



# CHRONOLOGIE DU NEBELWELT

## FÉVRIER 2012 – AVRIL 2017

Une suite d'événements environnementaux dus au réchauffement climatique principalement ainsi qu'une suite de problèmes géopolitiques amène l'humanité vers sa chute.

## 3 PGC

Les survivants de la Grande Catastrophe sont très peu nombreux, environ 10 millions de personnes réparties sur tout le globe. La survie est devenue le mot d'ordre. Les frontières et les gouvernements ont complètement disparu, les hommes se regroupent en tribus de quelques dizaines d'individus. Les anciens super-soldats, privés d'ordres, forment des communautés à l'écart des autres humains. Les catastrophes naturelles existent toujours, mais ont diminué d'intensité et de fréquence. Il s'agit pourtant du principal facteur de précarité.

## 100-300 PGC

Sur la majorité du globe, les Pluies Noires rendent la survie difficile. Dans de rares endroits épargnés, la nature réussit à reprendre ses droits. L'humanité est scindée en deux, entre les personnes du voyage et les communautés sédentaires. Les nomades sont ceux qui ont décidé de revenir à un mode de vie traditionnel : ils arpentent le monde de long en large et vivent au jour le jour en utilisant les ressources de la nature et en troquant de la « récup » avec d'autres groupes. Les hommes sédentaires se sont rassemblés en groupes de plus en plus grands, où le mode de gouvernement le plus courant reste la loi du plus fort. Certains ont tenté de préserver le savoir perdu de leurs ancêtres en conservant les quelques rares livres et autres supports CD, même si plus aucun lecteur de disque ne peut fonctionner. Les anciennes religions ont fait peau neuve, étant donné que l'Apocalypse annoncée a eu lieu, même si la majorité ne croit plus en ces histoires.

En l'an 300 PGC, une communauté s'est rassemblée dans un havre de paix épargné de la Pluie Noire. D'étranges visiteurs découvriront sur place une machine leur permettant de sauver la planète de sa mort lente. Les températures commenceront à descendre d'année en année après ces événements.

## MAI 2017

A tour de rôle, les grandes nations du Monde moderne se déclarent la guerre ; la 3ème Guerre Mondiale démarre officiellement. Les puissances mondiales enferment une partie de leur population dans de grands abris souterrains ; il est probable que personne ne puisse survivre à ce désastre de l'extérieur. Les générations futures se rappelleront de la 3ème Guerre Mondiale comme « La Grande Catastrophe », mais les circonstances de ces bouleversements auront, quant à elles, été totalement oubliées. Le calendrier recommencera à 0 PGC (Post Great Catastrophe, « Après la Grande Catastrophe »).

## 15 PGC

Le climat s'est enfin stabilisé. Les survivants ont reconstruit des villages fortifiés pour se défendre de leurs voisins. Le niveau technique ne dépasse pas celui de l'antiquité, car toutes les grandes sources d'énergie ont disparu. En effet, il ne subsiste que très peu de munitions pour les armes à feu et les carburants des véhicules ont été réutilisés pour alimenter les feux de chauffage et d'éclairage. La nature a repris le dessus en dehors des villes encore habitées, les grandes constructions telles que ponts et barrages cèdent les uns après les autres, faute d'entretien. Les épidémies refont surface, et les médicaments manquent, mais heureusement, celles-ci ne prennent plus des proportions aussi dramatiques qu'avant grâce à l'isolement des communautés. Les peuplades de l'Europe de l'Est et de la Russie ne sortent pas de leurs abris à cause de la radioactivité en surface et commencent à creuser de plus en plus profondément pour étendre leurs villes souterraines.



**350 PGC**

Première grande guerre depuis la Grande Catastrophe. L'humanité n'a pas mis trop de temps à retrouver ses vieilles habitudes, même si la technique ne dépasse pas le niveau médiéval. En revanche, les hommes se sont redécouvert des pouvoirs paranormaux qui découlent peut-être de la nouvelle conjonction astrale, des mutations dues aux restes de radioactivité et de quelques métissages avec les anciens super-soldats. On constate d'ailleurs que ces pouvoirs sont bien plus nombreux chez les nomades que chez les autres peuples. Comme les hommes n'ont pas vraiment eu de priorité à reconstruire des navires capables de traverser les océans, on ignore totalement ce qu'il se passe sur les autres continents.

**1000 PGC**

En Europe centrale, les hommes se rassemblent en une grande nation appelée l'Empire Rodéen, du nom de son premier souverain Rodrik le Juste. Les bases du culte du Pentagode sont posées ; ses préceptes sont ceux qui permirent à l'humanité de survivre jusque-là : le Devoir, le Travail, la Force, la Compassion et la Discipline.

**1350 PGC**

Au Nord, séparées de l'Empire par une steppe gelée, les peuplades qui vivaient jusqu'alors sous terre sortent de leurs mégapoles souterraines et forment la nation Ursia. Parmi eux évoluent des gens de petite taille qui se nomment eux-mêmes Klumpf, mais les étrangers les appellent vulgairement «nains».

**1475 PGC**

L'Empire Rodéen rencontre la nation Ursia pour la première fois. Le culte du Pentagode et ses préceptes sont mis à mal par cette découverte. Il rencontre aussi quelques Tatanka dans les Steppes encore gelées, mais les Prêtres Explorateurs du Pentagode cachent cette découverte au peuple.

**1502 PGC**

Grâce à leur maîtrise du pouvoir psychique et l'utilisation d'un sel appelé Thaumate de Natrium, certains artisans de l'Empire, notamment Franz Siche-rhand, ont réussi à faire se mouvoir des mécaniques sophistiquées. Le clergé alors en place y voit une hérésie totale, refusant que l'homme ne se prenne pour un dieu. Mais les artisans y voient justement une volonté divine nouvelle se situant en dehors des cinq principes de base du Pentagode.

**500 PGC**

La température ayant continué de chuter depuis l'an 300, le monde subit une nouvelle glaciation appelée le Long Hiver. Le monde devient assez vite une vaste banquise ; l'humanité cesse ses querelles ridicules pour se concentrer à nouveau sur sa survie. Comme les Hommes n'ont pas totalement oublié la Grande Catastrophe, ils sont un peu plus préparés et un peu plus résistants, mais la glaciation fait tout de même de nombreux ravages. Durant cette période, les peuplades nomades issues des amérindiens du nord et du sud migrent vers l'Europe en traversant l'océan gelé, car l'Amérique, étant devenue le nouveau pôle nord, s'avère par conséquent complètement inhabitable.

**1300 PGC**

Les glaces se mettent à reculer Une ère glaciaire digne de ce nom dure d'ordinaire plusieurs dizaines de milliers d'années, celle-ci n'aura duré que 800 ans. En effet cette période ne fut pas aussi terrible que la dernière vraie glaciation et ressemble plus à un très long hiver très froid qu'à un vrai bouleversement climatique.

**1462-1477 PGC**

1462-1477 : Une terrible maladie touche l'Empire Rodéen.

**1489 PGC**

La glace qui reliait le continent aux îles du sud a fondu, rendant la gestion du territoire par le pouvoir impérial difficile. Une gérance provisoire s'y met en place afin de garder le contrôle sur la population.

**1504 PGC**

Le Pentagode condamne les travaux de Sicherhand et ce dernier est exécuté pour hérésie et crime contre les préceptes. L'un de ses plus fidèles suivants, Klaus Aadler, rassemble les mécontents. Ils créent en secret les premiers Warmecs, colosses mécaniques de combat mus par l'énergie magique, dont ils se servent pour attaquer les moines-soldats de la Force envoyés contre eux pour les «purifier». Les Warmecs furent ainsi révélés à la population. Une partie les considérait comme des démons destructeurs, l'autre comme des demi-dieux libérateurs. La guerre civile de l'Empire Rodéen commence.

**1568 PGC**

Les marchands des péninsules orientales, alors sous domination du Saint Royaume de Reinheim, ont construit de grands navires capables de parcourir de longues distances. Ceux-ci assurent la liaison avec l'ensemble du Nebelwelt, comme on nomme le monde désormais. Des premières expéditions tentent de voyager au-delà des mers. Les richesses que les marchands accumulent attirent la convoitise du clergé du Pentagode qui dirige le pays. Néanmoins, les chaînes montagneuses qui séparent les marchands du reste du continent empêchent le gouvernement d'envoyer une grande quantité d'hommes pour y imposer leur domination. Les marchands proposent d'acheter leur indépendance à un prix tout à fait honorable et fondent alors la Chaîne des Cités Franches.

**1623-1624 PGC**

Une étrange maladie touche et décime un grand nombre de la population de la Chaînes des Cités Franches. Cette maladie aurait été importée via une expédition sur un étrange continent situé à l'extrême Orient du Nebelwelt par-delà l'Océan.

Sur les îles, le roi Ronald MacGoof est renversé par la population qui n'acceptait pas ses désirs de conquête territoriale. La lignée des Highbridge, beaucoup plus pacifiste, se met alors en place et le pays, qui se nommait alors simplement Isles Indépendantes, prendra le nom d'Aven, pour souligner le pas dans l'avenir qu'ils viennent de franchir avec leurs découvertes sur la vapeur.

**1515 PGC**

Une bataille épique met fin au conflit. En résulte une scission de l'Empire et la création des Royaumes d'Aadleron et de Reinheim. Les îles en profitent pour déclarer leur indépendance. Aadleron fonde une nouvelle religion : le culte du Dieu-Machine et entreprend la production de masse de Warmecs. Celle-ci sera néanmoins limitée par la grande quantité de matières premières nécessaire.

**1615 PGC**

Sur les îles du sud, Sir Solmon Caught découvre les propriétés phénoménales de la vapeur. Comme le peuple insulaire est très porté sur la technique, de nombreuses recherches se développent pour utiliser cette nouvelle énergie à la place du Thaumate de Natrium, jugée trop versatile, aléatoire et difficilement stockable. La même année, les alchimistes Urs découvrent la poudre noire.

**1644 PGC**

En Ursia, des dissensions raciales éclatent entre les Klumpfs, les Humains et les Protecteurs. Le conflit se termine dans un bain de sang grâce aux nouvelles armes à feu. Les survivants, écoeurés par une telle débauche de violence envers leurs frères et cousins, décident de fonder une nation unie où chacun est absolument égal à son voisin et où la propriété privée est abolie. Bien entendu, afin de parvenir à cet idéal, on choisit parmi les plus méritants des révolutionnaires ceux qui dirigeront le pays jusqu'à ce que toutes les provinces soient ralliées au parti commun. S'en suit une longue et violente campagne de promotion du parti dans tout le pays nordique. Les savants Urs, libres et encouragés par le nouveau gouvernement, utilisent leurs connaissances en alchimie et en anatomie pour étudier les corps des Hommes-Bêtes, étranges compagnons des nomades Tatanka qui parcourent les Steppes. Ils parviennent à altérer le patrimoine génétique des camarades les plus faibles de leur propre peuple pour les rendre plus forts et plus serviles. La nation se renomme CURSC, ou Coalition Ursienne des Républiques Sociales et Communes.

**1683-1688 PGC**

Fritz IXème d'Aadleron fait la guerre au Saint Empire de Reinheim avec ses Warmecs dans le but d'étendre ses frontières. Les chevaliers du Pentagode tiennent bon et la frontière ne sera que très peu repoussée.

**1716 PGC**

Les Thaumécanciens Aadleronais allient Thaumate de Natrium et vapeur afin de créer des Warmecs encore plus puissants. Ils étendront leur frontière lors d'un rapide conflit avec Reinheim mené par Fritz Xème, provoqué dans le seul but de tester leur nouvelle technologie militaire.

**1741 PGC**

Aven construit les premières machines à vapeur portatives. La Chaîne commence la construction de la première ligne de chemin de fer, en partenariat avec Aven.

**1773 PGC**

Le chemin de fer de la Chaîne des Cités Franches est terminé, il longe la côte de Reinheim pour ensuite passer le long des Steppes, puis reviens vers le sud en traversant Aadleron pour terminer sa course sur la côte sud afin de rallier Aven. Un seul train passe sur la ligne ; il est tellement imposant qu'une petite ville y prend place, avec son comptant de marchands, d'artisans et surtout de gardes pour en assurer la sécurité. L'immense train est baptisé Ferrovia et devient la 5ème Cité Franche de la Chaîne. Les gardes de Ferrovia sont équipés des terribles fusils Ursiens et dès lors, ce type d'arme se répand sur tout le continent. Le Saint Royaume de Reinheim méprise ces engins de mort et les juge peu fiables. En effet, l'on commence à constater que ces engins ainsi que les machines à vapeur réagissent de façon curieuse au Thaumate de Natrium. Celui-ci est d'ailleurs moins efficace en présence des machines techniques.

**1792 PGC**

Le Royaume d'Aadleron, grâce à son armée de Warmecs menée par Hans XIIème, déclare la guerre à Reinheim afin de s'emparer des ressources du pays. Cela coupe le Saint Royaume dans son élan, car celui-ci tentait de convertir les tribus Tatanka à sa religion. Aven, pacifiste, décide de s'interposer dans le conflit au nom de la paix et de la protection des civiles. Les tribus nomades, répartis un peu partout sur le continent sont persécutées de toutes parts, du fait de leur neutralité, jugée comme lâcheté par les uns et fourberie par les autres. Aven tente également de protéger ces peuplades du mieux possible, mais ces dernières se méfient des technologistes. En effet, les étranges hommes-bêtes qui marchent aux côtés de Tatanka éprouvent une étrange faiblesse à leur approche.

**1705 PGC**

Le premier moteur à vapeur est mis au point par Newcommer et Crowley. Il permet principalement de battre le fer plus facilement et de soulever de lourdes charges, mais le potentiel de cette technique reste sous-exploité. Les marchands de la Chaîne rachètent le prototype pour une petite fortune, mais les savants d'Aven gardent les plans.

**1738 PGC**

La Chaîne des Cités Franches construit le premier bateau à vapeur.

**1765 PGC**

Un manuscrit de l'ère précédente permet à Alexander Walt d'Aven de découvrir et d'utiliser l'électricité.

**1776 PGC**

À 22 ans, Lisbeth II de la Lignée des Highbridge devient la Première Reine D'Aven. Elle succède à la suite de son oncle, Romuald Ier, mort d'une crise cardiaque après un règne court. Son seul fait marquant restera la création de la légion diplomatique des Panaches Bleues en 1774.



**1800 PGC**

Fin de la Guerre entre le Saint Royaume de Reinheim et Aadleron. Un traité est signé sous la supervision des diplomates Avenéens. Aadleron a obtenu son accès à la Mer Intérieure et donc au Thaumate de Natrium. Le Saint Royaume, mis à mal par ces années de guerre, appelle l'aide du CURSC, d'Aven et de la Chaines des Cités Franches afin d'obtenir de la main d'œuvre en échange d'un accès facilité à certaines mines, carrières et au Thaumate.

**1816 PGC**

A Victopia toujours, un mariage est célébré entre le Clan Shepard et la Famille Zombaldini. Les Industries Shepard possédant de larges parts au Conseil des Industries Avenéennes a toujours été suspecté d'être impliqué dans un certain nombre de trafics. La Famille Zombaldini, très importante dans les Cités-Franches, possède une réelle réputation de mafia. Pour des raisons peu claires aux yeux du public, le mariage se termina dans un bain de sang. La même année, la distribution et la consommation de Glucose Ganjal fit des ravages dans le bas peuple Aadleronais. Durant les deux années suivantes, la criminalité diminuera drastiquement en Aven, faisant penser que le Clan Shepard orchestrait bel et bien la plupart des trafics locaux.

**1825 PGC**

Le Pentagode, publie le « Traité Divin de Protection des Valeurs, des Richesses et du Patrimoine du Saint Royaume de Reinheim ». Les frontières du pays sont fermées, une chasse au pro-technologiste est lancée par les milices de la Discipline. Le mécontentement du peuple commence de se faire entendre.

**1815 PGC**

Aven organise dans sa capitale Victopia la première Exposition Universelle. Aven montre ses progrès en matière de développement de l'électricité, alors que l'énergie se basait jusque là principalement sur la vapeur. Dans les années à venir, les chercheurs Avenéens se pencheront sur l'énergie hydraulique et éolienne. Le CURSC présente ses progrès en termes de médecine moderne en séparant deux siamois adultes lors d'une opération à haut risque. Les Alchimiste Aadleronais inventent un procédé afin d'inverser la polarisation du Thaumate de Natrium, faisant passer sa couleur du rouge au vert. Des investisseurs de la Chaîne misent sur les airs et obtienne un brevet afin de développer les premiers zeppelins. L'existence des Hommes-Bêtes vivant dans les Steppes est officiellement reconnue alors qu'un Homme-Puma très sauvage est présenté à cette occasion. Les grandes Nations du Nebelwelt signent un traité faisant des Steppes un territoire Tatanka reconnu par tous. Le CURSC grogne car son opération « Moisson Rouge » est révélée au grand jour et est dénoncée par la communauté. Il s'agit d'une méthode de prélèvement du sang des différentes tribus Tatanka contre leur gré dans le but d'étudier leur sang, mais cela, pour des raisons plutôt obscures. Finalement, un acte de terrorisme est commis par une certaine Franklyne Stone et le bâtiment est réduit en cendre.

**1820 PGC**

Hans XIIème, Roi d'Aadleron alors âgé de 72 ans, devient Pape de la Machine. Il est désormais le premier roi à occuper à la fois le titre de chef d'état et le saint siège du Culte de la Machine. Cette histoire ne fait pas l'unanimité dans le pays. La même année, afin de réduire la consommation de Glucose Ganjal, il durcit toute les Lois et prohibe la fabrication et la distribution du produit.

**1830 PGC**

La Reine Lisbeth II Highbridge d'Aven meurt de vieillesse à 76 ans. Un changement de dynastie s'opère car il n'y a pas de successeur attitré. C'est Lord Henry III Connington, dirigeant de la Connington Incorporation et membre du Conseil des Industries qui devient le nouveau Roi d'Aven. Son entreprise s'étant développée de manière exponentielle en ayant fait l'acquisition de brevets sur l'électricité en 1815.



## 1834 PGC

Alors que les Cités Franches ont développé une première ligne de Zeppelin long courrier entre Verona et Victopia, il ouvre désormais une deuxième ligne reliant Verona à Kemlingrad, la capitale CURSC. Cette même année, deux expéditions archéologiques se lance à la découverte des ruines de Kyf, dans les Steppes Tatanka. Des camps de travail forcé sont mis à jour dans la région, s'ensuit alors une chasse aux sorcières pour débusquer les CURSC responsables de ces expériences inhumaines. La guerre civile s'installe en Reinheim. Quelques rescapés des expéditions archéologique parleront de la découverte, dans ces ruines datant d'avant la Grande Catastrophe, d'une machine étrange capable de réaliser les vœux des personnes l'entourant : un synthoniseur. Malheureusement, le public n'entendit plus parler de cette fabuleuse machine par la suite.

Le Cosaque Rouge, se détache de la mauvaise réputation internationale et des scandales du CURSC en fondant la République Libre de Sanotskaïa. Il obtiendra des terres dans les Steppes seulement deux ans plus tard.

## 1836 PGC

Les différentes entreprises criminelles du Nebelwelt profitent de la guerre civile en Reinheim pour organiser Vicetopia, une ville éphémère où se rassembleront tous les hauts pontes du vice. La fête qui aura très certainement tourné au drame amènera la mort de plusieurs grands chefs mafieux, entraînant une baisse de la criminalité mondiale.

Dans les steppes, Flakka Cobra-Grognon réunit la majeure partie des tribus et fonde le TTTR « Toute les Tribus Tatanka Réunies ».

## 1838 PGC

Svellikaan tombe et avec elle le Pentagode. Sur 5, 3 membres de la Mains demeurent introuvables, mais les 2 dirigeants retrouvés sont exécutés par les pro-technologistes devant les portes de la Capitale. Les pro-technologistes tentent de sauvegarder les restes du pays.

## 1835 PGC

La Grève des Guildes survient en Aadleron. Différentes cellules terroristes retournent après des années de préparation en Reinheim. La guerre civile éclate violemment dans tout le pays. Les Panaches Bleues d'Aven essaient d'aider à résoudre le conflit, tout comme en 1800, mais la cause du Pentagode semble perdue.

## 1837 PGC

Hans XIIème interdit les grèves dans son pays et fait une transition économique et industrielle afin de se préparer à la guerre. En fin d'année, il commence l'annexion de Reinheim. Aven, alors essayant de résoudre le problème de guerre civile dans le pays, s'insurge et rompt les traités commerciaux avec Aadleron. Une guerre froide s'installe entre les deux pays. Le siège de Svellikaan, Capitale du Saint Royaume, débute. La Main du Pentagode se terre dans les murs du palais, protégée par les meilleurs Thaumaturges du pays.

Au CURSC, on annonce la reconnaissance des Slugas comme espèce humanoïde libre et l'avènement d'un nouveau gouvernement appelé la Triade. Le CURSC est désormais régit par un Homme, un Klumpf et un Sluga.

## 1839 PGC

Le Duc de Milania, soutenu par le Consortium de la Chaîne des Cités Franches lance un appel aux dirigeants du Nebelwelt. Une réunion est organisée en fin d'année : le « Congrès de Milania ». Aadleron ralenti son annexion. Tous répondent présents et se rendent dans les Cités Franches pour un événement autant unique qu'improbable.