine de commanderies parsèment Théah, ce qui permet d’abriter quelque chose comme 500 membres.

Raison sociale : sauver la veuve, l’orphelin, protéger le faible, redresser les torts, ne pas se mêler de politique, servir les nobles idéaux de la chevalerie universelle...

Secrets : des rumeurs insistantes courent sur la véritable nature de l’ordre et de finalités politiques et/ou religieuses qui seraient totalement néfaste à l’ordre en place... Ceci dit, les Rose-Croix ont une existence officielle partout, au moins en tant que club de gentlemen...

Amis : le petit peuple et certains nobles qui n’ont rien à cacher ou ont été aidés par l’ordre. Ennemis : tous ceux qui ont commis des actes répréhensibles et qui ont été punis par l’ordre. Tous ceux qui s’apprêtent à en commettre et qui craignent l’ordre. Ceux qui voudraient bien garder leurs petits secrets...

Membres : l’ordre ne recrute que des nobles (non sorciers, c’est une société de croyants), typiquement des cadets de famille qui n’avaient rien à espérer de leurs proches, bien que certaines exceptions se soient vues, chez des gens de toute extraction, à partir du moment qu’une certaine “noblesse d’âme” est présente.

Notes : l’ordre est financé par ses quelques possessions, et notamment par des dons de personnes riches, qui sont alors des mécènes officiels de l’ordre. On peut être ainsi sponsor d’une commanderie ou d’un chevalier, et l’ordre prête une attention plus particulière à ceux qui le financent ainsi...



La Société des Explorateurs

"Vers l'infini et au-delà!" - Guy Mac Cormick

Si vous êtes attiré par les cryptes moisiées, les monstres haineux qui protègent de vieux trésors, les pièges invisibles qui vous attendent depuis des millénaires, les artefacts abscons aux effets parfois mortels, alors la société des Explorateurs est faite pour vous!

Les Explorateurs sont en fait des archéologues, à l'origine issus de milieux aisés, qui, par goût de la connaissance, n'hésitent pas à engloutir leur fortune dans des fouilles à l'autre bout du monde, voire simplement la porte à côté. Or, dans un monde où le fantastique rôde parfois, ces sites de fouilles sont souvent dangereux, parce que hantés par d'étranges créatures, piégés, ou simplement en eux-mêmes, en raison du fait qu'ils sont incompréhensibles autant que les objets qu'ils abritent...

Inutile de le dire, la grande énigme à laquelle se frottent les Explorateurs depuis fort longtemps déjà est celle des ruines syrnes, ces ruines étranges, témoignage d'une civilisation peut-être pas humaine à la technologie incroyablement avancée. C'est pourquoi la Société des Explorateurs demande deux types d'individus : les Boucliers et les Chercheurs. Les Boucliers sont ceux qui prennent en charge l'aspect "muscle" d'une expédition : escalades, combats, exploration... Les Chercheurs sont ceux qui viennent ensuite, ou juste après, et qui cherchent à déchiffrer l'énigme posée par le site. Inutile de préciser que les individus les plus précieux à la Société des Explorateurs sont ceux qui cumulent toutes ces compétences...

La Société s'est créée une certaine popularité autour de son activité parfois romanesque, mais aussi une certaine fortune : la Société possède souvent des accords avec les potentats locaux pour disposer seule des résultats des fouilles - déterminer s'il y a danger, puis éventuellement le revendre contre une forte somme si les trouvailles s'avèrent inutiles...

Car il existe un marché pour les artefacts syrnes, ne fût-ce que pour leur exotisme, et ce marché issu de la mode entraîne bien souvent des fouilles non autorisées par des petites frappes rêvant de faire fortune en déterrants un objet syrne qui sera vendu très cher...



Importance numérique : si l'on rassemble occasionnels et permanents, les membres de la Société sont environ un millier à un millier et demi sur tout Théah.

Raison sociale : retrouver l'étrange passé du monde, résoudre l'énigme syrne, connaître ce qui était avant l'homme.

Secrets : aucun, bien sûr...

Amis : les mécènes curieux, les esprits aventureux.

Ennemis : tout le monde se méfie de la Société parce qu'elle fricote avec des choses pas claires, mais l'Eglise Vaticine et surtout l'Inquisition prennent parfois des mesures sévères si des conclusions divergent par trop du dogme... et comme dès que l'on touche aux syrnes, ledit dogme est mis à mal...

Parmi les ennemis de la Société, notons aussi tout ceux qui cherchent à utiliser les artefacts syrnes pour leur profit exclusif...

Membres : tout le monde peut être membre de la société, en tant que Bouclier sinon en tant que Chercheur...



Le Collège Invisible

"Au nom de quoi briderait-on la légitime curiosité des hommes concernant la réelle nature du monde où nous vivons?" - Alvara Arciniega

La tradition scientifique sur Théah n'est pas nouvelle : à Numa déjà, certaines avancées stupéfiantes avaient été réalisées, puis perdues avec le chaos qui suivit sa chute. L'Eglise, suivant en cela les enseignements du Premier Prophète, avait alors établi un protocole scientifique nommé alchimie, qui devait permettre à une véritable communauté de savants de naître et de communiquer sur des bases communes. Pourtant, il fallut encore attendre quelques siècles avant que l'érudition se fasse réellement jour à l'extérieur des enceintes des abbayes ou églises...

Ce fut l'époque des premières universités : Charouse, Carleon, Dionna, puis une profusion d'écoles s'ensuivit, et vers la fin du XVème siècle une réelle communauté scientifique était née. On commença à redécouvrir certains travaux numans, et à partir de là, à distinguer des sciences à part entière dans le tronc commun qu'était la philosophie. Il y eut des mathématiciens, des mécaniciens (qui s'occupent des sciences dites mécaniques), des chirurgiens-anatomistes, bref un morcellement du domaine du savoir qui ne rentrait plus dans le cadre de l'alchimie ecclésiastique, alors vénérable d'une petite dizaine de siècles... Les premiers signes d'un schisme virent le jour. L'Inquisition, bras armé de l'Eglise, fut amené à modérer les chercheurs dans certains domaines, puis à arrêter et juger les chercheurs qui s'éloignaient trop de l'alchimie. Le dernier pas fut franchi par la première exécution sommaire d'un scientifique à Carleon, où il était pourtant sous la protection de la reine Elaine, peu attachée aux traditions vaticines. D'autres tentatives suivirent, parfois couronnées de succès - mais la vie des scientifiques était menacée. Un petit groupe de penseurs fut alors amené à mettre en place une structure plus secrète, avec ses moyens de communication propres et secrets, visant à se dissimuler du monde. Lorsque l'Eglise eut vent de ceci, elle organisa discrètement une gigantesque opération coup de filet sur toutes les universités connues, afin d'en extirper l'hérésie. Mais quelque chose filtra de l'opération, et Alvara Arciniega, célèbre penseur, put donner le signal de la fuite à temps. Depuis, la communauté scientifique de Théah survit dans la clandestinité, au sein de ce qui est maintenant nommé "Le Collège Invisible", réseau discret ou secret (selon les lieux) d'échanges intellectuels. Abritant savants fous comme nobles penseurs, en tant qu'organisation, le Collège Invisible se préoccupe fort peu de morale... ce qui conduit parfois à d'homériques batailles philosophiques, pamphlets à l'appui.



Importance numérique : inconnue, mais une vingtaine de figures de proue au mouvement laisse présumer d'une certaine importance plus dissimulée...

Raison sociale : faire avancer la science.

Secrets : plein, parce qu'il faut bien se cacher de l'Inquisition, ou parce que les publications, c'est toujours la partie pénible de la recherche...

Amis : quelques mécènes ouverts d'esprit, le maigre public scientifique de Théah...

Ennemis : l'Inquisition.

Membres : le recrutement se fait par accointance, en fonction du mérite scientifique de la personne considérée... et de ses éventuelles publications.



La Religion

"Et si tout le monde me vénérât, tiens?" - Léon Alexandre XIV de Montaigne

La religion dominante dans le monde Théah est l'Eglise Vaticine des Prophètes, qui au fur et à mesure des années a fini par s'imposer partout, parfois avec des variantes.

Le dogme fondamental est que le monde fut créé par Théus, qui décida ensuite d'envoyer quatre Prophètes guider l'humanité dans une voie qui lui convienne, une voie de bonté, de paix, d'amour, et de vénération de Théus, en gros. Pour autant, chaque Prophète n'était pas la copie conforme du précédent...

Le Premier Prophète vint à Numa en un temps où les dieux vénérés étaient nombreux, afin de prêcher Théus. Ses discours enflammés et son charisme lui assurèrent rapidement un suivi parmi le peuple, mais le Sénat résista à sa parole lorsque le Prophète vint prêcher parmi eux - notamment parce que le premier Prophète dénonçait l'emploi de la magie. Il fut exécuté, mais son message prit de l'ampleur, et bientôt les Sénateurs furent chassés au nom de Théus...

Le Second Prophète vint bien plus tard, prêchant le repli sur des terres vierges de toute souillure, et entreprit de rassembler une masse importante de pèlerins, qui l'accompagnèrent jusqu'aux frontières de l'Empire du Levant, terre d'un départ plus sain pour l'humanité selon le Second Prophète. Les levantins les massacrèrent tous, pèlerins et Prophète, provoquant une terrible colère chez ceux qui étaient restés en arrière, colère qui se transforma vite en une série de croisades sans grands résultats...

Le Troisième Prophète vint prêcher non l'amour ou un nouveau départ, mais bien plutôt la rédemption purificatrice. Il plongea la Castille dans le chaos, chassant les levantins qui y vivaient, fonda l'Inquisition et éradiqua la lignée des Castillus, rois de Castille fidèles à de vieux traités avec les levantins, et porteurs de la magie du feu. Puis il fit de la Castille le siège de l'Eglise Vaticine, fit des Sandoval une lignée royale, et étendit le champ d'action de l'Inquisition au monde entier, traquant non plus l'emploi de la magie, mais bien les magiciens eux-mêmes.

Chaque Prophète annonce le suivant, et le Troisième a annoncé, en corrélation avec les Ecrits des deux précédents, que le Quatrième reviendrait avec tous ceux qui furent pour précipiter la fin du monde et juger les bons et les méchants, et établir le règne de Théus sur Théah.

C'est là le dogme sur lequel sont fondés l'Eglise Vaticine, traditionnelle, l'Eglise Objectionniste, plus austère et désireuse d'effacer gloses et sophismes du dogme vaticin (par exemple ce qui concerne les saints), pour revenir au pur message des Prophètes en se passant de la hiérarchie ecclésiastique, l'Eglise d'Avalon, qui intègre fées, druides et couronne d'Avalon à l'ensemble (le souverain d'Avalon est chef du culte), et enfin l'Eglise Othodoxe d'Ussura, qui intègre Matushka et s'arrête à reconnaître le seul Premier Prophète, rejetant les deux autres comme porteurs d'un message biaisé.

La seule culture à rester "païenne" est celle des Vesten, même si localement il arrive que le dogme vaticin ait eu à intégrer des croyances populaires originaires de croyances antéprophétiques...

Enfin, Montaigne s'est déclarée athée en 1667 par la volonté de son Empereur. Depuis lors, la Révolution a établi laïcité et liberté de culte (après un passage par un Etre Suprême républicain), ce qui a grandement soulagé une population restée largement attachée au dogmes vaticins.

La structure ecclésiastique vaticine se décompose en cardinaux, évêques puis abbés et prêtres, le Hiérophante dirigeant le tout. Le Grand Inquisiteur est membre de la Curie comme tous les cardinaux, mais il n'a à répondre de ses actions que devant le Hiérophante, pas devant la Curie... Ce qui arrange bien le Hiérophante actuel, lui-même Grand Inquisiteur.



Éléments de culture

"Ah bin quand même, il serait peut-être temps qu'on en parle..." - Duchesse Jamais Sices de Sices

Noblesse et roture : la noblesse du sang n'est pas un vain mot sur Théah, en vertu des pouvoirs que le sang noble peut conférer à celui dans les veines duquel il coule. Pourtant, une certaine porosité sociale existe, et de plus en plus noblesse et fonction dirigeante sont dissociées, au moins dans l'esprit du public. Ainsi, un puissant roturier peut se voir marquer la même déférence qu'un noble. Inversement, un noble ruiné peut être amené à se mêler au peuple, à travailler au service d'un roturier, même, et n'être pas différencié de ses collègues. Enfin, il y a les origines culturelles : Castille, Montaigne et Eisen sont les lieux où la haute noblesse est la plus jalouse de ses prérogatives, et où le respect est dû à quiconque est de sang noble.

Pour conclure, entre la roture et le souverain, la spectre de la noblesse est continu - à chacun de savoir identifier à son comportement le noble intransigeant de celui qui ne l'est pas - car dans tous les cas, la noblesse conserve un esprit de corps qui va au-delà des frontières, et sera toujours prête à assister un de ses membres rudoyé si celui-ci le demande.

Les duels : la règle de duel est assez naturelle. Tout le monde peut demander un duel, mais il n'est considéré comme un devoir d'honneur qu'au sein de la noblesse. Deux témoins sont à trouver pour chaque partie. S'ils jugent la cause du duel par trop pusillanime, les témoins peuvent décider d'un commun accord de faire cesser le duel, mais l'instigateur du duel risque de perdre un peu la face, quand même... Les duels sont des affaires très formelles, et réglementées : un duel mal mené est facilement un assassinat déguisé, du moins dans l'esprit des gens. Une petite guilde récente, la Guilde des Duellistes, présente à peu près partout sur Théah, a même pour seule vocation de veiller à ce que tout se passe bien si elle est contactée au préalable, ou de trancher les cas litigieux s'il y a un problème...

Les langages : chaque pays possède sa propre langue, et Ussura comme Vesten possèdent une écriture spécifique. Heureusement, le théan reste la langue la plus usitée par les gens qui sortent de chez eux, afin d'éviter des problèmes inévitables d'idiomes et de patois un peu pénibles. Certains ignorent même tout de la langue populaire de leur pays! En termes de jeu, on ne parle que le théan, souvent avec l'accent de son pays d'origine, mais juste le théan - les dialectes sont si locaux qu'on n'est jamais sûr de se faire comprendre d'un compatriote en utilisant le vernaculaire...

Les sociétés secrètes : Théah est un monde de nations et de sociétés secrètes, héritées de la richesse de son histoire. Une société secrète, cependant, se définit très largement comme tout rassemblement d'individus dont tout ou partie de leurs activités exclut le grand public. Le club de gentlemen du coin de la rue peut ainsi être considéré comme une société secrète... Ne riez pas, cependant, car certaines sociétés secrètes le sont à tel point qu'elles ne sont pas connues du tout - ce qui ne les empêche pas d'avoir un impact majeur sur le monde... et de générer des rumeurs sans fin.

Politesse et sorcellerie : le grand paradoxe du monde est l'existence de la sorcellerie, plutôt confinée à la sphère de la noblesse, et sa condamnation par l'Eglise, le second pilier du pouvoir en bien des lieux... Ceci dit, le Premier Prophète n'a condamné que l'utilisation de la sorcellerie - donc tant que cette utilisation se passe loin des regards du clergé, tout va bien. Il est aussi considéré comme de la dernière grossièreté de faire usage de ses pouvoirs hors d'un cercle très restreint de proches, cas de force majeure excepté. Depuis le Troisième Prophète, cependant, le regard du clergé s'est parfois fait plus... inquisiteur, et la tension ne cesse de monter - la rupture de Montaigne avec l'Eglise est un symptôme clair, même si extrême.

Objets Syrne : ce qui est Syrne est potentiellement dangereux - se promener avec un objet syrne est mal vu par tout le monde, et notamment par la Société des Explorateurs, dont le bras long et musclé est souvent secondé par les autorités locales, peu soucieuses de voir un engin sans doute mortel et incompréhensible se promener dans leur secteur... En théorie, une étroite collaboration entre autorités locales et Explorateurs se met en place dès qu'une découverte Syrne est faite - mais nombre d'aventuriers ou d'archéologues amateurs n'hésitent pas à taire les informations qu'ils détiennent, dans l'espoir de bénéficier seuls des retombées positives d'un artefact ou d'une découverte...



Chronologie

"L'avenir, l'avenir! mais qu'est-ce qu'ils ont tous, avec ça!?" - Gjaeving Asbjornson

Longue et tumultueuse, l'histoire de Théah dans son ensemble n'est pas accessible à tous. Ceci dit, voici les faits que tout un chacun peut connaître...

AUC (Ab Urbe Condita - "Après la fondation de la Ville")

1 : Fondation de Numa

102 - 255 : expansion rapide de Numa, coup d'arrêt après une écrasante défaite contre les tribus Eisen du nord. Reprise plus mesurée de l'expansion territoriale.

425 : Julius Caius, général victorieux en Avalon, revient à Numa et se proclame Empereur pour le bien du peuple, face au Sénat qu'il prétend corrompu.

573 : tout contact avec Avalon devient impossible, les îles disparaissent dans d'imposantes et surnaturelles nappes de brouillard. En 673, Avalon réapparaît, et les habitants n'ont rien remarqué - pour eux, un seul petit instant s'est passé...

698 : après une campagne musclée en Eisen, le général Gaius Philippus Macer revient à Numa et met fin à la période de trouble qui avait précipité la chute de l'Empereur. Il se déclare lui-même empereur.

724 : le Sénat revient en force, un petit groupe de Sénateurs montrant des pouvoirs magiques jusque-là insoupçonnés. L'Empereur devient un pantin aux mains du Sénat.

774 : arrivée du Premier Prophète à Numa et adresse au Sénat.

AV (Anno Veritas - "Année de Vérité")

1 : après son discours, le premier Prophète est exécuté, l'Eglise Vaticine se forme petit à petit, la paix sociale interne à l'Empire se dégradera lentement jusqu'à son effondrement total.

98 : l'Empire est séparé en deux.

105 : la foi Vaticine est reconnue par les deux empereurs.

203 : conversion de l'Empereur d'Orient - chasse aux sorciers.

297 : chute de l'Empire de Numa, après des accrochages entre les deux empires et une invasion Eisen de grande envergure. Numa est pillée, l'essentiel des sorciers fuit.

299 : Josemaria de Castillo, premier roi de Castille.

305 - 306 : le Second Prophète arrive, prêche l'exil vers l'est, par avec des milliers de pèlerins qui se font tous tuer, y compris le Prophète, à l'orée du désert levantin. Appel à la Croisade.

312 : Corantine conquiert l'essentiel de l'Empire de Numa, se fait nommer Empereur, et limite le pouvoir de Alonzo Al-Mahmud de Josémaria, roi de Castille et de l'Empire du Levant, "unifiés" par voie de succession...

325 : un concile appelé par Corantine réunit les différents credos des suivants des prophètes, et l'Eglise Vaticine devient une institution organisée.

376 : mort de Corantine, division de son Empire.

600 : Carloman passe du statut de chef de guerre à celui d'Empereur après une série de victoires qui lui permet d'annexer tout l'ouest de Théah. Il meurt en 654, et divise son Empire entre ses trois fils : Charles (dont la femme Isabeau épousera en secondes noces un certain Léon Montanus, qui deviendra donc le premier roi de Montaigne, la nation dont il aura ainsi hérité), Stefan (qui sera le fondateur - l'unificateur - du royaume d'Eisen), et Iago.

820 - 950 : la grande période des raids Vesten.

900 - 1300 : la Peste Blanche sévit de ci, de là, mais finit par tuer un bon tiers de la population du continent...

1000 : le Troisième Prophète se dévoile en Castille, il déclare une nouvelle Croisade et plonge la Castille dans une guerre civile, qui aboutit à la destruction de la lignée Castillo (ou Castillus, c'est selon) et donc de la sorcellerie castillane.

1011 : le plus grand accident de Sorté connu - Marietta la "Reine Folle" des Lorenzo, épouse du prince éponyme, décide d'utiliser ses incroyables pouvoirs pour anéantir les levantins. C'est un échec, par contre la grande île des Lorenzo disparaît avec toute la famille, donnant aux familles princières actuelles l'opportunité d'émerger.



Chronologie (suite)

"L'Histoire, ça m'a toujours rappelé ma jeunesse" - Jack O'Bannon

1014 : Roman Sandoval devient le premier roi de la lignée des Sandoval, qui dure en Castille jusqu'à ce jour. Pendant ce temps, en Inismore, Mad Jack O'Bannon, venu d'on ne sait où mais héritier de la couronne, met dehors les envahisseurs Vesten, à la force de ses petits bras musclés. Le O'Bannon repartira en 1021, précipitant une guerre de succession.

1019 : la Cité Vaticine est fondée, suite à une défaite Vodacce à la Curie et sur le champ de bataille.

1028 : Henri de Montaigne envahit Avalon, Inismore et les Highland. Les Sidhes décident d'éviter ces étrangers et "fuiet" avec le Graal, provoquant le non-fonctionnement radical du Glamour. Avalon devient un duché montaigne, puis acquiert un statut royal autonome par un phénomène alambiqué de mariages qui précipiteront la guerre entre les montaignois d'Avalon et les montaignois de Montaigne.

1199 : mort de Robin Goodfellow, archer émérite planqué avec une bande de brigands dans une forêt en Avalon. Il deviendra une sorte de héros national pour tous les avaloniens.

1219 : couronnement de Robert le Sombre, roi des Highlands, après la bataille de Duhn Val, où il a écrasé une coalition d'avaloniens et de montaignois.

1300 : début officiel de la Renaissance Vodacce. formation des premiers empires marchands à la solde des Princes. 1308 : condamnation et éradication des Pauvres Chevaliers du Prophète, ordre monastique de combattants dévoués aux Croisades. Ils sont déclarés hérétiques, le hiérophante en profite pour interdire l'accès aux terres des levantins: c'est la fin des Croisades.

1402 : Cristobal Gallegos, persuadé qu'il va découvrir un nouveau continent, appareille de San Cristobal en Castille avec trois navires, cap vers l'ouest. Il a dû se tromper, car on ne l'a plus jamais revu...

1411 : la fin du dernier grand ordre monastique de chevalerie à la bataille de Tannen, en Eisen : les Kreutzritter (Croix Noires) sont écrasés par l'Empereur Eisen Logan Ier. Les Kreutzritter avaient derrière eux plus de mille ans d'histoire (ordre fondé au IVème siècle).

1418 - 1425 : nouvelle guerre entre montaigno-avaloniens et montaignois. Beaucoup de morts, peu d'effet au final.

1517 : Matthias Lieber, moine Eisen, questionne le dogme vaticin et finit par fonder l'Objectionnisme, après un procès et une évasion rocambolesque.

1541 : Avalon conquiert Inismore, après plus d'une dizaine d'années de lutte.

1565 : le dernier Haut Roi Vesten connu disparaît après une dispute avec les premiers carls rebelles - ceux qui déjà se nomment les membres de la Ligue des Guildes Vendel...

1608 : invention du microscope.

1622 : suite à un problème de divorce, Richard IV roi d'Avalon refuse de reconnaître l'autorité du Hiérophante et par l'Act of Supremacy fonde l'Eglise d'Avalon. Nombre d'éléments folkloriques y sont intégrés, dans le but de fonder un sentiment national et de fédérer les avaloniens.

1636 - 1666 : la Guerre de la Croix en Eisen. Guerre civile et religieuse qui dégénère en guerre totale avec intervention de forces extérieures, cette guerre très dure réduit Eisen à ce qu'elle est encore maintenant : un pays ravagé, ruiné et halluciné par les quantités de haine qui ont pu s'y déverser.

1644 : fondation de la Guilde des Duellistes, qui a un peu de mal à s'imposer...

1649 : Faulk Fischler, pêcheur Eisen, tombe dans un trou, qui s'avère être une mine de Dracheneisen. Il devient ainsi l'avant-dernier Eisenfürst en date.

1650 : soulèvement en Inismore contre Avalon. En 1654, le O'Bannon, qui passait par là, décide d'aider son peuple et prend la tête du soulèvement. En trois batailles, il atomise les forces avaloniennes de l'île et leurs renforts, et se prépare à jeter le reste des envahisseurs à la mer, quand...

1656 : Elaine apparaît avec le Graal au beau milieu d'une guerre civile, revendique le trône, l'obtient, réunifie Avalon, fait la paix avec Inismore et retire toute déclaration de suzeraineté sur les Highland Marches, crée l'alliance des Trois Royaumes sous son égide. Le Glamour revient en même temps que le Graal.

1659 : Niklaüs Trague, ancien soldat, découvre lui aussi une mine de dracheneisen et se fait nommer Eisenfürst, revendiquant une portion réduite de territoire...



Chronologie (suite)

“Ce sont les vainqueurs qui écrivent l’histoire - il n’y a qu’à tricher pour être sûr de tenir la plume...”

- Veronica Ambrogia

Les années 1660-1686

1660 : au début de l’année, l’Armada castillane arrive en vue des côtes avaloniennes. Partie fin 1659, elle avait pour mission d’écraser Avalon, puissance maritime montante, de ramener l’Eglise vaticine et l’autorité du Hiérophante dans le pays, ainsi que d’établir une sorte de protectorat pour cerner Montaigne, estimé menaçant pour les intérêts castillans internationaux à moyen terme... Echec total : l’Armada détruite, Berek, amiral des forces navales avaloniennes et surtout leader des Chiens de Mer, marine corsaire informelle au service d’Avalon, devient une véritable légende vivante. Elaine rejette en bloc tous les ultimatums de Castille, arrivés peu avant la bataille.

1661 : Jeremy Cook publie *the Rational Chemist*, ouvrage dénonçant les méthodes de recherche ecclésiastiques (l’Alchimie). L’inquisition demande officiellement sa mise à mort comme hérétique. Le monde savant commence à prendre conscience de la menace.

1662 : Jeremy Cook est assassiné alors qu’il présentait une nouvelle invention, la pompe à air... Le Collège Invisible prend forme.

1664 : Vendel parachève sa mainmise économique sur le nord de Théah avec l’introduction du Guilder, qui en quatre ans va devenir LA monnaie d’échange internationale... La Ligue des Guildes Vendel devient ainsi la première puissance économique mondiale, devant Vodacce, et s’assure une puissance financière colossale qu’elle met immédiatement en œuvre pour acculer ses rivaux à la ruine. Vodacce est sous pression - d’aucuns redoutent une réponse violente...

La même année, le Roi Léon-Alexandre XIV de Montaigne proclame publiquement qu’il est sorcier, fait la démonstration de ses pouvoirs, et fonde la première école de sorcellerie au monde.

Le prince Javier, héritier de la couronne de Castille, disparaît de ses appartements, peu de temps avant que son père, Salvador Aldana de Sandoval del Castillo meure d’une longue maladie. L’Eglise et les nobles finissent par couronner Salvador Bejarano de Sandoval, treize ans et fils cadet de Salvador, sans toutefois lui accorder la distinction de Rex Castillium, qui lui permettrait de s’affranchir du Concilio de Razon, sorte de tutorat royal...

1666 : Intervention de Montaigne et Castille en Eisen. Montaigne repart avec un nouveau duché, Castille les mains vides (grâce à la résistance acharnée de Sieger, au sud d’Eisen), selon le Traité de Weissburg, imposé par la force et durement ressenti par les Eisen. Le dernier empereur Eisen, Reifenthal, se suicide peu après dans son palais. C’est la fin de la Guerre de la Croix, sans vainqueur très clair.

Esteban Verdugo, Grand Inquisiteur et cardinal, décide de punir l’effronterie du Roi de Montaigne en lui envoyant un corps expéditionnaire pour se saisir de sa personne et le faire juger par un tribunal de l’Inquisition. Le plan, habilement mené, est à deux doigts de réussir, mais un jeune prodige militaire, Montegue, renverse la situation en inventant le feu roulant sur place.

Le Hiérophante disparaît au cours d’une visite de conciliation en Montaigne. Le Cardinal de Montaigne et ses dix évêques ayant également disparu, il est impossible de procéder à un remplacement. L’Inquisition prend l’Eglise vaticine en mains. Montegue devient général, épouse la dernière des neuf filles du roi, et est chargé par son beau-père de nettoyer ces impudents castillans. Vers la mi-1667, l’affaire est faite, et Montegue a conquis une bonne moitié de la Castille grâce à ses tactiques audacieuses et à son génie pour l’utilisation de l’artillerie.

Alvara Arcinega découvre le spectre lumineux et publie une étude sur la question. L’Inquisition le traque, mais il lui échappe avec brio, et devient une des têtes de file du Collège Invisible.

1667 : Alvara Arcinega invente le télescope à miroir pour observer le soleil et augmenter la luminosité apparente de certains corps célestes.

Le Roi de Montaigne se proclame Empereur, revendique au nom du mariage d’une cousine pourtant très éloignée le trône d’Ussura et envoie Montegue et 130 000 hommes conquérir le pays. Dans l’intervalle, le Général Montoya stoppe l’avance montaginoise à la Muralla al Ultimo. Un front statique s’établit, hérissé de fortifications et de pièces d’artillerie.

1668 : La Révolution Montaginoise éclate, le parti des Radicaux se débarrasse assez rapidement de ses concurrents pour prendre le contrôle.

Paix entre Castille et Montaigne, signée par le Roi Sandoval lui-même, qui congédie dans la foulée le Concilio de Razon qui le conservait sous sa tutelle. Libération rapide de la Castille occupée.



Chronologie (suite)

« *L'Histoire est une construction consensuelle qui honore les puissants. Du coup, on se répartit le boulot : moi, je construis et vous, vous n'avez qu'à être d'accord* » - le Gaius

Val Mokka, directeur de la Ligue des Guildes Vendels, organise en sous-main une révolution contre sa propre autorité et y gagne l'écartement définitif de nombre de ses opposants, ce qui lui permet d'impulser sa politique sans grande contestation.

1669 : Alcide Mondavi, Prince Vodacce, déclenche une guerre ouverte contre les autres Princes, s'étant offert secrètement les services de l'Eisenfurst Sieger, qui se déclare Prince Vodacce, et de toute son armée. La guerre va durer trois ans, mais sera surtout active les six premiers mois. L'île de Caligari s'abîme brutalement dans les flots ; on soupçonne le Prince d'avoir activé par erreur une machinerie pluriséculaire, d'origine inconnue.

Mort de l'Empereur Léon-Alexandre XIV de Montaigne.

Le Parlement avalonien est saisi d'une proposition visant à réunir les Trois Royaumes en un. Cette proposition est rejetée avec la dernière violence. Les parlementaires des Highlanders et Inish radicalisent leur attitude durablement, dans une ambiance hostile.

1670 : Magnus Larsfolk devient le leader des Vestens et les emmène sur une pente guerrière. Les Vendels vont en faire les frais.

1671 : L'Émergence : Iskja, une île de l'archipel vesten engloutie au fond des océans surgit soudainement. Sa population, miraculeusement préservée, semble s'éveiller d'une longue période d'amnésie et provoque un renouveau de la culture vesten.

Révolte des Kosars en Ussura. La récente armée ussurane connaît son baptême du feu.

1672 : Fin de la guerre en Vodacce, après l'intervention ferme des Cardinaux de Numa. Les familles Lucani et Caligari sont les grandes perdantes du conflit.

Combats entre Radicaux et troupes d'Exilés en Eisen, intervention de troupes Eisens contre les Radicaux. Vague d'exécutions à travers Montaigne, dans le but de réduire à néant les opposants aux radicaux et les contre-révolutionnaires : c'est ce qu'on appelle la Frénésie.

1674 : Montegue proclame la Nouvelle-République et, à l'aide de ses fidèles vétérans, entreprend de conquérir Montaigne.

1675 : Le Presque-Ragnarok : alors que les Vestens s'apprêtaient à détruire la capitale Vendel, Thryhmr, un Géant du Froid, fait son apparition au nord et entreprend de dévaster les îles vesten (et vendel). Suite au retour du Haut-Roi, les Vestens s'allient avec les Vendels pour faire face à la menace, qui fut repoussée au prix de lourdes pertes.

Fin de la révolte des Kosars ; le temps de redistribuer ses troupes à l'Ouest et le Gaius envahit Eisen. Les premiers combats ont très durs, mais Posen stoppe la progression ussurane à l'est d'Insel, capitale de son koenigreich, sur le Pont d'Eklenburg. Trois ans de combats sporadiques, surtout des coups de main organisés par un bord ou l'autre, s'ensuivent. En 1678, la Guerre du Gaius s'achève officiellement par un retour au status quo ante.

1676 : le O'Bannon part.

1677 : création de l'ordre des Drachenbruders, chevaliers d'Empire en Eisen.

1678 : fin des Radicaux, vaincus à Entour. La Révolution Montaginoise s'achève sur la proclamation de la Nouvelle République, dirigée par un Corps Législatif de transition, dirigé par Montegue.

Affaire des Pamphlets en Avalon : la Reine utilise de nombreuses lettres de cachet pour faire taire la mauvaise publicité.

1679 : Esteban Verdugo, Cardinal et grand Inquisiteur, produit des preuves de la survie de Javier Sandoval, frère aîné du roi. Ce dernier est privé de son titre et ne peut plus diriger que sous la tutelle du Concilio de Razon, à nouveau réuni. Ces preuves, réexaminées en 1681, prouveront qu'Allende, le célèbre pirate, est en fait le frère aîné du roi.

1680 : Le Traité des Vingt Duchés, imposé par l'Église dans son ensemble, entérine l'existence de ces petits Etats Vodacce officiellement indépendants du pouvoir des Princes. C'est en fait l'ouverture d'un nouveau terrain de jeu pour les Princes—et pour Sieger, qui place là nombre de ses féaux et obligés.

Proclamation du Consulat en Montaigne.

Proclamation de l'Empire en Eisen, dirigé par Fauner Posen, devenue l'Impératrice Fauner Ière d'Eisen.

Le Grand Inquisiteur Esteban Verdugo est élu Hiérophante sous le nom de Purificacion XXX. L'Église Vaticine prend un tour rigoriste, au grand dam des progressistes. A partir de ce point, l'Église—et surtout le Hiérophante—dirige effectivement Castille, le Roi Sandoval étant écarté des décisions.



Chronologie (fin)

« Pour marquer l'Histoire, il faut avoir de la grâce. C'est vrai, 500 000 guilders aident, aussi. » -
Dame Lise

1681 : révolte de Pervychine en Ussura, réprimée dans le sang, la violence, beaucoup d'exécutions sommaires et encore plus de violence, pour figoler.

En Castille, révolte de Josemaria Castillus, écrasée par l'Eglise et notamment l'Inquisition, avec le secours des troupes royales.

1682 : Les premières ambassades vestens permanentes sont ouvertes en Avalon, Montaigne et Eisen.

Capitulations d'Insel : en Eisen, le culte Objectionniste est officiellement toléré.

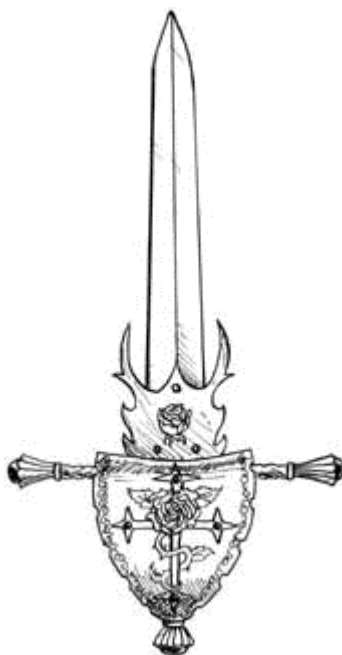
1683 : Montegue Premier Consul, à vie. Retour des Exilés.

1684 : Heinrich Sieger, sous la pression des Nibelungen, se défait de son titre de Prince Vodacce. Il retrouve celui d'Eisenfurst mais conserve aussi celui d'Eisenprinz, qui lui avait pourtant été décerné au départ par dérision.

Le O'Bannon revient.

1685 : réintroduction des titres de noblesse dans la société montaginoise ; en sus de la noblesse traditionnelle, création d'une noblesse consulaire.

La Grande Nuit en Eisen (renouvelée au début de 1866) : au cours d'une nuit de 72 heures, une horde de créatures déformées par la nuit et semble-t-il contrôlées par l'Eisenfurst Heilgrund, qui en profite pour se proclamer Empereur, déferle sur Eisen. Elle est défaite par l'Impératrice Pösen au terme de durs combats. La conquête subséquente d'Heilgrund tourne court, les créatures surgissant sur les arrières des troupes en marche.





Quelques inspirations nationales

« Je me disais bien que quelques malotrus avaient pourri le groove de l'Empereur... Il ne faut JA-MAIS pourrir le groove de l'Empereur... » - Un vieux courtisan à la cour de Charouse

A ce stade de la lecture, vous aurez compris que chaque nation s'inspire d'une nation existante à une période de son histoire, mais nous avons jugé bon de synthétiser ici ces inspirations d'ensemble, pour vous aider à y voir plus clair au cas où vous seriez perdu.

Avalon - Son inspiration majeure est l'Angleterre élisabéthaine, mais des gros bouts de mythes arthuriens et un soupçon d'ambiance victorienne viennent compléter le tableau.

Castille - L'Espagne post-Charles Quint, amputée de son empire mais auréolée des restes encore vivace d'une gloire passée.

Eisen - Le Saint Empire Romain Germanique à la fin de la Guerre de Trente ans est l'inspiration majeure de ce pays. Avec des monstres en plus, pour l'ambiance.

Montaigne - Inspirée de la France de Louis XIV (finesse and force), avec un raccord direct sur la Révolution, les premiers jours de l'Empire et une subsistance des mousquetaires tels que dépeints par Alexandre Dumas.

Ussura - Inspirée par un mélange subtil entre la Russie d'Ivan le Terrible et de Pierre le Grand. Plus une dose très visible de merveilleux qui définit directement le pays.

Vendel - Mélange complexe d'inspirations issues d'abord de la Ligue Hanséatique, des Provinces-Unies (la future Hollande) et ponctuellement de la Suède de Gustave-Adolphe. Visuellement, un aspect victorien naissant aux villes et aux costumes : on n'est plus très loin d'Oliver Twist.

Vesten - Inspiration viking, simple et massive.

Vodacce - Inspiration italienne période Renaissance, avec les grandes familles type Borgia et Médicis.



Petit lexique

“C’est bien pratique! Tenez, moi, il m’arrive même d’oublier mon propre nom” - Magnus Brybjullfrsson af Larsfolk

Ce petit lexique est là pour rassembler les termes désignant les éléments les plus importants de Théah.

Religions :

Théus - le créateur du monde, dieu unique pour la majorité des sociétés occidentales de Théah. Il est représenté par les Prophètes, au nombre de quatre.

Théah - la création de Théus (le monde), et plus spécifiquement le seul continent connu du monde.

Matushka - incarnation d’Ussura, intégrée à la religion orthodoxe, être doté d’immenses pouvoirs à l’origine de bien des choses en Ussura.

Eglise vaticine - principale religion de Théah, fondée à la mort du Premier Prophète.

Objectionnisme - courant religieux beaucoup plus récent, largement fondé sur le credo vaticin, mais rejetant tout ce qui est glorieux, et pompe religieuse. Surtout présent en Vendel et Eisen, mais se retrouve ailleurs.

Orthodoxie - doctrine de l’Eglise Orthodoxe d’Ussura, qui intègre Matushka et rejette la venue des deuxième et troisième prophètes.

Sorcellerie :

Porté - magie montaigne, permettant de manipuler la substance même de l’univers pour s’y déplacer ou, plus couramment, pour y faire transiter des objets.

Sorté - magie vodacce, exclusivement féminine, orientée vers le contrôle du destin. Les pratiquantes du Sorté sont appelées sorte strega (Sorcière du Destin).

Peryem - magie ussurane, fondée sur le rapport au règne animal, permettant d’aller jusqu’à obtenir des caractéristiques animales, pas forcément visibles (la force du mammoth, l’agilité du lombric, etc...)

Laerdom - magie vesten, fondée sur la manipulation des runes (les Noms Divins) et dérivée de la religion vesten, aux effets multiples. Les pratiquants du Laerdom sont nommés Skjaeren, et servent souvent de skaldes.

Glamour - magie avalonienne, étroitement liée aux fées, permettant de s’approprier une légende de Théah pour en devenir le porteur temporaire et en acquérir les traits principaux.

Graal - coupe mystique symbolisant l’alliance des fées et des humains. Lorsque cette coupe existe dans le monde des hommes, c’est signe que les fées permettent à nouveau aux humains d’utiliser le Glamour en l’alimentant avec leurs légendes... La détentrice actuelle de cette coupe est la Reine Elaine d’Avalon.

Fuego Adentro - magie castillane disparue, fondée sur le feu et sa manipulation.

Autres :

Syrne - adjectif et nom servant à désigner globalement les races probablement non-humaines qui ont précédé l’arrivée de l’homme sur Théah, et dont il ne subsiste que quelques ruines et artefacts (et l’Eglise dit que c’est mal de s’en préoccuper).

Los Vagos - groupement de hors-la-loi castillans centré autour de la légendaire et mystérieuse figure d’El Vago - qui est d’ailleurs cachée par un masque célèbre. Los Vagos sont intervenus à plusieurs reprises pour sauver la vie du Bon Roi Sandoval, et apparaissent parfois dans les campagnes éloignées pour y redresser un tort passé inaperçu. L’ensemble se fait souvent en dépit des forces de loi locales, ce qui leur vaut le statut de brigands - mais ce sont des héros du peuple...

Dracheneisen - métal mythique autant que mystique, le dracheneisen, apanage des seuls eisen dans la mesure où on n’en trouve que chez eux, est un métal extrêmement résistant avec la densité du liège, ce qui en fait un composant idéal pour certaines armures et armes. Le secret de la forge de ce métal est réservé aux seuls Nibelungen, et sa possession aux seuls nobles. Souvent, du reste, le dracheneisen anoblit son porteur...



Les Puissants

"Un jour, elle sera mienne, oh oui, un jour..." - Hendryk Brandt

Dans ce monde inégal, il est certains noms qui résonnent comme des coups de tonnerre, qui ouvrent des portes ou font vaciller les plus endurcis... Voici donc un petit who's who de Théah... Les personnages suivis d'un * sont maintenant décédés.

La Reine Elaine : reine d'Avalon, froide et digne. Des rumeurs folles courent cependant sur ses activités nocturnes.

Robert Mc Duff : roi des Hautes Marches du Nord. Fin politicien, guerrier habile, il est jeune et porte bien le kilt.

"Mad" Jack O'Bannon : roi d'Inismore, immortel fou, probablement lié avec les Sidhes d'une manière ou d'une autre, ce guerrier invincible décapite des armées entières à poings nues. Enfin, c'est ce qu'on dit...

Lawrence Lugh : chef des Chevaliers d'Elaine, cet ancien Sidhe s'est vu maudire et doit vivre la vie d'un humain.

Derwyddon : druide, mystique, oracle, conseiller d'Etat, on le dit fou, mais il vint avec la reine Elaine et le Graal...

Jeremiah Berek : sémillant leader des Chiens de Mer, flotte corsaire d'Avalon. Héros contre l'Armada.

Léon-Alexandre XIV de Montaigne* : Empereur de Montaigne, sybarite chevronné mais esprit tortueux.

Morella de Montaigne* : Impératrice de Montaigne, soeur de Béatrice Caligari.

Dominique du Montaigne : neuvième fille de l'Empereur.

Jean-Marie Tréville de Torignon : capitaine des Mousquetaires, héros du peuple, loyal mais bon.

Le Général : ancien mercenaire eisen reconverti dans la chasse aux pirates, à la tête d'une flotte spéciale.

Rémi de Montaigne : cousin de l'Empereur, capitaine de la Garde Eclair (garde d'élite), on le dit porté sur l'assassinat.

Faüner Pösen : la plus belle femme d'Eisen, la plus insensible et la plus militaire. Eisenfurst de Pösen devenue Impératrice.

Erich Sieger : Eisenfurst de Sieger. Entêté et violent, mais esprit fin. Il parvint à décourager les castillans.

Faulk Fischler : ancien pêcheur, apprend toujours son métier d'Eisenfurst. Débordé mais bienveillant.

Niklaus Trägue* : sociopathe Eisenfurst de Freiburg, Trägue est alcoolique, mais brillant lorsqu'il est lucide.

Georg Hainzl : Eisenfurst de Hainzl. Passionné d'opéra, sa schizophrénie lui fait jouer un rôle différent chaque jour.

Stefan Gregor Heilgrund III : jeune, ambitieux et plein de morgue, l'Eisenfurst d'Heilgrund s'est tourné vers l'étude du mysticisme depuis quelques années. Autoproclamé Empereur depuis peu.

Reinhard Dieter von Wische : l'Eisenfurst de Wische est malade, on ne l'a plus vu depuis longtemps...

Salvador Bejarano de Sandoval (le Bon Roi Sandoval) : jeune et inexpérimenté, adulé par la foule et Roi de Castille, ce jeune homme blasé par la politique n'est plus que l'ombre de lui-même..

Don Andrea Bejarano del Aldana* : conseiller du Bon Roi Sandoval, il est connu pour son influence (trop) modératrice.

Esteban Verdugo : Grand Inquisiteur, Cardinal, Conseiller du Roi Sandoval, puis Hiérophante sous le nom de Purificacion XXX, cet homme n'a plus d'autre supérieur que Thésus et il applique la loi de Thésus via le bras armé de son Eglise...

Enrique Orduño : amiral de Castille, son pays attend beaucoup de l'imposante flotte dont il a dirigé la reconstruction.

Alvara Arciniega : l'un des plus grands scientifiques de ce siècle, pourchassé par l'Inquisition, une des têtes de file du Collège Invisible.

Gespucci Bernoulli : Prince de Vodacce, lui seul possède l'autorisation de l'Eglise pour commercer avec les Levantins.

Vincenzo Caligari* : Prince de Vodacce, le machiavélique Caligari est passionné d'objets syrnes, malgré son grand âge. Sa femme, Béatrice, est l'une des Sorte Strega les plus habiles...

Donello Falisci : Prince de Vodacce et producteur du meilleur vin du monde.

Alberto Lucani* : sa principauté en Vodacce produit les plus belles dentelles du monde, faisant de lui un type fashion.

Alcide Mondavi : les vastes champs de sa principauté produisent l'essentiel du grain vodacce...

Marco Edoardo Vestini : sa principauté héberge une des plus célèbres écoles de courtisanes.

Giovanni Villanova : le Prince Noir, il est connu pour sa subtilité, son habileté et son manque total de scrupules.



Les puissants (suite et fin)

« Si je portais une plus grosse moustache, je serais sans doute plus célèbre » - Santi Alonso

Ilya "Grozny" Sladivgorod Nikolovich : Gaius d'Ussura, visionnaire violent et despotique. On le dit en froid avec Matushka...

Ketheryna Fischler Dimitrova : la femme du Gaius, soeur de Faulk Fischler.

Aleksi Pavtlow Markov v'Novgorov : "roi" en ce qu'il dirige Rurik, l'un des cinq knias d'Ussura, il possède l'esprit du Loup.

Staver Siev Aryaov v'Vladimirovich : expert ès krashenka, ces oeufs de joaillerie, le roi Staver du knias de Veche est paraît-il fou.

Tamara Breslau Fyodnava v'Riasanova : jeune et belle reine du knias de Gallenia, elle incarne l'Aigle de Feu.

Borin St. Andresgorod v'Pscov : roi du knias Somojez, le Grand Tabulaire de l'Orthodoxie usurane est resté bien timoré lors de l'arrivée de Montegue de Montaigne en Ussura.

Koschei : on le dit aussi vieux que Matushka, dont il est l'immortel confident, et c'est l'âme de la Douma.

Vladimir Goroduk Drakov v'Pietrov : cruel roi du knias de Molhyna, les troubles récents avec les kosars l'ont rendu encore plus violent.

Magnus Brybjullfrsson af Larsfolk : un des principaux leaders vesten, il se prépare à être le premier Haut Roi vesten élu par son peuple - enfin, c'est peut-être pas encore pour demain...

Yngvild Olafsdottir : vesten rebelle, cette capitaine célèbre de drakkar a choisi la piraterie pour détruire le commerce vendel.

Val Mokk : Maître de la Guilde des Marchands, et maître effectif de la Ligue des Guildes vendel. Son influence se mesure au nombre de guilders qu'il possède : tout le monde l'écoute attentivement quand il parle.

Sela Cole : Maîtresse de la Guilde des Forgerons, son caractère affirmé l'a fait connaître au-delà de Vendel.

Lorraine Weller : "Madame" Lorraine Weller, maîtresse de la Guilde des Jennies, est à l'origine du succès économique le plus inattendu du siècle, puisqu'elle est en fait la souteneuse la plus officielle et la plus en vue de Théah.

Allende : à la tête des Boucaniers de la Fraternité de la Côte, Allende est sans doute le plus entreprenant des capitaines pirates, après sa rébellion à La Boca de Dios, devenue La Bucca, où il dirige une véritable flottille d'écumeurs des mers.

Kheir-ed-Din : leader incontesté des Corsaires Levantins (qui n'ont de corsaires que le nom, puisqu'ils n'ont aucune lettre de course, quoiqu'ils prennent garde de n'attaquer aucun navire levantin), il mène sa propre guerre sainte au cours de razzias sur les côtes occidentales, avant d'en revendre le produit (et les esclaves) sur les marchés levantins.

Reïs : capitaine des Crimson Rogers, personne n'a jamais survécu à une rencontre avec lui. Le plus terrible pirate de tous les temps, son sadisme et sa brutalité ont fait de lui l'égal du Vaisseau Fantôme, une légende que les plus grands marins se racontent en pâissant de terreur.