

LE MODE DE VIE AU NEBELWELT

Au Seuil de la Catastrophe

Un GN Steampunk
Du 23 au 25 Octobre 2020

www.STIM.ch

Présenté par



Chaumont, Neuchâtel

Contenu du Livret

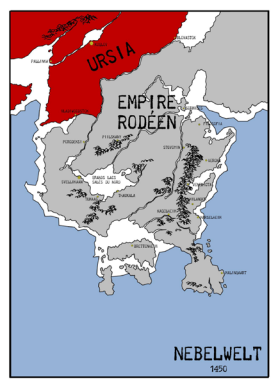
GÉOGRAPHIE DU NEBELWELT.....	2
CALENDRIER DU NEBELWELT.....	4
LA THAUMATURGIE DANS LE NEBELWELT.....	5
ECONOMIE DU NEBELWELT.....	6
LA MODE DANS LES DIFFÉRENTES NATIONS.....	7
ACTUALITÉ DES NATIONS.....	11





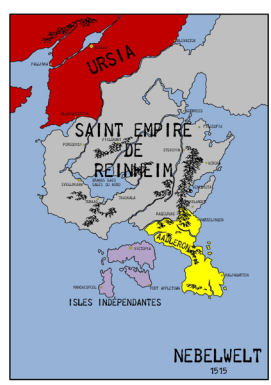
Géographie au Nebelwelt

Au fil du temps et de l'histoire, les frontières des différentes nations du Nebelwelt se sont mues, des nations se sont créées, certaines se sont élargies et ont pris beaucoup d'ampleur ou ont été rebaptisées suite à des changements politiques de grande envergure.



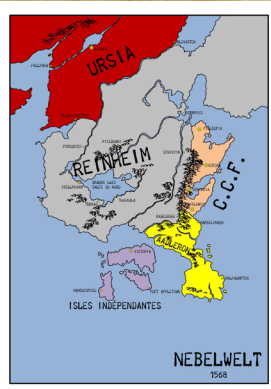
Au moment où les premières cartes du Nebelwelt ont été créées, autour de 1450 PGC (Post Grande Catastrophe), la glace recouvrait une grande partie du territoire.

Le Nebelwelt était séparé en deux : les rudes plaines d'Ursia et l'Empire Rodéen.



Les glaces ont ensuite très rapidement reculé, isolant les Isles Indépendantes. Le Saint Empire de Reinheim se voit obligé de mettre en place une régence à distance.

Une guerre civile scinde le royaume entre pro-technologistes et adeptes du Pentagode. Suite à une bataille entre pro-technologistes et adeptes du Pentagode, les Royaumes d'Aadleron et de Reinheim sont créés.



Les marchands situés au-delà de la grande Chaîne Montagneuse rachètent leur indépendance au Saint Royaume de Reinheim et fondent la Chaîne des Cités Franches.



Au Sud, Le Roi des Isles Indépendantes est renversé et la nation est rebaptisée Aven.

Au Nord, en Ursia, une guerre civile éclate. Suite à celle-ci, la politique change du tout au tout et la nation est renommée Coalition Ursienne des Républiques Sociales et Communes (C.U.R.S.C.).



En 1716, Aadleron grapille un peu plus du territoire reinheimer.



La CCF inaugure une 5ème cité dirigeante en plus de Milania, Verona, Veniccia et Filosofia, il s'agit de la cité itinérante de Ferrovia, un train gigantesque qui relie les Steppes à Aadleron, en passant par la CCF.

Une guerre éclate entre Reinheim et Aadleron et un traité est signé. Aadleron obtient enfin l'accès aux Grands Lacs Salés du Nord et donc au Thaumate de Natrium.



Les grandes nations du Nebelwelt tombent d'accord pour accorder aux tribus Tatanka un territoire reconnu de tous : les Steppes (1815).

La CCF a développé deux lignes de Zeppelin long courrier entre Verona et Victopia (Aven) et entre Verona et Kemlingrad (CURSC).



Le Cosaque Rouge, se détache de la mauvaise réputation internationale et des scandales du CURSC en fondant la République Libre de Sanotskaïa et obtient des terres dans les Steppes.

La majeure partie des tribus Tatanka se fédèrent autour de la nation de Toutes les Tribus Tatanka Réunies (TTTR). Seules les Steppes Reculées, plus sauvages, ne sont pas intéressés par ces accords.



Suite à la guerre civile en Reinheim qui met fin au gouvernement le plus ancien du Nebelwelt, Aadleron en profite pour prendre de plus en plus de terrain sur les reste du Saint Royaume qui est désormais entre les mains des Progressistes.



Calendrier du Nebelwelt

Dans le Nebelwelt, les années se divisent en 4 saisons:

- La décade de Lumière, lorsque la lumière réapparaît après les jours sombres et permet à la nature de délivrer tous ses secrets en s'éveillant.
- La décade de Solère s'installe au moment où la puissance solaire est à son paroxysme, faisant dorer les champs de blé.
- La décade Moissère, il s'agit du moment des récoltes et de l'affaiblissement de la nature qui se prépare à s'endormir.
- La décade de Froadère vient lorsqu'un vent glacé souffle sur tout le Nebelwelt et que les journées deviennent plus sombres, que la nature s'endort.

Chaque Saison est divisée en 10 décades de 10 jours.

1^{ère} décade, 2^{ème} décade,... 10^{ème} décade.

Les 10 jours de chaque décade : Primidi, Duodi, Tridi, Quartidi, Quintidi, Sextidi, Septidi, Octidi, Nonidi et Decadi.

Ainsi, Au Seuil de la Catastrophe se déroulera Octidi, 4^{ème} Décade de Moissère 1839.



Moissère



Décades	Jours des Décades									
1 ^{ère}	✕	✕	✕	✕	Quintidi	Sextidi	Septidi	Octidi	Nonidi	Decadi
2 ^{ème}	Primidi	Duodi	Tridi	Quartidi	Quintidi	Sextidi	Septidi	Octidi	Nonidi	Decadi
3 ^{ème}	Primidi	Duodi	Tridi	Quartidi	Quintidi	Sextidi	Septidi	Octidi	Nonidi	Decadi
...	...									
10 ^{ème}	Primidi	Duodi	Tridi	Quartidi	Quintidi	Sextidi	✕	✕	✕	✕



La Thaumaturgie dans le Nebelwelt

Il est de notoriété publique que certains êtres humains sont dotés de pouvoirs parapsychiques étranges. Capables d'influencer la matière par la seule force de leur pensée, ces êtres aux capacités exceptionnelles sont nommés mages, prêtres, shamans et plus généralement thaumaturges, ce qui signifie « faiseurs de miracles » dans un langage de l'ère précédente. Comme le corps humain ne peut contenir qu'une quantité limitée de thauma et que celui-ci n'y reste pas très longtemps, pendant des siècles la thaumaturgie fut réservée à une élite d'ermites entièrement dévoués à son étude et les miracles étaient considérés comme des légendes. Mais avec la découverte du sel rouge des grands lacs salés, le fameux Thaumate de Natrium, la thaumaturgie connut un essor phénoménal; le Thaumate permet en effet de stocker durablement le thauma et donc de s'affranchir de la limite imposée par le corps humain.

A l'origine, les personnes dotées du don de Thaumaturgie étaient membres d'un ordre de chevalerie : les moines-guerriers de la Force. Ils étaient pris en charge dès l'enfance et suivaient une éducation pieuse et pleine de dénuement, dans l'unique but d'améliorer leurs aptitudes thaumaturgiques. Ils étaient les défenseurs des faibles et ne vivaient que pour tomber en martyres en l'honneur de leur église. Par la suite, il fut possible de naître avec des dons et de ne pas avoir été repéré par le Pentagode. Ainsi, un certain nombre de Thaumaturges dans le Nebelwelt n'ont pas suivi l'éducation si stricte des moines-guerriers. Pour lancer un sort, il faut être thaumaturge et disposer d'une dose de Thaumate. Celui-ci se trouve principalement dans le Saint Royaume de Reinheim, aux abords des Grands Lacs Salés du Nord. Les prêtres du Pentagode restent néanmoins les meilleurs Thaumaturges du Nebelwelt, grâce à la discipline de fer qu'ils s'infligent et à leur foi indéfectible.

Les Tatanka, eux, ont également des dons particuliers, mais ne nécessitant pas de Thaumate. Des rituels puissants peuvent être accomplis par le rassemblement de plusieurs Tatankas et l'utilisation, cette fois-ci, de Thaumate de Natrium. Certains sorciers d'une grande puissance peuvent même jeter des malédictions, une forme de thaumaturgie très obscure.

A ce jour, trois sortes de Thaumate ont été recensés dans le Nebelwelt :

Le Thaumate de Natrium - Rouge

Le Thaumate rouge se trouve aux abords des Grands Lacs Salés du Nord en Reinheim.

Il est chargé par les émotions des moines et revêt de propriétés puissantes selon son utilisation. Il est également utilisé comme source d'énergie et élément alchimique pour différentes applications. Son commerce est important.

Le Thaumate dépolarisé - Vert

Le Thaumate Vert est du Thaumate rouge dépolarisé. Il s'obtient grâce à un procédé alchimique, développé à la base en Aadleron, ce qui lui confère des propriétés anti-thaumiques. Il est également couramment utilisé en alchimie.

Le Thaumate Noir

Il s'agit d'une rumeur, peu de personnes détiennent des informations au sujet du Thaumate noir. L'on ne sait pas d'où il vient, comment il est généré et quelles sont ses propriétés exactes.



Economie du Nebelwelt

La conquête du Nebelwelt est une sempiternelle compétition entre les différentes nations. A l'instar de la politique et du mode de vie de chaque pays, le système monétaire est propre à chacun.

Système Monétaire par Nation

Nation	Monnaie	Valeur		
Aven	Livre avenéenne	10		
Aadleron	Couronne aadleronaise	20		
Reinheim	Pièce	1 argent	10 cuivre	(1 or = 5Pa)
CCF	Franc	40		
CURSC	Rouble Urs	100		
TTTR	Livre avenéenne	10		
Steppes Reculées	Système de Troc	-		
Sanotskaïa	Pièce	1 argent	10 cuivre	(1 or = 5Pa)

Prix indicatifs

Produits	Livres	Couronnes	Francs	Roubles	Pièces
Boisson	5	10	20	50	5pc
Compo alchi	10	20	40	100	1pa ou 10 pc
Matériel soins	15	30	60	150	1pa + 5 pc
Drogue	20	40	80	200	2pa
Passe	30	60	120	300	3pa
Arme blanche	30	60	120	300	3pa
Arme Techno	50	100	200	500	1po
Repas	15	30	60	150	1pa + 5 pc
1 chambre d'hôtel	60	120	240	600	6 pa ou 1po + 1pa



La Mode dans les différentes nations

Aven

A Aven, l'élégance et la sobriété sont de mise, lorsque l'on parle de mode.

Le chapeau haut de forme, pour dames et messieurs, est un accessoire incontournable de la mode avénéenne.

Les Avénéens favorisent la dentelle légère et les tissus chics à motifs discrets plutôt que les frous-frous et les matériaux en cuir.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e-845473160b8cc/steampunk-aven/>



Aadleron

Le type vestimentaire des Aadleronais est profondément marqué par leur mode de vie, leur organisation par guildes et par le culte de la machine.

Ainsi, les Aadleronais sont fiers d'intégrer à leurs vêtements beaucoup de cuir et des rouages. Certains d'entre eux ont des prothèses thaumériques et d'autres des accessoires mécaniques, qui leur permettent de se démarquer visuellement.

Les lunettes googles sont des accessoires très appréciés par les Aadleronais qui les portent souvent comme pur élément décoratif. Ils évitent de porter le chapeau, du moins le haut de forme, ce qui les fait trop s'apparenter trop aux Avénéens. Ils préfèrent donc le port du tricorne, mais néanmoins, l'association google et chapeau haut de forme est un élément qui se voit de plus en plus sur les jeunes aadleronais qui veulent se donner une touche plus sophistiquée.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e-845473160b8cc/steampunk-aadleron/>



Reinheim

A l'origine très vétuste, la mode de Reinheim a su se diversifier au cours du temps.

Cette nation a fini par trouver un compromis entre son ancienne mode et la mode Aadleronaise.

De larges ceintures en cuir ou corsets pour hommes et femmes enserrant les tailles et laissant retomber des pans d'étoffes sobres, que l'on devine à l'ancienne mode. Les grands manteaux de tissus ou de cuir sont de mise et certains des plus progressistes Reinheimers portent des prothèses thaumécologiques.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e-845473160b8cc/steampunk-reinheim/>



Chaîne des Cités Franches

A contrario de ce que l'on pourrait penser, la mode de la CCF suit des règles bien précises. Tout n'est pas que froufrous, couleurs et satins.

Bien entendu, il faut aimer être tape à l'œil lorsque l'on vient de la CCF. Les Femmes portent des robes volumineuses, beaucoup de couleurs et de dorures, et les hommes portent de grandes chemises à froufrou, des vestes à queues de pies, des couleurs et des dorures.

L'on sait également que les membres de la Chaîne portent obligatoirement un masque, mais les règles sont très strictes à ce sujet et les masques se déclinent selon le rang de la personne qui le porte :

- Nobles de haute lignées : parures d'or, diamants, saphirs, émeraudes ou rubis.
- Nobles de moindre lignage : argent et incrustation d'améthystes, de topazes, de lapis-lazuli ou de grenat.
- Tout citoyen n'ayant pas le sang bleu a l'interdiction d'agrémenter son masque d'un quelconque métal précieux ou de pierres précieuses et semi-précieuses.
- Les commerçants ornent leur masque de soie
- Les scientifiques ornent leur masque d'une plume d'oie
- Les militaires voilent leur masque pour couvrir le bas du visage.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e-845473160b8cc/steampunk-ccf/>





CURSC

La mode CURSC se répartit en 3 catégories, étant donné qu'il existe 3 espèces humanoïdes et que chacune a ses propres spécificités.

Les **humains** portent de grands manteaux, et les pantalons bouffants sont à la mode. Les femmes portent également des pantalons, ou des robes chics et sobres, à la mode avénéenne. Les CURSC portent souvent des fourrures pour se prémunir du froid nordique. Les lunettes d'aviateurs sont devenues un accessoire de plus en plus en vue.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e845473160b8cc/steampunk-cursc/>

Les **Klumpfs** n'ont pas une grande gamme de vêtements dans leur armoire. Ils portent principalement des habits pratiques pour la mine. Ils agrémentent leur habillement de nombreux accessoires à la mode aadleronaise, comme des googles, du cuir, des rouages. Ils portent également des prothèses mécaniques, et ils tressent leurs cheveux et barbe. Même si souvent représentés de cette manière, les klumpfs ne sont pas tous nécessairement atteints de nanisme. Néanmoins, au fil des ans, l'hérédité et les conditions de vie et de travail de cette population du CURSC en ont fait des personnes plus petites que la moyenne et plus robustes.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e845473160b8cc/steampunk-cursc/klumpf/>

Les **Sluga**, eux, s'habillent approximativement de la même manière que les humains, à la différence qu'ils portent toujours des lunettes teintées et un masque à gaz la majeure partie du temps. Très souvent, ils portent de longs manteaux en cuir. Un Sluga se reconnaît principalement par son teint très pâle.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e845473160b8cc/steampunk-cursc/sluga/>





République Libre de Sanotskaïa

Les habitants de la République Libre de Sanotskaïa portent en général des vêtements paysans, qui sont les plus pratiques pour la vie de tous les jours et pour travailler les champs. De manière plus traditionnelles et lors de grandes fêtes ou de réunions politiques et diplomatiques, les habitants revêtent leur papakha, un chapeau de fourrure de mouton, blanc ou noir, poils longs ou courts. Ils portent des pantalons bouffants et une chemise avec un caftan (longue veste boutonnée), poitrine ouverte. Les couleurs varient entre le kaki, le bleu et le rouge, mais il n'est pas rare de voir de toutes autres couleurs dans les vêtements des citoyens.

Lors de grands froids, les républicains de Sanotskaïa portent des manteaux bourkas qui sont de longues capes en peau de mouton.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e845473160b8cc/steampunk-sanotskaïa/>



Tatanka

La Mode Tatanka se divise également en deux catégories : Les tribus des Steppes Reculées et les membres de Toutes les Tribus Tatanka Réunies.

Pour les **Steppes Reculées**, il existe autant de styles que de tribus. On ne peut pas vraiment parler de mode, pour ces sauvages qui vivent avec ce qu'ils trouvent. Néanmoins, il est de coutume pour les Tatanka des Steppes reculées de porter le grimage, beaucoup de peaux et de matières naturelles, ainsi que des plumes.

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e845473160b8cc/steampunk-tatanka/steppes-reculées/>



Les membres de **Toutes les Tribus Tatanka Réunies** ont récemment adopté un style beaucoup plus singulier et unifié. Certains d'entre eux ont adopté le port chapeau haut de forme pour marquer leur entrée dans la civilisation, tandis que d'autres ont également su agrémenter leurs vêtements de rouages, mais pas seulement. Os, plumes, grimages, tout est fait pour les démarquer et leur donner une apparence « dangereuse ».

Inspirations visuelles supplémentaires :

<https://www.pinterest.fr/94a7a456298aaaa6e845473160b8cc/steampunk-tatanka/tttr/>



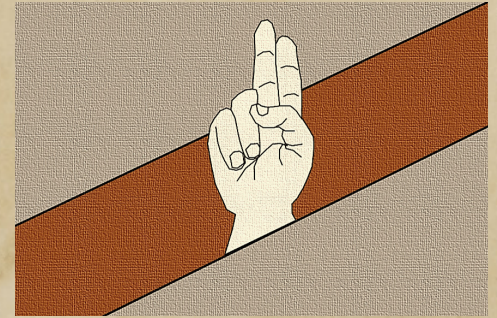
Actualité des nations

De 1815 à 1839 en Reinheim

Déjà avant **1815**, le Saint Empire de Reinheim était une nation en déclin, conduite par ses valeurs religieuses rejetant fermement tout progrès technologique. Suite à l'Extraordinaire Exposition d'Aven à laquelle une délégation reinheimer avait été conviée, le pays se referma sur lui-même, provoquant de nombreuses tensions internes, notamment auprès des Progressistes, groupes de personnes prônant les nouvelles technologies et se positionnant contre le Pentagode. Ils se structurèrent dès

1820, prenant toujours plus de pouvoir, jusqu'à ce que le gouvernement décide d'agir en imposant le « **Traité de 1825** », permettant au Pentagode de punir et d'éradiquer tout opposant : une véritable chasse à la sorcière. Les cellules Progressistes s'exfiltrèrent et s'organisèrent en s'implantant à l'international, pour mieux revenir et faire gronder une révolte qui mena à une guerre civile sanglante dès **1835**.

En **1837**, les Progressistes s'étaient débarrassés de la majorité des religieux et entamèrent le siège de Svellikaan, qui dura près d'une année. Alors que le pays était au plus faible, en guerre, une maladie étant apparue et l'économie ne tournant plus, Aadleron entama son invasion. En **1838**, Svellikaan tomba au cours d'une épique bataille démontrant toute la puissance thaumaturgique du Saint Empire. Deux doigts du Pentagode furent mis à mort, mais trois d'entre eux disparurent. Les leaders Progressistes furent propulsés à la tête du pays, notamment ceux qui s'étaient mis en avant pour mettre un terme à l'oppression du pays : Klaus Jorgeson, Rosa Karchman et Marla Riper. Le Saint Empire n'était plus et la nation était dans un sal état, entre tout ce qui avait été endommagé pendant la guerre, la maladie, la famine et l'avancée d'Aadleron. **1839** arriva, et une convocation au Congrès de Milania fut lancée. Il était temps pour les dirigeants de la communauté internationale de prendre des décisions et de trouver des solutions face à la situation actuelle.



De 1815 à 1839 en Aadleron

Après l'Extraordinaire Exposition d'Aven, les guildes des alchimistes aadleronaises montèrent en puissance. Des apprentis furent formés partout dans le pays et les procédés de transformation du Thaumate Rouge en Thaumate vert se perfectionnèrent. Les nouvelles applications se multiplièrent et avec cela, la création de nouvelles drogues. Cette vague de consommation devint si importante que le Roi dut établir en **1820** un décret interdisant toute production et consommation de Glucose Ganjal et de ses dérivés sur son territoire. La même année, alors âgé de 80 ans et toujours fringant, Hans XII devint Pape du Culte de la Machine et occupa désormais les deux plus hauts postes du pays.

Les années qui suivirent furent plutôt calmes en Aadleron et c'est seulement en **1835** que le pays fut à nouveau troublé. Différentes guildes se mirent en grève, revendiquant des statuts particuliers. Les différents chantiers du pays furent paralysés durant des mois et certaines régions connurent des troubles particulièrement violents. Le Roi finit par accepter certaines revendications, mais il fit interdire les grèves en **1837** et mobilisa la majeure partie des guildes dans le but d'établir transition vers une économie de guerre et débiter l'invasion de Reinheim.

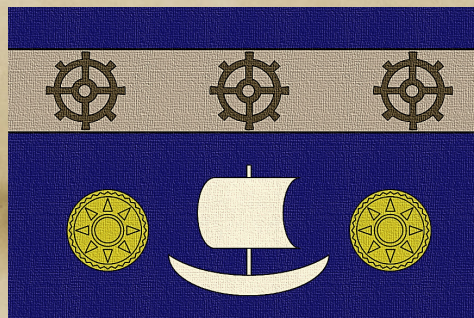
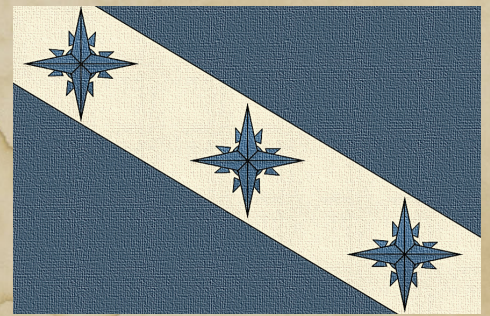
Le pays, alors en guerre civile, ne pouvait opposer aucune résistance à l'armée aadleronaise. Alors qu'en **1838** Svellikaan, la Capitale de Reinheim, tomba entre les mains des rebelles Progressistes, à l'est, l'armée aadleronaise subit un ralentissement étrange dans sa progression. Hans XII mit son armée en pause afin de se rendre au Congrès de Milania en **1839** et de rencontrer les autres dirigeants du Nebelwelt.



De 1815 à 1839 en Aven

Victopia fut très chamboulée à la suite de l'Extraordinaire Exposition d'Aven. L'attentat de Franklyne Stone avait mis l'AIA à mal et fait de nombreuses victimes. En **1820**, le pays est à nouveau sous le choc après un nouvel attentat perpétré par les Illuminés d'Imothep à Port Appleton. Ces derniers se positionnent contre les avancées technologiques d'Aven et revendiquent un retour à l'ère sans électricité. Le Conseil des Industries fait pression sur le premier Ministre. La manœuvre se révèle efficace, puisque l'AIA finit par arrêter en **1826**, Zaël, le leader présumé des Illuminés. En **1830**, après 50 ans de règne, la reine Lisbeth II s'éteint. Un vent de changement souffle sur Aven. C'est le leader de la Connington Incorporation, détenteur des brevets sur l'électricité, Lord Henry III Connington qui devient le nouveau Roi. Dès son arrivée à la tête du gouvernement, il effectue un vaste ménage et remplace les trois principaux ministres du pays. En **1834**, à la suite de la disparition du Professeur Henry George Walton, le Conseil des Industries participe au financement de 3 expéditions internationales à destination des Ruines de Kyf en territoire Tatanka. Le professeur sera retrouvé, mais un scandale est exposé au grand jour, celui impliquant des camps de travail CURSC inhumains. L'année suivante, la Couronne lance un programme de développement faramineux afin d'acheminer la fée électrique partout sur les 3 Iles avénéennes.

Dès **1836**, la situation s'envenime en Reinheim ; Aadleron démarre son annexion en **1837**. Agissant tout d'abord comme la politique avénéenne l'avait toujours fait, Lord Connington dénonce son homologue aadleronais. La démarche n'ayant aucun effet, la décision est prise de stopper toute activité commerciale avec Aadleron et d'envoyer des flottes de Panaches Bleues à destination de Svellikaan, la capitale reinheimer déchue. En **1839**, le Roi Henry III se rend au Congrès de Milania afin de rencontrer les autres leaders du Nebelwelt.



De 1815 à 1839 Sans la CCF

Après les événements de l'Extraordinaire Exposition d'Aven, la Chaîne des Cités-Franches se développa une fois de plus. Les marchands avaient obtenu des plans et recueilli certains ingénieurs extrêmement qualifiés et ainsi, ils développèrent de nouveaux zeppelins. Ces modèles, de plus en plus grands et volant sur de plus en plus longues distances permettraient finalement de transporter des marchandises ainsi que des personnes de manière plus rapide que par Ferrovia ou que sur mer. Jusqu'en **1834**, la CCF prospéra. Un programme pour emmener Ferrovia de Blovastok à Kemlingrad fut lancé et la première ligne de long courrier fut ouverte entre Verona et Victopia. C'est finalement suite au crash du vol inaugural de la ligne Verona-Kemlingrad que les Ducs et Duchesses entrèrent dans une période financière délicate. Les chantiers du chemin de fer allaient être sans cesse perturbés et ce, notamment dès **1836**, lorsque la République libre de Sanotskaïa fit l'acquisition de terrain dans les Steppes et interféra considérablement au passage de Ferrovia sur ces terres. La réunification des Tribus Tatanka rendra, elle aussi, de plus en plus compliqués certains marchés qui avaient toujours volontiers collaboré avec la CCF. En **1838** la ligne de Ferrovia fut acheminée jusqu'à Kemlingrad. Hélas la Cité-Etat locomotive ne pouvait traverser ni la République libre de Sanotskaïa, ni les territoires des Steppes.

La Capitale reinheimer Svellikaan étant tombée face aux rebelles Progressistes, le Duc Antonio Valda di Milania, avec l'accord du Consortium des Marchands de la CCF, lancera un appel à tous les leaders mondiaux afin de se réunir dans son nouveau Centre de Recherches Scientifiques et Médicales afin de débattre des différents problèmes touchant le Nebelwelt en **1839**.

La Capitale reinheimer Svellikaan étant tombée face aux rebelles Progressistes, le Duc Antonio Valda di Milania, avec l'accord du Consortium des Marchands de la CCF, lancera un appel à tous les leaders mondiaux afin de se réunir dans son nouveau Centre de Recherches Scientifiques et Médicales afin de débattre des différents problèmes touchant le Nebelwelt en **1839**.



De 1815 à 1839 au CURSC

Après les événements de l'Extraordinaire Exposition d'Aven, la médecine et la science en général avaient fait un bond en avant. La campagne de la « Moisson Rouge » - qui consistait à prélever des échantillons de tissus sur de très nombreux sujets pour l'avancée de la science - bien que révélée au public, commençait à porter ses fruits selon les dires du gouvernement CURSC. Dès **1820**, ils accélérèrent leur développement et mirent en place des camps de travail, dans le secret le plus absolu. Dans ces camps, ils emmenaient des Tatankas ou autres explorateurs trop curieux afin de créer de l'armement et des technologies, d'extraire des ressources du sol ou alors de servir de cobayes scientifiques. C'est « grâce » à la disparition du Professeur Henry Charles Walton d'Aven en **1835** que 3 expéditions scientifiques furent montées à destination des Ruines de Kyf et que les camps CURSC furent révélés au grand jour. Obligé de faire un mea-culpa international, le gouvernement annonça la fin des camps ainsi que la fin de la « Moisson Rouge ». D'ailleurs, à partir de **1836** et suite à la création de la République Libre de Sanotskaïa, le CURSC ne donna guère plus de nouvelles à la communauté internationale si ce n'est en **1837** pour annoncer la mise en place d'un nouveau gouvernement dénommé la Triade, mené par un Homme, un Klumpf et un Sluga. Ces derniers étant désormais reconnus comme une espèce humanoïde à part entière dans leur pays.



De 1815 à 1839 dans les Steppes

Après les événements de l'Extraordinaire Exposition d'Aven, les Steppes furent reconnues comme territoire Tatanka - et donc comme nation à part entière - par les autres puissances du Nebelwelt. C'était un changement considérable, entrepris par Wacomba Gueule de Corbeaux et sa Tribu. Grâce à l'aide d'Aven et de ses diplomates, les revendications Tatanka furent, pour la première fois entendues. Cependant, il fallut

longtemps avant que la réputation de ce peuple et leur attitude ne change. L'accès au statut de nation promut le déplacement de plus de tribus vers les autres pays et si les premiers Tatanka finirent alcooliques, drogués ou mercenaires pour des groupes de malfrats, certains commencèrent à s'organiser et à se moderniser. Certaines tribus quittèrent les Steppes afin de s'établir dans la Chaîne des Cités-Franches, en Aadleron ou même en Aven. Après plusieurs années, les tribus avaient accumulé des biens et de nouvelles connaissances. Le peuple Tatanka n'attendait plus qu'un leader pour les réunir. En **1834**, les événements des Ruines de Kyf engendrèrent de grands changements. En effet, la révélation des camps de travail CURSC, suivi de la création de la République Libre de Sanotskaïa, ainsi que les passages répétés de Ferrovia sur leur territoire accentuèrent le besoin de développement. En **1836**, après la disparition du Clan Chogan et des rumeurs de maladies dans les Steppes, un Tatanka, Flakka Cobra-Grognon, se décida à unifier la majorité des tribus, à l'exception des Steppes Reculées, territoire pratiquement inexploré et habité uniquement par d'anciennes tribus plutôt sauvages. Tous se regroupaient désormais sous une même bannière : les TTTR : Toutes les Tribus Tatanka Réunies. Flakka Cobra-Grognon répondit en **1839** à l'appel du Duc Antonio Valda pour se rendre au Congrès de Milania afin de rencontrer les leaders mondiaux et représenter son peuple.



La République Libre de Sanotskaïa



Suite aux expéditions des ruines de Kyf en **1834** dans les steppes Tatanka, des camps de travail forcé CURSC ont été découverts et ces derniers furent forcés d'avouer l'emplacement des différents lieux et de cesser toute expérimentation non éthique. Simeon Vassilievitch Chevchenko (surnommé le Cosaque Rouge), fervent patriote et gradé de l'armée CURSC, profondément déçu par la corruption de son gouvernement, décida de mener une révolution à l'encontre du CURSC et ce, au sein même du pays.

Durant plus d'un an, la campagne contre le CURSC prit de l'ampleur et fit grossir les rangs de l'opposition. Les nouveaux partisans étaient en effet las des abus de pouvoir répétitifs, des fausses promesses du CURSC ainsi que de leurs expériences illégales et immorales réalisées sur leurs pairs, mais pas seulement. Le Cosaque œuvra énormément pour la reconnaissance des Sluga, campagne qui se révéla efficace quelques années plus tard avec l'affranchissement et le nouveau statut des Slugas.

En **1836**, l'histoire de la République Libre de Sanotskaïa prit un nouveau tournant. Le Cosaque Rouge, bien décidé à créer son état, partit en mission, seul, on-ne-sait-où pour trouver une solution. Après plusieurs semaines d'absence, le Cosaque Rouge revint non seulement avec une belle somme d'argent, mais aussi avec de nouveaux partisans et un accord avec les Tatankas, permettant aux républicains de s'établir sur un morceau de terre dans les Steppes.

Les années suivantes, les 7 « Conseillers Républicains » (dont le Cosaque Rouge faisait partie) se mirent à édifier au mieux le pays avec la construction de villes et de villages ainsi que le développement d'une agriculture autonome et équitable. Dans un premier temps, le but était de nourrir la population et à long terme, de pouvoir s'autogérer au maximum en exportant des denrées.

Voilà que le Duc de Milania, soutenu par le Consortium de la Chaîne des Cités Franches lance un appel aux dirigeants du Nebelwelt en **1839**. Une réunion est organisée en fin d'année: le Congrès de Milania. Tout le monde répond présent, y compris la République Libre de Sanotskaïa. Cela permettra enfin à la jeune nation de se faire reconnaître par tous et de faire ses preuves.