



VICTOPIA
CONNINGTON INC.
WE ARE THE LIGHT BRINGING IN THE AMERICAN

LES HAUTES INSTANCES DU
NEBELWELT SE RÉUNISSENT

Au Seuil de la
Catastrophe
1839

Actualité du Nebelwelt

Livret Contexte



...s'annonce empli de surprises et de changements. Il s'agit-là d'un événement unique, est celui du siècle. Pour la première fois de l'Histoire, les hautes instances de tout le est se rassemblent au sein de Milania, ville état des Cités-Franches. Tous les plus hautsitaires seront présents pour discuter de l'avenir du Saint Royaume de Reinheim, suite à sa chute.

LA CHUTE DE REINHEIM
Ce congrès, sous couvert d'un bal diplomatique, se veut être un espace de négociation et de paix. La récente chute du Saint Royaume de Reinheim, la guerre civile en son sein, ainsi que la destruction du Penagode, ont gravement mis en péril l'avenir du Nebelwelt. Désormais, Progressistes ont le pouvoir à Reinheim, mais ces derniers ont crises, famine et part de morts. L'actuel ministre Avépp Carter, citoyens et inqui-

LE CONGRÈS DE MILANIA, ENTRE SCIENCE ET POLITIQUE
Le Congrès de Milania vise à réunir les diverses tentatives internationales dues à la chute du Royaume de Reinheim. Il s'agira aussi pour les dirigeants avancés de présenter les Cités Franches. Le lieu n'est autre que le Centre Médico-Scientifique de Milania. Si l'organisation de ce Congrès est plus que le bienvenu en ces temps troublés, il est en revanche plus que bienvenu au sein d'un Centre scientifique. Tous les yeux sont braqués sur cette réunion extraordinaire. Quel est le but ? Cet agglomérat de puissants redessiner la face de notre monde. Votre reporter sur place, Arthur Mac Corning

AVEN ET ADLERON EN
Le Royaume de Reinheim n'a pas souffrir de frictions. Notre Roi III Connington, a décidé de couper tout lien commercial avec Aadleron, sur les terres de la machine, adoratrice du culte de la machine, n'a pas interrompu son incursion, malgré les différentes interpellations d'Aven et l'envoi des Panaches Bleues pour soutenir la population de Reinheim. Néanmoins, depuis quelques années, Aven a stoppé l'avancée de son armée. Il mettra à l'arrêt son projet d'annexion.

EXTRAORDINAIRE DE TOUTES
et la Chaîne des Cités Franches seront re- puis que le scandale des camps CURSC a ion est restée bien silencieuse. Le public a ue les CURSC pourraient apporter de Sanotskaia, le pays fait profil chissement de la république de Sanotskaia, le pays fait profil à ce rassemblement exceptionnel sont la nation de Toutes r Flakka Cobra-Grognon qui, rappelons-nous, a réussi à prendre un pas d'avance à la civilisation Tot



Table des matières

1. Avant-propos	3
2. La Chute du Saint Royaume de Reinheim	4
3. Aven.....	7
4. Le Royaume d'Aadleron	10
4.1 Le Culte de la Machine.....	12
5. La Chaine des Cités Franches	14
6. Coalition Ursienne des Républiques Sociales et Communes.....	15
7. La République Libre de Sanotskaïa.....	16
8. Toutes les Tribus Tatanka Réunies	18
9. Le Nebelwelt en 1839	19



1. Avant-propos

Le GN « Au Seuil de la Catastrophe » prend place dans l'univers dystopique du Nebelwelt créé par la STIM et enrichi durant maintenant plus de 10 ans. Le contenu d'information peut paraître impressionnant voire impossible à maîtriser pour un nouveau joueur débarquant dans notre univers. Sachez que vous ne devez pas connaître l'histoire du Nebelwelt sur le bout des doigts, la masse de documents à plutôt un but informatif devant servir à une meilleure compréhension de certains personnages que vous pourrez être amené à interpréter ainsi qu'à enrichir le Role Play.

Dans le GN auquel vous allez participer, il y a 2 axes : le Congrès de Milania et le Centre Médico-Scientifique. Les joueurs participant au second axe seront moins amenés à avoir des discussions géopolitiques ou historiques que les joueurs participant au premier axe. Dans tous les cas, comprendre votre rôle est le plus important et si certaines choses ne vous semblent pas claires avant l'événement, n'hésitez pas à nous contacter.

Sur notre site internet, vous trouverez plusieurs informations relatives au Nebelwelt que vous avez certainement déjà parcourues :

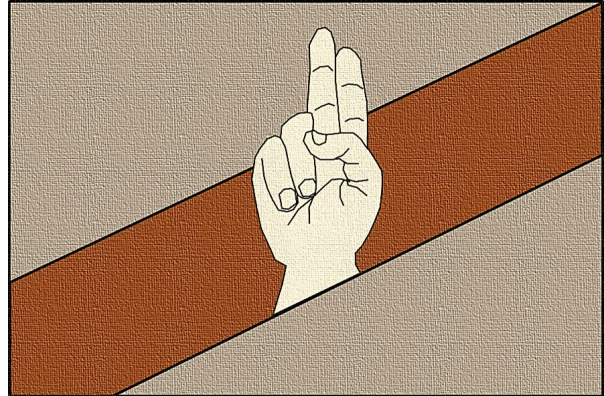
- L'Atlas du Nebelwelt, contenant la genèse de l'Ere « Steampunk » (retracant l'histoire de 500 à 1500), les historiques des nations (s'arrêtant pour la majorité en 1815) et un bref résumé de l'actualité : [Atlas](#)
- Les Cartes du Nebelwelt pour comprendre comment la géopolitique a évolué de 1815 à 1839 : [Cartes](#)
- La Chronologie du Nebelwelt pouvant servir d'aide-mémoire des principaux événements historiques : [Chronologie du Nebelwelt](#)
- Le Mode de vie au Nebelwelt comprenant des informations liées au costumes (principalement pour le Congrès de Milania), au calendrier, à la thaumaturgie et à l'économie. Ce document contient aussi les résumés d'actualité que vous pouvez trouver dans l'Atlas : [Mode de vie au Nebelwelt](#)
- Différents documents de promotion servant à contextualiser le GN : <https://stim.ch/prochaine-destination.html>



2. La Chute du Saint Royaume de Reinheim

*Un résumé des événements majeurs de 1515 à 1839
Ce texte reprend celui publié sur notre site internet dans
un document séparé.*

Grâce aux cinq préceptes : le Devoir, la Discipline, le Travail, la Force et la Compassion, la nation avait réussi à survivre au Grand Hiver. Mais cela, c'était avant la séparation dans la violence de l'Empire Rodéen en **1515**, qui a abouti à la création de Reinheim et d'Aadleron, ainsi qu'au Sud du pays où la Déclaration des Isles Indépendantes (la future Aven) fut déclamée.



Depuis, il y a eu plusieurs conflits entre ces anciens compatriotes. Cette rivalité entre le culte du Pentagode de Reinheim et le culte du Dieu-Machine d'Aadleron devint une lutte constante sans réel autre fondement qu'une façon de penser différente. En **1568**, le grand Empire fut encore amputé d'une partie de son territoire lorsque les marchands de la future Chaîne des Cités-Franches achetèrent leur indépendance.

Les années s'écoulèrent et le Nebelwelt se développait paisiblement. Le Royaume de Reinheim prospérait à nouveau et c'est ainsi que les richesses du pays attirèrent à nouveau les Aadleronais. En **1792**, ils déclarèrent ouvertement la guerre au Saint Empire de Reinheim dans le but d'étendre leur territoire pour gagner des accès à plus de ressources. Le conflit ouvert dura plusieurs années et ce, malgré les vaines tentatives d'Aven d'apaiser les tensions.

La guerre se termina en **1800** par la signature d'un traité des deux parties, sous la supervision neutre de diplomates Avenéens. Ce traité, signé par le roi Hans XII et par les Cinq Doigts de la Main, signifiait clairement la perte de la guerre ainsi qu'une part importante de terrain pour Reinheim. Le royaume d'Aadleron avait enfin gagné l'accès à la Mer Intérieure tant convoitée pour ses ressources illimitées en Thaumate de Natrium, ce sel rouge qui permet le stockage de Thaumata, l'énergie nécessaire à l'élaboration de sorts.

Durant les années suivantes, la situation se stabilisa en Reinheim. La guerre avait fait perdre beaucoup d'hommes à l'Empire. La Force avait pratiquement été réduite à néant, l'Ordre du Travail et de la Discipline peinaient à gérer la situation d'après-guerre. Il n'y avait clairement plus assez de main-d'œuvre pour s'occuper des ressources du territoire et surtout de la reconstruction. Comme le Pentagode continuait à refuser — hérésie oblige — toute aide mécanique pour combler ce que l'Homme pouvait réaliser, la situation resta figée.

La Main chercha de l'aide extérieure comme l'Ordre de la Compassion le suggérait. Pour la première fois de son histoire, la Main écrivit aux Ducs des Cités-Franches, à la Reine d'Aven et au Consortium CURSC afin de leur proposer un accès à certaines mines sur leur territoire et des échanges bien précis : Thaumate de Natrium contre main d'œuvre. Les Cités-Franches négocièrent l'accès à quelques mines de fer, car elles avaient épuisé toutes leurs mines pour la construction de leur chemin de fer et le CURSC profita d'obtenir l'accès à des mines riches en Fulminate brute. Aven envoya un peu de main-d'œuvre en Reinheim mais après quelques mois, les Avenéens furent renvoyés sur leurs îles, car leur présence ne répondait pas aux critères des Ordres du Devoir et de la Discipline. La reconstruction du pays continuait tant bien que mal et les mentalités commençaient à changer dans certaines couches de la population...

En **1815**, Aven inaugura son Extraordinaire Exposition ! Evidemment, le Saint Royaume de Reinheim fut convié à cet événement unique dans le Nebelwelt mais, encore une fois, le Pentagode émit de sérieuses réserves quant à ce genre d'événements. La Main décida d'élire un membre de l'Ordre du Devoir afin qu'il mette le cap sur Victopia, la capitale avenéenne. Le Père Wolfgang Amadeus Kartoffel se rendit sur place pour un voyage qui lui coûta la vie. Il y mourut en martyr, face à toute cette technologie, la plus grande hérésie que le monde moderne pouvait contenir. Le peuple et les dirigeants du Saint-Royaume eurent tout de même quelques retours de cette Extraordinaire Exposition : les Steppes devinrent un territoire Tatanka à part entière et Aven y présenta sa « fée



S.T.I.M. Au Seuil de la Catastrophe CONTEXTE

électrique ». Celle-ci avait vu le jour grâce aux recherches de scientifiques avenéens sur le Thaumate de Natrium reinheimer sur sa conductivité, mêlant tout cela à d'autres procédés hérétiques. Grâce à l'énergie du vent, de l'eau et de la vapeur, les scientifiques avaient réussi à recréer ce que certains manuscrits occultes de l'ère précédente mentionnaient : l'électricité.

C'en était trop pour le Pentagode. On soumit à nouveau les frontières à des contrôles très stricts et les accès aux mines et différents ports de commerces furent bloqués. Ce qui appartenait à leur Sainte Terre devrait désormais y rester. Alors que le Pentagode espérait que ce protectionnisme sauve son pays des hérésies externes et mène son peuple à la grandeur, ce fut plutôt le contraire qui se produisit.

L'arrêt de la libre-circulation des personnes raviva les vieilles tensions avec Aadleron. Si une guerre devait éclater, elle aurait été fatale au Saint Royaume. Cette rumeur ne désamplifiait pas, mais ce ne fut pas la guerre qui arriva en premier. Reinheim avait toujours été une grande nation. Son grand territoire, ses ressources en abondance et sa foi sans faille envers le Pentagode représentaient la force de ce pays. Depuis quelques années cependant, un certain nombre de groupes avaient émergé, prônant les nouvelles technologies ou alors psalmodiant que le Pentagode n'était que mensonge. Ces groupes avaient toujours été très rapidement matés par la Force ou la Discipline. Souvent, les Progressistes, comme ils se faisaient appeler, finissaient par s'en aller. Ils partaient parcourir le monde ou rejoignaient simplement une nation aux idées qui leur correspondaient le mieux. Quand les événements de **1815** arrivèrent aux oreilles de la population, certaines questions furent soulevées : Pourquoi devoir se tuer à la tâche lorsque l'on peut utiliser un domec pour extraire les minerais ? Pourquoi passer des heures à ramer pour traverser un brin de la Mer Intérieure, alors qu'un bateau à vapeur peut vous transporter d'un bout à l'autre sans effort et avec bien plus de personnes à la fois ? Pourquoi mourir d'une simple grippe alors que les médecins du monde moderne savent réellement soigner la plupart des infections sans avoir à prier qu'un remède de grand-mère fonctionne ? Le Pentagode appela sa population à rester fidèle, imputant que seuls les fainéants et les pêcheurs pensaient de cette manière-là.

Une seule chose était sûre, la guerre de **1792-1800** avait cruellement marqué le Saint-Royaume. Son antique grandeur n'était plus. Son peuple souffrait et avait peur des grandes puissances voisines. La Force avait été brave et sans faille durant la guerre. Lorsque les soldats en armure du Pentagode terrassèrent les armées aadleronaises équipées d'armes à feu et de warmecs, personne ne douta de leur foi. Mais même la Force avait fini par plier face à la technologie. Ainsi, à partir de **1820**, des groupes de résistance internes commencèrent à se structurer dans le pays. Il avait d'abord fallu le temps que certains leaders du mouvement émergent, puis qu'ils trouvent des personnes prêtes à les suivre dans ce que le Devoir et la Discipline considéraient comme l'un des actes les plus prohibés. A partir de **1825**, il était clair qu'il existait plusieurs cellules du mouvement progressiste pro-technologie dans la majorité des fiefs reinheimers. C'est cette même année que le gouvernement imposa le « *Traité Divin de Protection des Valeurs, des Richesses et du Patrimoine du Saint Royaume de Reinheim* ». Sous ce titre très pompeux, plus communément appelé « Traité de 1825 », la Main donna encore plus d'autorité à la Discipline. Durant les procès contre les Progressistes, plus personne ne s'embêtait à attribuer des avocats aux suspects ni de témoins de la Compassion pour veiller à la neutralité des jugements. Une véritable chasse à la sorcière était lancée dans tous les pays.

Les cinq années qui suivirent furent ponctuées par des attentats contre les églises ou autres offices du gouvernement. Mais ces actes étaient souvent désespérés et manquaient cruellement d'organisation. La Discipline semblait une fois de plus toute puissante. Les leaders Progressistes n'avaient pourtant pas dit leur dernier mot. La majorité des différentes cellules s'infiltrèrent du pays afin d'agir hors de la vue des fanatiques du Pentagode. De cette façon, les groupes commencèrent à se réorganiser et à mieux s'équiper hors de Reinheim. En **1834**, un attentat majeur fut planifié contre la capitale, Svellikaan. L'opération avait été organisée dans la cellule établie dans la Cité-Franche de Verona. Il était alors prévu de détourner et de faire s'écraser le second vol long-courrier en zeppelin sur la cathédrale du Pentagode. Ce vol devait à l'origine relier la Cité de Verona à la capitale ursienne, Kemlingrad. Malheureusement, l'opération échoua et le Zeppelin s'écrasa dans les Steppes Tatanka, à proximité de deux expéditions archéologiques majeures. Ces événements mirent à jour les camps de travail CURSC, ravivant d'autres problèmes internationaux.

L'échec ne fit pas faiblir les Progressistes reinheimer, bien au contraire. Ils avaient, grâce à leurs différentes cellules, obtenu des soutiens internationaux notamment en Aven où certains entrepreneurs avaient promis des aides au développement si le gouvernement venait à changer d'état d'esprit. Et ce, même là où la Royauté



S.T.I.M. *Au Seuil de la Catastrophe* CONTEXTE

avenéene avait accepté de mettre en place un plan contre la famine qui commençait à toucher le pays. En **1835**, les cellules internationales avaient fait leur office et la révolte commençait à vrombir, même au sein des villages soi-disant les plus pieux et fidèles. Ainsi, dans plusieurs localités, les membres de la Forces ou de la Discipline furent agressés. La révolte avait durant longtemps grondé et menacé ; c'était maintenant le moment où celle-ci allait éclater.

En **1836**, le Saint Royaume était en pleine guerre civile. Certaines des plus grandes villes du pays étaient déjà tombées aux mains des pro-technologies. Les leaders du mouvement avaient bien mis en place leur stratégie. Ils avaient obtenu le nécessaire pour leur révolution et convaincu la population du bienfait que pourrait leur apporter un changement de dogme et l'avènement de la technologie. Ils allaient sauver le pays sans aide externe. Seuls les Reinheimers combattaient les Reinheimers dans cette guerre fratricide.

En **1837**, la majorité du pays s'était débarrassé des religieux, mais la guerre n'était pas terminée. C'est en cette année que commença le Siège de Svellikaan. La Main avait fermé les portes de la ville et organisait désormais sa résistance pour tenter de redresser le pays depuis la capitale Reinheim. La Main était entourée des plus fidèles serviteurs du Pentagode mais aussi des meilleurs Thaumaturge du Pays. Le siège perdura plus d'un an et d'autres grands affrontements eurent lieu dans le pays, accompagnés d'évidentes pertes d'hommes et femmes des deux camps. Les frontières du Saint-Royaume restaient malgré tout fermées à l'extérieur et au fur et à mesure des mois, une maladie étrange commença à faire son apparition. Les gens devenaient faibles, puis commençaient à se gratter ou à avoir des problèmes respiratoires. Tout cela n'aidait pas le conflit à prendre fin. Plusieurs fois, la Royauté avenéene et le Consortium des Ducs des Cités-Franches écrivirent aux Progressistes ainsi qu'à la Main du Pentagode afin d'arrêter le conflit pour sauver la population. Rien n'y fit, et pire que tout, Hans XII décida de mettre en marche une partie de son armée pour commencer son expansion. Ces attaques furent dénoncées fortement par Aven, d'autant que la population de Reinheim n'était pas en mesure de se défendre.

C'est en **1838** que la Capitale finit par tomber. Le siège pris fin lors d'une épique bataille démontrant toute la puissance thaumaturgique du Saint Royaume. Le Pentagode néanmoins était tombé. Etrangement, seuls les Doigts de la Compassion et du Travail furent trouvés et capturés. Evidemment, leur jugement fut bref et leur exécution sans bavure. Les trois derniers Doigts restèrent introuvables, les plus folles rumeurs disent que la Thaumaturgie leur avait permis de se transporter ailleurs, voire même dans un autre temps.

Les leaders Progressistes furent propulsés au-devant de la scène. De nombreuses personnes avaient contribué à mettre un terme à l'oppression de Reinheim. Ils étaient trois à s'être illustré et mis en avant par leurs pairs : Klaus Jorgeson, Rosa Karchman et Marla Riper. Malheureusement, Reinheim était dans un sale état, bien pire qu'après la Grande Guerre de 1792-1800. Non seulement la majorité des villes et des infrastructures avaient été grandement endommagées par les affrontements, mais la maladie avançait dans la majeure partie du Pays. Le Saint-Royaume n'était plus. Le pays était enfin libre, mais à quel prix ? Evidemment, ses voisins commencèrent à lorgner sur cet immense territoire riche en ressources et en espace. Au Nord, le CURSC privé il y a 15 ans des Steppes Tatanka, avait clairement des envies d'expansion. Au Sud, Aadleron, avait commencé à se mettre en marche l'année précédente et grattait petit à petit les bordures de la Mer Intérieure. Il fallait rapidement trouver une solution pour les leaders Progressistes... Recréer une nouvelle nation ? Ou se faire absorber par leurs voisins et reconstruire leur vie en acceptant les aides extérieures ? Aven avait évidemment promis des aides en 1835, mais vu l'état du pays, l'aide n'arriverait pas rapidement...

L'an **1839** était déjà là et les Progressistes faisaient du mieux qu'ils pouvaient pour trouver des solutions contre les problèmes urgents. La famine, la maladie et la criminalité semblaient aussi en hausse. Il fallait rapidement mettre en place quelque chose sinon ce serait la fin de Reinheim. Heureusement, une convocation adressée à tout le Nebelwelt fut lancée. Les Dirigeants de la Communauté Internationale étaient invités par le Duc Antonio Valda di Milania dans son Centre Médico-Scientifique pour un rassemblement de toute urgence. Le Saint Royaume était tombé, mais cela affecterait tout l'avenir du Nebelwelt, c'était maintenant, « *Au Seuil de la Catastrophe* » qu'il fallait agir !



3. Aven

L'histoire d'Aven, alors une simple province de l'Empire Rodéen, commence en **1489** PGC. La glaciation se termine dans le Sud de l'Empire et finit par détacher complètement la péninsule du continent. L'Empereur nomme alors l'insulaire Lord Robert Landshire II régent impérial des trois îles. Robert Landshire II va s'atteler à développer les îles, en s'axant notamment sur l'éducation de la population et la construction d'importantes infrastructures. Il monte alors deux projets majeurs ; le premier, la création de Big Bob, gigantesque horloge et le deuxième, des ponts majestueux reliant les trois îles. En **1500**, alors que les tensions commencent à poindre au sein de l'Empire, les îles accueillent quelques thaumaturges et autres scientifiques de l'Empire Rodéen. C'est finalement en **1515**, lors de l'assaut final de Klaus Adler – qui terminera la scission de l'Empire en deux Royaumes – que Lord Landshire déclare la création des Isles Indépendantes et impose une monarchie constitutionnelle.



Pendant dix ans, Robert II gouverne les Isles et sera aimé de son peuple. Son fils William lui succède en **1525** et commence par lancer un projet titanesque de développement de la défense des îles. Différent de son père, William coupe son jeune pays du reste du monde. C'est finalement en **1569** que des navires de la Chaîne des Cités-Franches accostent les Isles et proposent de développer une route commerciale entre les deux pays. Le gouvernement en place à cette époque accepte et les frontières s'ouvrent un peu. Ce nouvel élan amènera en **1615** Solmon Caught à découvrir l'énergie de la vapeur, annonçant une nouvelle vague de progrès dans les années à venir. C'est avec l'avènement de Ronald Mac Goof comme roi en **1624** que les Isles prennent un virage dans leur développement. Il fait passer son pays en économie de guerre, créant ainsi de grandes usines et chaînes de production afin de créer navires et armement à foison. Il avait des envies de grandeur... Alors que les usines sont pratiquement prêtes à se mettre au travail, le peuple renverse le régent, ne souhaitant pas la guerre. À la suite de ce bouleversement, le pays sera finalement renommé Aven, ce changement marquant le début de la dynastie des Highbridges.

En **1705**, Newcommer & Crowley développe le premier moteur à vapeur basé sur la technologie de Caught. Le prototype sera vendu à prix d'or aux marchands des CCF, permettant aux deux cousins de créer leur entreprise (qui sera dans le futur l'une des plus puissantes du pays). Grâce au prototype avenéen, les CCF réussissent à dupliquer le processus de motorisation et ainsi créer le premier bateau à moteur en **1738**. Du côté avenéen, Newcommer & Crowley réussissent, eux, à miniaturiser et même à rendre portable leur moteur en **1741**. En **1743**, Crowley meurt dans un accident et l'année suivante, son cousin le rejoindra à la suite d'une terrible fièvre. C'est en **1765** que le jeune Alexander Wright, alors en voyage dans les Steppes, découvre la fameuse « Zeitkapsul » datée de 1981. Ce petit événement va avoir une importance capitale pour le développement futur du pays.

En **1773**, la Chaîne des Cités-Franches termine la construction de sa 5^{ème} Cité : Ferrovia. Il s'agit d'un train immense, hors-normes, reliant Aven au CURSC. Avec l'ouverture de cette ligne, le commerce explose entre les nations. Romuald Ier, persuadé du besoin d'une force d'intervention relativement neutre, crée la légion des Panaches Bleues ainsi que son corps diplomatique, afin de limiter le conflit international. Malheureusement, deux ans plus tard et sans héritier direct, Romuald Ier décède d'une crise cardiaque. C'est sa nièce Lisbeth II qui entre au pouvoir en **1776**, alors âgée de 22 ans.

Lisbeth, bien qu'elle soit jeune pour diriger un pays, commence par faire du changement au sein du gouvernement. Elle réécrit une grande partie de la constitution avenéenne en la remettant au goût du jour. Le pays est toujours gouverné par une Reine ou un Roi, mais il n'est plus entouré uniquement d'une série incalculable de ministres. Désormais, il reste le premier Ministre, un ministre des finances et un ministre de la santé. La Régente, ainsi que ses trois ministres, sont dorénavant épaulés par plusieurs petits conseils (comme par exemple le conseil de la culture ou de l'éducation) mais surtout par le Grand Conseil des Industries. Les changements opérés par la Reine



S.T.I.M. Au Seuil de la Catastrophe CONTEXTE

prennent forme et sont une réussite. En effet, les entreprises d'Aven ont obtenu un rôle clé dans le développement et l'avenir du pays. Cette implication auprès du peuple est synonyme d'un grand succès pour Lisbeth II.

C'est à la suite d'une très longue réunion entre la Reine et son premier Ministre – dont le contenu reste encore à ce jour confidentiel – qu'est créée en **1780** l'AIA, l'Agence Intelligente d'Aven. Jusqu'en **1792**, Aven continue de se développer dans un monde tranquille, mais la paix n'est que de courte durée. Hans XII^{ème}, Roi d'Aadleron, déclare la guerre au Saint Royaume de Reinheim. Lisbeth envoie très rapidement une délégation de Panaches Bleues à Kagelruhe, pour négocier en son nom avec le Roi d'Aadleron. Evidemment, Hans XII, persuadé de ses droits, n'accorde que peu de crédit aux diplomates avenéens. En **1798**, Aadleron ne s'étant pas arrêtée, les Panaches Bleus sont dépêchés en Reinheim afin de protéger la population ne pouvant se défendre par elle-même. Plusieurs fois, des rapports font mention d'agressions illégitimes de la part des soldats aadleronais. Aven dénonce Aadleron aux autres grandes nations du Nebelwelt. C'est finalement en **1800**, alors qu'Hans obtient l'accès illimité à la Mer Intérieure et ainsi au Thaumate de Natrium, qu'il accepte de signer la reddition du Royaume de Reinheim, sous la supervision des diplomates avenéens.

Le Saint Royaume de Reinheim aura été cruellement touché par ces longues années de guerre et demandera l'aide à la communauté internationale. Le conseil des Industries répond favorablement à la demande du Pentagode en **1803** et envoie de la main d'œuvre afin d'aider à la reconstruction du pays en échange d'accords sur le Thaumate et des accès aux mines de Fulminates. Malheureusement, environ une année plus tard, tous les ouvriers sont renvoyés chez eux. La majorité d'entre eux est interrogée par l'AIA pour comprendre les raisons de ce renvoi. Le Pentagode, trop fermé, ne pouvait certainement pas tolérer des hérétiques sur son territoire œuvrant pour le bien de leur nation sans avoir la Foi.

En **1805**, l'Agence Intelligente d'Aven fait pour la première fois un rapport mentionnant les Illuminés d'Imothep et un certain Zaël. En **1806**, c'est Victor Shepard, membre du Conseil des Industries qui est pour la première fois accusé d'avoir des liens avec le gang des Dockers. Aucune charge n'est retenue contre lui, l'Agence n'ayant que peu de preuve tangible et ce dernier étant irréprochable aux yeux du conseil et du premier Ministre. L'année suivante, les Illuminés d'Imothep font parler d'eux sans intermédiaire en faisant exploser une centrale à charbon proche de la Capitale. La tête de Zaël, leur chef, est mise à prix. C'est seulement en **1808** qu'arrivent les premières arrestations de certaines organisations malveillantes.

Les années qui suivent sont plutôt calmes et la Reine demande que son Conseil des Industries organise une grande exposition afin d'inviter les délégations du monde entier. L'*Exposition Universelle d'Aven* se tient finalement en **1815** dans la plus belle salle de Victopia. Le bâtiment est entièrement illuminé grâce à la "fée électrique", une première mondiale et grâce aux diplomates Avenéens, les Tribus Tatanka obtiennent leur propre territoire, reconnu par tous. L'année suivante, Victor Shepard décède lors de ce qu'on appellera par la suite les Noces de Plombs, durant le mariage de sa fille au fils d'un mafieux des Cités Franches. Sa position au sein du gang des Dockers éclate au grand jour, semant quelques troubles au sein du gouvernement avenéen.

En **1820**, les Illuminés d'Imothep perpètrent un nouvel attentat à Port Appleton en faisant exploser un chantier naval. Le Président de la Connington Incorporation, Lord Matthew, décédera dans l'attentat. Après plusieurs années de calme, un nouveau gang fait son arrivée en Aven, le Clan Roscoe, une mafia avenéenne et CURSC. Alors que du côté de Reinheim le « Traité de 1825 » est signé et annoncé, les Panaches Bleus sont envoyés pour rencontrer la Main du Pentagode, mais ils sont refoulés à l'entrée du pays. Ils rentreront malheureusement bredouille. L'AIA, de son côté, annonce en **1826**, l'arrestation de Zaël, Grand Prêtre d'Imothep. Ils font tout de même appel à la vigilance, car d'autres attentats peuvent être possibles en ces temps troubles.

En **1830**, alors âgée de 76 ans et après plus de 50 ans de règne, Lisbeth II de la Lignée des Highbridge s'éteint paisiblement dans son sommeil. Un grand vide s'abat alors sur Aven et le gouvernement décrète deux semaines de deuil national avant de prendre toute décision sur le futur du pays. Les Highbridges ne pouvant fournir de roi ou de reine convenable, c'est finalement Lord Henry III Connington qui est choisi. Ce dernier étant le dirigeant de la Connington Incorporation, ayant acquis l'entièreté des brevets sur l'électricité après 1815 et étant un haut placé au Conseil des Industries. Après moins d'une année de règne, le vieux premier Ministre de Lisbeth II est remercié pour les services rendus à la nation et remplacé par Sir Philippe Carter, membre du Conseil pour les Sciences, porte-parole du Conseil des Industries et ami de longue date d'Henry III. C'est ainsi que le roi actuel entame une longue série de changements au sein du gouvernement. Dès lors, il nomme successivement, en **1831** et en **1833**, le nouveau ministre des Finances et le ministre de la Santé. Le premier n'est autre que Lord John Austin, un



S.T.I.M. *Au Seuil de la Catastrophe* CONTEXTE

investisseur proche de plusieurs membres du Conseil des Industries et le second, Sir Erwan Grifford, recteur actuel de l'Université des Sciences Médicales d'Aven. La même année, la Cité de Verona ouvre une ligne de Zeppelin entre sa cité et Victopia pour fêter l'avènement du nouveau souverain avenéen et améliorer leurs relations diplomatiques.

En **1834**, à la suite de la disparition du Professeur Henry Georges Walton dans les Steppes Tatanka et selon ces dernières nouvelles, le Conseil des Industries demande à ce que des expéditions soient envoyées sur place. Les travaux de Walton portant sur l'étude de l'Ere précédente et de la Grande Catastrophe, sa disparition demeure hautement suspecte. Par conséquent, trois expéditions internationales partent pour les Ruines de Kyf, menées par des industriels avenéens. On retrouve le Professeur enfermé dans un camp de travail CURSC et c'est ainsi qu'un second scandale éclate, presque 15 ans après la divulgation de la mystérieuse Moisson Rouge CURSC. Le CURSC fut lourdement critiqué et s'engagea plus ou moins à fermer ces camps dans les mois à venir. Les travaux de Walton ont bel et bien mené les expéditions dans des ruines d'avant la Grande Catastrophe, protégées par une ancienne tribu Tatanka. Peu d'informations parvinrent aux oreilles du grand public, mais bon nombre évoquent une étrange machine exauçant les vœux.

La Connington Incorporation termine en **1835** un programme de développement faramineux. Son avancée technologique en matière d'électricité a permis d'employer de nouvelles sources d'énergie, notamment l'eau et le vent. Le programme démarré lors du Couronnement du Roi Henry III visait à relier les 3 îles avenéennes en électricité afin que chaque foyer puisse en bénéficier. Suite aux tensions croissantes en Reinheim, Henry III envoie une délégation de Panaches Bleues à Svellikaan afin d'évaluer la situation en Reinheim. Les rapports sont très mauvais, la guerre civile risque de s'enflammer violemment.

La crise de Reinheim ne fait en effet que de s'amplifier. En **1836**, les leaders de la criminalité mondiale en profitent, selon les rapports de l'AIA, pour se réunir dans une ville éphémère dans le pays en guerre. Heureusement pour le monde civilisé, la réunion mafieuse, se termine dans le feu et le sang, ce qui entraîne une baisse globale de la criminalité mondiale avec notamment une diminution significative du Clan Roscoe en Aven.

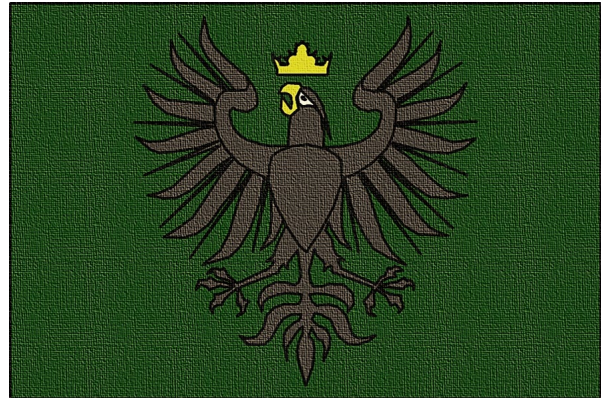
La situation mondiale dégénère en **1837**. Hans XII^{ème} annonce le début de l'annexion de Reinheim dans le but d'agrandir son territoire et ainsi d'obtenir certains accès stratégiques. Henry III hausse le ton une première fois sans obtenir la réponse de son homologue aadleronais. Une réunion extraordinaire se tient durant plusieurs jours à Victopia entre le Roi, les Ministres, le Chef de l'AIA ainsi que le Conseil des Industries. Il en ressort un traité stipulant qu'Aven cessera toutes activités commerciales avec Aadleron tant que cette nation sera engagée dans le conflit contre un pays en proie à la guerre civile.

Une année plus tard, Hans XII^{ème} n'a pas pris le temps de répondre aux accusations d'Aven. Cependant, les rapports de terrain font état d'un grand ralentissement dans la progression de l'armée aadleronaise. Plus loin dans les terres, Svellikaan, alors Capitale du Pentagode, tombe entre les mains des pro-technologistes. Aven annonce envoyer des flottes d'observateurs et de l'aide aux démunis au sein de Reinheim. C'est finalement en **1839** que le Duc Antonio Valda de Milania lance un appel aux gouvernements du Nebelwelt afin d'organiser une réunion d'urgence pour statuer sur la Chute de Reinheim ainsi que sur le développement d'une étrange maladie...



4. Le Royaume d'Aadleron

Depuis la séparation de l'Empire Rodéen en 1515 grâce à Klaus Adler ainsi que la création de la nation d'Aadleron dans la partie sud de l'ancien Empire, les Aadleronais ont toujours été un peuple empli de fierté, travailleur et ambitieux dans l'âme. C'est cette même fierté qui poussa les différents Rois à vouloir constamment acquérir des territoires au Saint Royaume de Reinheim. Alors que les premières prothèses thaumécologiques avaient été créées en 1654, ce n'est qu'en 1715 que les ingénieurs et les thaumécologues réussirent de concert à allier la puissance de la vapeur à celle du Thaumate de Natrium. Forte d'une nouvelle technologie et portée en la personne de Fritz X^{ème}, c'est en 1716 qu'Aadleron fit une démonstration de force et annexa le sud de Reinheim lors d'une invasion vélocité et surprenante. Bloqués par les frontières naturelles du pays, les Aadleronais s'arrêtèrent là... du moins pour le moment.



En 1748 naquit le futur roi, Hans XII^{ème}, qui succéda à Fritz X^{ème} à ses 18 ans. Hans XII^{ème} fut élevé et entouré par la très puissante et influente Guilde de la Grande Œuvre. Porté d'ambitions de grandeur pour son pays et se sentant constamment en concurrence avec ses voisins, il désirait réellement laisser sa marque dans l'histoire de son pays. Le temps faisant son œuvre, Hans devint le meneur qu'il désirait incarner et estima que l'aube d'une guerre était arrivée. Il dut prouver à son peuple qu'il était digne de l'héritage d'Adler. Début 1792, il déclara ouvertement et sans détour la guerre au Saint Royaume de Reinheim. Son but fut d'obtenir un accès illimité à la Grande Mer Intérieure afin d'obtenir un approvisionnement permanent de Thaumate de Natrium ainsi que moult ressources différentes.

La guerre fut sanglante et meurtrière. La disparité technologique des deux pays, de loin défavorable à Reinheim, se fit affreusement sentir dans leur armée. C'est en 1795, après trois ans de conflits incessants, qu'Hans XII^{ème} fit une déclaration fracassante : l'un des objectifs majeurs de la Royauté Aadleronaise depuis sa création fut abouti. Alors que les soldats avancèrent de jour en jour aux cœurs des terres Reinheimers, ils atteignirent une position géographique dont seul le Roi avait connaissance. Selon ce dernier, un bunker caché sous terre aurait abrité durant la Grande Catastrophe, les ancêtres directs des Aadleronais. Hans XII^{ème} remercia le Dieu Machine de ce succès par une trêve de 10 jours afin de fêter cet exploit. Il profita de cette occasion en greffant de façon spectaculaire des prothèses sur l'ensemble de son corps.

La guerre se poursuivit pendant encore 5 années. Aadleron avait déjà obtenu tout ce dont elle pouvait espérer. A bout de force, le Saint Royaume capitula en 1800 et un traité de paix fut signé sous la supervision des diplomates Avenéens, garants de la Paix Internationale. Le Roi Hans XII^{ème} accepta, uniquement afin de ne pas attirer les foudres de la communauté internationale. Mais il était évident pour tout le monde que les intentions belligérantes du roi d'Aadleron ne cesseraient qu'à la destruction totale de Reinheim.

Aadleron eut désormais accès à une quantité importante de ressources différentes, notamment grâce au développement fulgurant de l'alchimie qui pris une ampleur considérable dans le pays. De par les impressionnants investissements que la royauté injecta dans le domaine, le niveau économique de cette science pris une ascension considérable d'année en année.

En 1815, Aven organisa l'Exposition Extraordinaire à Victopia, à cette occasion, les Aadleronais présentèrent le Thaumate de Natrium vert. Ils avaient réussi à changer la polarisation énergétique de ce sel afin d'en inverser les propriétés thaumaturgiques grâce à l'électrolyse filtrative. Cette découverte sembla avoir des applications autant alchimiques que thaumaturgiques. Avec l'épanouissement de l'alchimie, il y eut une explosion de la vente ainsi que de la consommation de drogue dans le pays ; le Glucose Ganjal alors marginal et silencieux fit une apparition débridée dans toutes les couches de la société Aadleronaise et ses différentes variantes à base de Thaumate vert



fit des ravages inconsidérés. C'est seulement en **1820** que le roi apposa un décret afin de rendre toute production, vente et consommation strictement interdite.

La même année, Hans XII^{ème} remania la Guilde de la Grande Œuvre afin d'harmoniser le Culte de la Machine et de créer un cadre hiérarchique et plus religieux. Il laissa donc son poste de Haut Prêtre pour accéder au poste de Pape de la Machine. Alors âgé de 80 ans, le Roi cumulait désormais les deux plus hautes fonctions de son pays. Mais parmi la population d'Aadleron, des rumeurs circulaient ici et là au sujet de leur souverain, certains proféraient que leur Roi ne vieillissait plus depuis des années, d'autres émirent le postulat que les prothèses aidaient certainement à cela, certains potins farfelus parlaient d'autres procédés... Même d'immortalité.

Toujours soumis au Traité de 1800 et ne pouvant pour le moment étendre leurs frontières par la force, Aadleron accueillit plusieurs réfugiés Reinheimers sur son territoire dès **1828**. Les journaux suggéraient que des autorisations stratégiques avait été prises afin de permettre à des cellules terroristes pro-technologies de se développer hors de la vue du Culte du Pentagode. En **1830**, un scandale éclata sur la scène politique : la noble famille Kalkstein, proche du pouvoir, fut exilée du pays suite à son implication dans les différents trafics de drogues. En **1834**, plusieurs expéditions firent des découvertes très intrigantes dans les Steppes Tatanka. En effet, les camps de travail CURSC alors camouflés aux yeux de tous furent mis à jour. Mais c'est un objet étrange qui fut dévoilé lors de fouilles qui questionna le monde entier ; on parlait d'un Synthoniseur, une machine, disait-on, capable de réaliser les vœux aussi fous que démesurés. Il n'en fallut pas d'avantage pour que le Culte de la Machine de s'y intéresse de près. Malheureusement l'objet ne fut jamais dévoilé au public-et son existence resta au stade d'hypothèse, voire de légende urbaine pour les plus crédules.

C'est en **1835** que l'infatigable Roi Hans XII^{ème} dut affronter de nouveaux troubles dans son pays. Après la drogue, c'était maintenant au tour des grèves. Le fonctionnement du pays avait toujours été basé sur plusieurs échelons : le Roi, l'Armée et le Culte la Machine et suivirent les différentes Guildes de corps et de métiers d'une importante variété. Toutes n'avaient pas de statut officiel ce qui engendra de nombreuses séries de grèves, et pour cause, certains membres internes désiraient se détacher de ces corporations nombrilistes reconnues par l'état afin d'élargir l'éventail des compétences qui existaient sur la scène des services existants. À force de grèves soutenues, de désobéissances ponctuelles et de pourparlers revendicateurs, ils eurent gain de cause et ainsi la Guilde des Soigneurs vu le jour au sein de la Guilde des Alchimistes, La Guilde des Mécaniciens se détacha du Culte de la Machine où seule les authentiques thaumécanciens restèrent loyalement dévoués à cette dernière. Mais la vague ne s'arrêta pas là ; Avec l'accès à plusieurs nouvelles mines depuis 1800 et de conditions de travail inhérentes à leur environnement de travail, la Guilde des Mineurs fut créée à partir de celle des Travailleurs de la Terre. La Guilde des Arts profita du changement structurel qui opérait dans le pays pour se créer, à partir des membres, la Guilde des Taverniers. Cette dernière ayant toujours eu une réputation des plus hétéroclites.

Alors que la Guerre Civile éclata sérieusement en Reinheim entre les fidèles du Pentagode et les pro-technologistes, une envie fulgurante de reprendre l'invasion des territoires restants de l'Empire Rodéen revint prioritaire sur l'agenda politique d'Aadleron. Alors qu'Aven se montra clairement en faveur de négociations diplomatiques entre Reinheim et Hans XII^{ème} afin de déboucher à des solutions pacifiques. L'agacement monta en Aadleron, Hans XII^{ème} resta catégorique ; pour lui, une partie de Reinheim lui revient et si le Pentagode est incapable de se sauver seul, il prendra la place à laquelle il doit être assigné.

En **1837**, le Roi annonça une nouvelle loi interdisant toute grève aux Guildes sous peine de dissolution et de perte de leur privilège. La grogne commença à monter mais le peuple aadleronais n'eut pas le temps de faire entendre ses mécontentements que déjà Hans XII^{ème} demanda au maître de la Guilde des Marchands et du Trésorier Royal de faire basculer le pays en économie de guerre. La majorité des ressources passèrent dans les mains du Culte de la Machine et de la Guilde des Mécaniciens afin de remettre en route la production de Warmecs. C'est en fin d'année qu'Aadleron se mit en marche. L'annexion commença et personne ne fut là pour s'opposer à cette armée. De son côté, Aven gronda et dénonça les actes impériaux d'Aadleron à la communauté internationale. Les deux pays rompirent tous leurs accords commerciaux et une fragile relation pacifiste s'installa entre les deux pays

En **1838**, acculé de toutes part par les pro-technologistes dans la capitale, le Pentagode abdiqua. Chanceux de leur géographie, l'immensité du pays permit une lente progression des Aadleronais. Le Roi décida de stopper son armée et de maintenir ses positions autours de la Mer de Sel Intérieures. Certains murmuraient que l'armée s'était arrêtée car une maladie faisait rage dans les rangs d'Aadleron, d'autres déduisirent que l'arrêt de l'annexion était dû à l'appel lancé par la Chaine des Cités-Franche. Les différents Ducs des Cités-Franches avaient convié tous les



dirigeants internationaux à se rendre à Milania. La chute de Reinheim ainsi que d'autres *événements de grandes importances* méritaient de sérieuses discussions...

4.1 Le Culte de la Machine

Les origines du Culte de la Machine remontent à **1515**, lors de la grande bataille qui mit fin à l'Empire Rodéen sous Hans 1^{er}, le tout premier roi d'Aadleron. Les prêtres du Pentagode ayant changé de camp pendant la guerre mirent leur foi à contribution pour s'occuper des Warmecs et les entretenir, afin que ceux-ci puissent reconstruire les villes détruites par la guerre. Ils voyaient en ces Warmecs des incarnations divines. Hans 1^{er}, conquis par ce nouvel élan, consacra cette toute nouvelle croyance et en fit la religion officielle du pays.

Le principe fondateur du Culte de la Machine est que chaque être, aussi insignifiant soit-il, est un rouage important d'un immense engrenage. Plus qu'une croyance en un être divin, le Culte de la Machine professe une philosophie de l'existence, où chaque être a sa place dans la nation, où les machines sont des avatars du Dieu Machine, protecteur de l'Homme qui croît. Qui est l'Homme qui croît ? Le partisan du Royaume Aadleronais bien entendu. Les Warmecs ont toujours eu une grande importance dans le Royaume. D'abord force de guerre, ils furent convertis en force ouvrière et serviteurs dociles. Ces avatars de la Machine ne devaient pas être utilisés à tort et à travers. Les prêtres firent en sorte de bien réguler leur utilisation et imposèrent des limitations sur leur champ d'action et sur leur production. Ainsi naquit la Guilde de la Grand Œuvre, qui recouvrait au départ bon nombre de métiers artisanaux qui servaient à la construction de machines et de prothèses, comme les forgerons, les mineurs, les biologistes, alchimistes ou encore les ouvriers, sans oublier les thaumaturges et techno-prêtres. Cette guilde avait l'absolu contrôle sur le développement technologique des machines et des prothèses. Plus qu'une religion, il s'agissait d'une véritable et puissante entreprise, la principale source d'embauche du Royaume. Plus que des guides spirituels, les prêtres étaient considérés comme des ouvriers qualifiés.

En **1820**, sous l'impulsion de Hans XII^{ème}, un véritable clergé et une structure plus claire fut mise en place pour la régence des différents corps de métier. Alors qu'il était tout simplement Grand Prêtre du Dieu-Machine, il se fait proclamer Pape du Culte de la Machine et instaure une hiérarchie avec quatre Cardinaux pour travailler par régions (Nord, Sud, Est, Ouest) et gérer le fonctionnement de la Guilde du Grand Œuvre (et surveiller les éventuelles rébellions des syndicats).

En **1835**, suite à un certain nombre de grèves et de revendications, la Guilde du Grand Œuvre fut dissoute et d'autres guildes furent créées, séparant désormais toutes les couches artisanales en guildes distinctes. La guilde des mécaniciens se détacha ainsi du Culte de la Machine, où seuls les authentiques thaumécianiciens restèrent loyalement dévoués à ce dernier.

La population a sans doute l'impression que le pouvoir clérical est délégué aux Cardinaux et que le Pape n'a qu'un rôle symbolique, mais il n'en est rien. Chaque décision prise par le collège des cardinaux est soumise au Pape du Culte de la Machine et les Evêques régionaux, siégeant au conseil de chacune des guildes, rendent des comptes à leurs Cardinaux.

Le Culte de la Machine vénère le Dieu Machine, réputé pour protéger les croyants du culte et renforcer sa force militaire et ouvrière au travers des avatars du Dieu Machine, au service de la population. Ainsi, le culte ne dirige pas la vie des citoyens comme le fait le Pentagode, il étend son contrôle de manière plus discrète et économique, via les différentes guildes du Royaume.

Autant le Dieu Machine est d'une très grande puissance, autant un certain nombre de dogmes sont présents pour limiter son champ d'action :

1. Le Dieu Machine est au service du croyant du Culte.
2. Le croyant du Culte est au service d'Aadleron, sa Patrie.
3. Le Dieu Machine n'est pas doué de pensée. Lui et ses Avatars ne doivent jamais devenir indépendants.
4. Le Dieu Machine est tout puissant, mais uniquement parce que la main de l'Homme l'a fabriqué, que l'aura thaumique l'a animé et qu'il n'est pas doté de raison.
5. Chaque être croyant est plus important que n'importe lequel des avatars du Dieu Machine, car il contribue à l'engrenage gigantesque de la Machine.



S.T.I.M. Au Seuil de la Catastrophe CONTEXTE

6. Le corps de l'Homme est le réceptacle d'une parcelle divine, qui lui permet d'améliorer sa condition physique.
7. Le Culte de la Machine incarne le thaumate qui anime l'engrenage et a une utilité plutôt économique. Au-dessus du Culte se trouve la Patrie d'Adleron, la Machine.
8. Le Culte de la Machine considère le progrès avec ferveur, à condition que celui-ci soit contrôlé, maîtrisé et travaillé.

Comme le Culte de la Machine est une entité à but plutôt économique et social, toute forme de rituel est réservée au clergé. Il n'y a pas de cérémonie pour les croyants, pas de lieu où ils se rassemblent, pas d'endroit où on les blâme de vivre de telle ou telle manière, ce culte ne ressemble en rien à celui du Pentagode, quand bien même les rituels thaumiques en sont inspirés.

En effet, Prêtres, Evêques régionaux et Cardinaux effectuent des prières et rituels inspirés du Pentagode au moment d'employer leur potentiel thaumaturgique.

Les appelés au Culte de la Machine peuvent entrer dans les ordres du Dieu Machine à tout âge, s'ensuit un long apprentissage et une lente ascension de Frère/Sœur thaumécien, à Technoprêtre-sse, Evêque et enfin Cardinal. Il va de soi que plus on prend de la hauteur, moins de place il y a. Durant toute leur éducation, les appelés acquièrent des connaissances sur la régence des guildes, sur la stratégie de production des prothèses, machines et mecs (Warmecs, domecs, etc.), ainsi que sur les secrets des rites thaumécien jalousement gardés. A chaque Saison (4 fois l'an), les 4 Cardinaux se réunissent au sein du Temple de la Machine, en Adlerfurt, Capitale d'Adleron, là où bon nombre de Warmecs de combats et d'anciens prototypes ont été mis en sommeil, comme des reliques sacrées. Ils y organisent des cérémonies et conciliabules durant près de deux jours. Les Cardinaux, eux, réunissent les Evêques régionaux une fois par décade (tous les 10 jours), afin de se tenir informés des actualités et de mettre au point les stratégies de production régionales.

Ainsi se perpétue et fonctionne le Culte de la Machine.

Voici quelques exemples de prières pour diverses circonstances. Celles-ci permettent aux membres du clergé de sombrer dans l'état méditatif, leur faisant accéder à la pratique de la thaumaturgie :

*Le Dieu Machine est tout puissant parce que l'Homme l'a fait ainsi.
Chaque Homme est un rouage important dans un immense engrenage.
Le Culte de la Machine est comme le Thaumate qui fait s'animer un rouage de la Machine
Adleron est La Machine, entité Mère au-dessus de tout.*

*Entonne le chant du Dieu Machine.
Nul ne résistera à notre marche.
Que l'impitoyable logique du Dieu Machine t'investisse.
Nul ne résistera à notre marche.
Loué et glorifié soit le Dieu Machine.
Nul ne résistera à notre marche.*

*Bien que la chair puisse noircir et faillir
N'ayez crainte, car elle peut aussi être remplacée.
Vous serez réincarnés - ressuscités dans l'acier
Par la volonté du Dieu Machine.*

*Cette machine est confiée à vos soins.
Combattez avec cette machine, et préservez-la de la honte et de la défaite.
Servez cette machine, comme elle vous servira.
Combattez pour cette machine, comme elle combattra pour vous.*



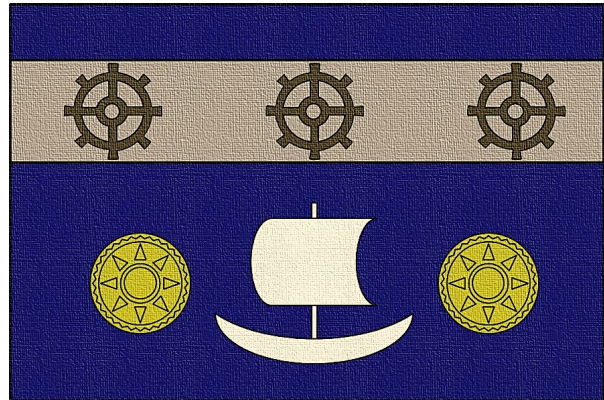
5. La Chaîne des Cités Franches

Depuis la mise en route de Ferrovía en 1773, la Chaîne des Cités Franches se portait de mieux en mieux. Le commerce à travers tout le continent passait exclusivement, ou presque, par les marchands aux masques. Un exploit s'il en est ! Les Cités Franches s'en mettaient plein les poches et ce n'était pas pour leur déplaire.

Lorsque la guerre éclata entre Aadleron et le Saint Royaume de Reinheim en 1792, les Ducs des Cités Franches se frottèrent à nouveau les mains. La guerre était bonne pour les affaires et la neutralité, aussi noble soit-elle, n'était qu'une façade d'opportunisme pour eux. Prospérant toujours plus, des Cités comme Milania ou Veniccia s'agrandirent plus que de raison. La noblesse commença à s'installer dans le confort luxueux de la fainéantise de ceux à qui tout réussit, mais qui ne travaillent pas réellement pour cela.

Après 8 ans de guerre, Aadleron signa un cessez-le-feu avec Reinheim en 1800, et bien qu'à nouveau les CCF se montrèrent heureux de la fin des hostilités, la noblesse prit peur de voir ses bénéfices fondre comme neige au soleil. Et c'est bien ce qu'il se passa. Aven, le gendarme du Nebelwelt, veillait au grain et les Cités Franches n'arrivèrent plus à tirer leur épingle du jeu complexe des influences internationales. Heureusement pour eux, Verona arriva à convaincre Reinheim qu'ils seraient les mieux placés pour gérer les approvisionnements de Thaumate et ce commerce prospéra encore longtemps et permit à la récession d'être moins violente qu'initialement prévue.

En 1815, Aven organisa l'Exposition Universelle à Victopia. Certaines délégations, plus ou moins officielles, des CCF furent présentes à celle-ci et semèrent malheureusement le trouble pendant l'exposition universelle et les Ducs en furent très fâchés. Leurs plans pour implanter un pôle d'influence en Aven fut sèchement balayé. La seule réussite qu'ils purent en tirer fut la mise en place des magnifiques zeppelins, énormes appareils volants. Les Ducs, et principalement Peter de Verona, furent ravis de cette avancée technologique qui devait leur permettre d'énormes profits et la possibilité de rallier des zones reculées et difficilement atteignables par voies terrestres. Dans les années qui suivirent, les CCF développèrent encore les zeppelins. Chaque Duc fut tout d'abord gratifié d'un engin personnel pour les réunions du Consortium. Alors que la première ligne long courrier entre Verona et Victopia fut créée en 1833, l'inauguration de la ligne entre Verona et Kemlingrad en 1834 ne se passa pas comme prévu. Le zeppelin fut détourné par des terroristes Progressistes de Reinheim et alors que le zeppelin devait s'écraser en Reinheim, il tomba à proximité des Ruines de Kyf où plusieurs expéditions étaient alors à la recherche du Professeur Henry Georges Walton. Entre les camps de travail forcé CURSC découverts et le soulèvement des Tatanka, les Cités Franches prirent un coup dans l'aile. L'instabilité des zeppelins venait d'être durement pointée du doigt suite au crash du vol inaugural pour Kemlingrad et les troubles créés par le Cosaque Rouge n'améliorèrent pas la situation dans cette région du globe. Les affaires périclitèrent dans les Steppes, qui se fédérèrent en 1836 sous l'égide de Flakka Corbeau Grognon avec le nouveau nom de TTTR : *Toutes les Tribus Tatanka Réunies*. Les Ducs perdirent les marchés Tatanka et par la même occasion, les marchés CURSC car leurs lignes de ravitaillements furent coupées les Tatankas. Toujours la même année, lorsque les CCF voulurent profiter une nouvelle fois de la guerre civile qui avait éclaté à Reinheim, on leur coupa l'herbe sous le pied : les criminels du Nebelwelt prirent les devants et s'emparèrent du marché et créèrent la ville éphémère de Vicetopia, la capitale du crime organisé. Mécontents, les Ducs se tournèrent vers le Cosaque Rouge qui venait d'obtenir des terres dans les Steppes qu'il rebaptisa République Libre de Sanotskaïa. Ils espèrent qu'en passant par cette démocratie, ils atteindraient à nouveau le CURSC avec qui ils faisaient de bonnes affaires, de longue date. Grâce à Caterina I, Duchesse de Filosofia, le Consortium eut l'autorisation d'un seul aller-retour à travers la République libre en échange de paiement exceptionnellement conséquent.





Un sursaut d'espoir ranima les CCF lorsque la ligne inachevée entre Blovastok et Kemlingrad put finalement être terminée en **1838**. Cet élan fut rapidement coupé... La Guerre Civile en Reinheim était finalement terminée mais Hans XIIème s'était mis en marche contre le reste du Saint Royaume. De plus, des rumeurs d'épidémie rendaient les déplacements dans ces régions des plus risqués. Ce n'est qu'en **1839** que le Duc de Milania entrevit une solution aux nombreux problèmes des Cités Franches afin de relancer leur économie et prendre une place de véritables leaders dans le Nebelwelt : ils allaient organiser une grande réunion de chefs d'états à Milania en fin d'année afin de régler les problèmes de conflits et discuter des suites à donner à la chute de Reinheim. Peut-être les Ducs, en agissant enfin en personne, arriveraient-ils à tirer leur épingle du jeu complexe de la politique internationale.

6. Coalition Ursienne des Républiques Sociales et Communes

Les alchimistes CURSC ont toujours été avides de nouveaux patrimoines génétiques afin de parfaire leurs serviteurs et d'augmenter le champ de leurs expérimentations. Malheureusement pour eux, l'esclavage était assez mal vu dans les autres pays du continent, ils ne pouvaient donc faire commerce de la chair. Malgré cela, leurs médecins sont réputés et les transplantations d'organes deviennent de plus en plus sûres, offrant ainsi un commerce intéressant pour le CURSC. Néanmoins, la découverte de camps de travail et de laboratoires expérimentaux en **1834** aux abords des ruines de Kyf dans les Steppes força la patrie à



devoir cesser toute expérimentation sur les humains pour des raisons éthiques. En effet, ces camps avaient été établis dans les années **1800** et les scientifiques CURSC les alimentaient grâce à de nombreux enlèvements, notamment au sein de la population locale. Tant que les Tatanka n'étaient pas fédérés et organisés, il était très facile de faire disparaître quelques personnes dans les tribus isolées. Qui se serait préoccupé de la disparition d'un médiocre Tatanka ou d'un expéditionnaire eseuilé ? Suite au scandale des ruines de Kyf, le gouvernement CURSC fut forcé d'avouer l'emplacement de tous ses camps de travail et laboratoires d'expérimentation. Tous se trouvaient dans les Steppes, mais la rumeur veut que le vaste pays CURSC foisonne encore de ce type de lieux. Une chasse aux sorcières sévit depuis lors, menée par le Comité de Déontologie CURSC aidé par les Panaches Bleus avenéens. Les responsables de ces atrocités sont poursuivis en procès et enfermés ; par ailleurs, des enquêteurs se sont lancés à la recherche de potentiels camps de travail dans tout le pays en **1835**. Néanmoins, la guerre qui faisait rage en Reinheim détourna l'attention de beaucoup sur les questions de déontologie et les CURSC se firent oublier. Afin de calmer le Nebelwelt, les chefs du Parti firent une dernière déclaration publique durant laquelle ils expliquèrent que tous les Camps avaient été fermés. Ils parlèrent ensuite de la Moisson Rouge. Cette dernière avait déjà été exposée dans le passé et avait échauffé les esprits. Ils expliquèrent que la campagne était officiellement terminée, et livrèrent certains résultats. Ils annoncèrent les découvertes faites sur la génétique, ainsi que le fait que les Hommes-Bêtes avaient des liens avec les Ursiens et les Tatanka, mais que ces derniers avaient le code génétique le plus éloigné des autres ethnies. Ils estimaient que cela était dû à leur arrivée tardive dans le Nebelwelt, soit vers **500PGC**, à Aranama. Cette conférence de presse apaisa les tensions envers le CURSC et la plus ancienne nation du Nebelwelt put donc retourner dans l'ombre... Paradoxalement, une autre rumeur voulut que les CURSC aient complètement cessé de s'intéresser aux sciences médicales pour se tourner vers d'autres types de technologies avancées.

C'est à peu près à la même époque que le CURSC subit un changement dans sa politique. D'éminents scientifiques découvrirent un remède qui permettait enfin aux Slugas de devenir indépendants, de réfléchir par eux-mêmes et de les rendre beaucoup plus calmes. Le Sluga Hleutz fut l' élu qui libéra en **1836** la race des Sluga. Un vent de



libération souffla alors; non seulement les Slugas furent affranchis de leur emprise, mais ils se mirent à revendiquer un statut égal à celui des humains et des Klumpfs. Le gouvernement CURSC trouva un terrain d'entente assez rapidement, ne souhaitant pas revivre les événements de 1644 et les effusions de sang liées à la révolution menée activement par les Klumpfs, d'autant plus que les Slugas sont des êtres d'une force extraordinaire. Les Slugas obtinrent alors leur statut d'être à part entière, ainsi qu'un siège au gouvernement. Celui-ci étant de type communiste totalitaire ; les différents représentants des corps de métier respectifs forment le parti dirigeant, qui élit à son tour les chefs du gouvernement. Depuis 1837, il s'agit de la Triade, composée d'un Humain, d'un Klumpf et d'un Sluga.

Mais les Slugas n'étaient pas les seuls à vouloir modifier leurs conditions de vie. Dès 1834, Simeon Vassilievitch Chevchenko, dit le Cosaque Rouge mena une révolution à l'encontre du CURSC et ce, au sein même du pays. Ses compatriotes et lui-même, las des abus de pouvoir répétitifs, des fausses promesses du CURSC ainsi que de leurs expériences illégales et immorales réalisées sur leurs pairs, décidèrent de mener une révolte et de s'affranchir du CURSC. C'est en 1836 qu'il créa la République libre de Sanotskaïa, sur des terres achetées aux Tatanka, un lieu libre de mensonge et de corruption.

Ainsi, le CURSC se retrouva retranché, sur ses terres et quelque peu morcelé par des courants révolutionnaires. Depuis l'avènement de la Triade en 1837, ils firent profil bas et il ne faisait plus très bon être CURSC par les temps qui courent, au vu de la réputation scientifique acquise durant ces dernières années.

7. 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. Lorsqu'il apprit la vérité, cela le bouleversa profondément et, ne supportant plus de rester affilié au CURSC, il prit les armes avec quelques compatriotes afin de s'affranchir de la patrie. Le CURSC voyait cela comme une petite révolte supplémentaire à mater, sans moyens qui plus est. Le gouvernement prit en main l'affaire et essaya de mettre la main sur le Cosaque Rouge. Les recherches restèrent infructueuses et après plusieurs mois, ce qui semblait n'être qu'un simple coup de gueule, devint bel et bien une révolte magistrale.



Le CURSC voyait cela comme une petite révolte supplémentaire à mater, sans moyens qui plus est. Le gouvernement prit en main l'affaire et essaya de mettre la main sur le Cosaque Rouge. Les recherches restèrent infructueuses et après plusieurs mois, ce qui semblait n'être qu'un simple coup de gueule, devint bel et bien une révolte magistrale.

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. La cause du Cosaque Rouge gagna en soutien non seulement auprès de citoyens CURSC mais aussi auprès d'individus venant de tout le Nebelwelt. En effet, le message de liberté et d'équité promu par le Cosaque Rouge promettait un avenir un peu plus brillant, en ces temps troublés. Entouré de partisans venus de partout, le Cosaque Rouge décida de se détacher du CURSC. Néanmoins, aucune terre n'était disponible pour accueillir la population d'un petit pays tel quel. Ses conseillers et lui-même tentèrent à plusieurs reprises de trouver des solutions, mais sans succès étant donné les si petits moyens à disposition. Les personnes qui rejoignaient les rangs de la République devaient s'établir dans des camps cachés ou chez d'autres partisans. Ces conditions précaires n'aidaient pas au moral des troupes et il était difficile de construire les bases d'une nation avec l'essoufflement de la population. Certains partisans, las de cette situation, firent



S.T.I.M. Au Seuil de la Catastrophe CONTEXTE

marche arrière et retournèrent dans leur contrée d'origine. Le Cosaque Rouge était parfaitement conscient de l'épuisement du moral de la population ainsi que des ressources. Il lui était très difficile d'avancer sans terrain, ni argent, ni mécène. En plus de cela, le gouvernement CURSC était à sa recherche et tentait de le faire taire par tous les moyens.

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. Durant son absence, il fallait que la lutte continue et personne ne savait s'il allait revenir. Différents partisans se sont rassemblés en petits groupes, en fonction de leurs valeurs et envies communes pour le futur pays et de là, plusieurs partis se formèrent. Ces partis avaient élu des représentants qui s'étaient rassemblés pour maintenir la révolte le temps que le Cosaque revienne et ces différentes cellules organisaient désormais la nation.

Après plusieurs Décades 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 ! Personne ne sut jamais comment il fit, mais certaines rumeurs parlent d'une ville éphémère où les grands barons du crime organisé s'étaient réunis. Le Cosaque Rouge assura que les marchés qu'il avait conclus étaient parfaitement nets et qu'il ne se permettrait pas de poser les fondements de sa nouvelle nation sur de la corruption, tout comme le faisait le CURSC. L'accord qu'il avait conclu avec Flakka Cobra-Grognon, le nouveau leader de Toutes les Tribus Tatanka Réunies, lui permit d'obtenir un terrain et de s'y établir officiellement, à la frontière entre les Steppes TTR et Reinheim, tout près du Delta de Sormvees. Avec ces terres, le rêve put devenir réalité, le pays fut enfin reconnu comme Etat à part entière. Les partisans purent s'établir dans des lieux décents et mettre en place ce qu'ils souhaitaient depuis deux ans de combat : un Etat libre. Le CURSC cessa progressivement de s'acharner sur le Cosaque Rouge et notamment suite à l'avènement de la Triade, son nouveau gouvernement.

Le mécontentement et la fatigue laissèrent place à une certaine effervescence. Etablir un pays libre était une chose, le faire fonctionner en était une autre. Les questionnements suivants définirent la base des différentes réflexions pour créer et structurer le pays : Comment établir un état différent du CURSC ? Est-ce que la décision de créer un état libre permettra un avenir différent ? Qu'est-ce qui permettra la liberté et l'équité envers tout un chacun ? Enfin, comment passer des idéaux à la pratique ? Travail dantesque qui dut être accompli à l'aide de tous. Il s'agissait là de commencer à organiser l'Etat et le premier acte fut la création de la Constitution de Sanotskaïa et sa mise en place.

Cette Constitution établissait les droits fondamentaux de chaque individu, ce qui manquait cruellement au CURSC. Les concepts de base du pays furent jetés. La République Libre de Sanotskaïa était un Etat laïc, presque athée, afin de ne pas retomber dans les dérives religieuses de Reinheim par exemple. Néanmoins, tout un chacun était libre d'avoir ses propres croyances et superstitions. Pour garantir la liberté de l'esprit, il était toutefois nécessaire d'interdire tout dogme religieux et toute promotion et diffusion des religions, quelles qu'elles soient.

Dès l'établissement de la Constitution, les événements se succédèrent rapidement. Un Conseil avec 7 représentants élus parmi les partis fut mis en place, nommés désormais « Conseillers Républicains ». Parmi eux, le Cosaque Rouge avait été élu comme septième représentant et porte-parole officiel de la République Libre de Sanotskaïa. Il s'occupait notamment des affaires étrangères. Les autres partis se répartissaient dans les catégories suivantes : Santé, Armée, Trésorerie, Sciences, Commerce et Transport. Ainsi, le gouvernement ne comprenait pas de tête et les décisions y étaient prises collectivement. Suite à la mise en place du Conseil, un certain nombre de mesures furent prises, comme l'établissement d'un revenu de base pour toutes et tous, l'instauration de travail à temps partiel et bien d'autres éléments. Enfin, il fallut définir un symbole fort pour le drapeau de la nation. Le soleil fut choisi comme symbole de vérité et de liberté, les couleurs noires et rouges, pour symboliser l'aube : l'aube de la vérité et de la liberté.

Les années suivantes, le Conseil besogna à édifier au mieux le pays avec la construction de villes et de villages ainsi que le développement d'une agriculture sur ses terres. 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.



8. Toutes les Tribus Tatanka Réunies

Pendant longtemps, les Tatanka ont défendu leur territoire et participé à des razzias le long de leurs frontières. Leur cible principale étant bien sûr Reinheim, qui n'était pas assez développée pour prendre des mesures radicales face aux pillards. Mais bientôt, Reinheim fut de moins en moins en mesure de fournir quoi que ce soit de viable pour les tribus Tatanka et leurs incursions belligérantes. Sur les territoires CURSC plus au Nord, les Tatanka n'attaquent que très peu. Le climat y est encore plus rude et les légendes des indiens racontent que des monstres livides enlèvent leurs enfants la nuit tombée aux abords du pays. D'autres légendes encore racontent que l'homme pâle du Nord attire les plus jeunes Tatanka en leur promettant trésors et alcools, les découpant en morceaux une fois amadoués. Les Tatanka évitent tout simplement de dresser leurs campements à proximité de la frontière CURSC.



Les échanges commerciaux avec l'homme pâle de toutes contrées ont profondément modifié la manière de vivre des Tatanka. Les jeunes chasseurs quittèrent leur famille pour découvrir le monde des hommes blancs. Ils furent confrontés à la dure réalité des villes et beaucoup finirent par mendier ou voler pour se payer de l'alcool. D'autres, plus chanceux, furent embauchés comme hommes de main, leur férocité au corps-à-corps faisant des ravages. Il n'était donc pas rare de trouver des Tatanka « civilisés » au sein des villes. Néanmoins, pour la plupart, les tribus Tatanka continuèrent à vivre isolées dans la nature. Ce n'est qu'à partir de **1815** qu'ils s'ouvrirent au monde et se mirent à explorer les steppes plus vivement, tout en s'adaptant au mieux à la civilisation qui les entourait. Malgré leur réputation de fainéants et d'arnaqueurs, ils obtinrent à ce moment-là une reconnaissance internationale, le Droit d'Indépendance.

Durant très longtemps, les Tatanka n'en firent rien, si opprimés, apathiques et insoucians qu'ils étaient. Les événements survenus dans les ruines de Kyf modifièrent radicalement les choses. La tribu des Ratons-Planneurs étaient les gardiens des ruines et d'un totem magique, capable d'exaucer les vœux lorsque toutes les personnes en présence souhaitaient la même chose. Certains dirent par la suite que ce totem était un « Synthoniseur », artefact très ancien et très puissant datant d'avant la Grande Catastrophe. Entouré de ses gardiens, le Totem était entre de bonnes mains.

Dès lors, les Tatanka expérimentèrent le pouvoir, mais pas seulement. Ils eurent accès à une source de magie mystique et très puissante. Partout dans le Nebelwelt, ils commencèrent à s'organiser, dans les villes notamment. La tribu Chogan, partie de rien, fut la première à se développer très fortement, poussée par des forces plus obscures et puissantes. L'on raconte que les plus puissants d'entre eux étaient capables d'établir une domination à distance, de parler aux morts ou encore d'invoquer les créatures les plus effrayantes. La Tribu Chogan aurait disparu dans la nature sans laisser de traces, suite à un grand rassemblement de malfrats, Vicetopia, ayant eu lieu en **1836** et s'étant très mal terminé. La tribu laissa néanmoins derrière elle tout un patrimoine de savoir-faire mystiques que les Tatanka n'ont de cesse de faire évoluer. Ce que ce peuple comprend à présent, c'est que l'union fait la force. C'est ainsi que les tribus Tatanka se fédérèrent en un seul organisme, les TTTR : Toutes les Tribus Tatanka Réunies, mené par un shaman, Flakka Cobra-Grognon et ses conseillers. Les TTTR se développèrent très rapidement et ont su acquérir une solide notoriété en très peu de temps. Fini la réputation de voleurs et d'arnaqueurs, Flakka Cobra-Grognon a saisi l'importance du prestige et s'emploie à redorer le blason de son peuple en commerçant services et ressources des steppes. Les TTTR sont devenus un peuple à la fois craint et admiré et ne saurait s'arrêter en si bon chemin.



9. Le Nebelwelt en 1839

