

# *Codex Mare Tenebrosum*



*Car j'ai vogué au loin...*

*Iconoclast*

*Basileus.Autocrator@gmail.com*





## *Sommaire*

*Introduction* 2

*Un aperçu de Théah* 4

*Les Nations de Théah* 9

*Les Sociétés Secrètes de Théah* 14

*La Noblesse Théane* 17

*Cartes de Théah* 25

*Chronologie complète de Théah* 34





## Introduction

*Votre voyage sur le plus merveilleux des océans est sur le point de commencer. Hissez les voiles et prenez garde aux embruns. Sous l'écume des vagues se trouvent les Secrets de la Septième Mer.*

Ce supplément amateur est un résumé de l'univers complexe et détaillé des Secrets de la Septième Mer. Son but est de permettre au nouveau venu d'appréhender le background de ce jeu et d'ainsi posséder une bonne base de connaissances pour créer son personnage. Bien entendu, il ne s'agit pas ici de concurrencer les suppléments officiels, qui seront toujours plus complets, car il ne s'agit pas d'un compendium, mais de donner un bon aperçu de Théah à ceux qui ne l'auraient jamais rencontrée.

Par ailleurs, tout bon MJ a généralement à cœur de présenter le background relatif au personnage d'un joueur à celui-ci mais n'a généralement pas le temps de lui parler en long et en large de l'histoire du monde ou des autres nations: c'est là aussi que le Codex Mare Tenebrosum intervient, en permettant à tout le monde de se renseigner rapidement sur la globalité de l'univers.

Il est à noter que le Codex Mare Tenebrosum est orienté en direction des joueurs, il ne contient donc presque aucun secret. Les contenus sont arrangés du plus important au moins important, afin de permettre à ceux qui manquent de temps de prioriser leur lecture.

Ce supplément contient:

**Un aperçu de Théah:** Une très brève description e la géographie et de l'histoire de Théah permettant de se faire une idée des caractéristiques générales du continent.

**Les Nations de Théah:** Une série de courts paragraphes décrivant avec concision chaque nation, son peuple, son éventuelle magie et sa religion.

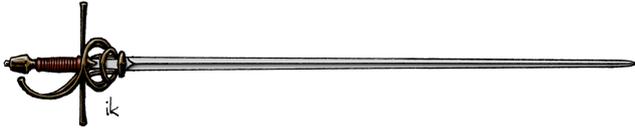
**Les Sociétés Secrètes de Théah:** Sur le même modèle, une description des principales sociétés secrètes.

**La Noblesse Théane:** Quelques pages par pays, en décrivant les familles nobles les plus connues.

**Les Cartes de Théah:** Une série de cartes détaillées de chaque nation.

**La Chronologie complète de Théah:** Pour les vrais amateurs, tout l'historique des Secrets de la Septième Mer, compilé à partir de tous les suppléments, même les derniers e-books parus. A l'exception des secrets naturellement.





*Nous croyons en un seul vrai Dieu tout puissant, Créateur du Paradis et de Théah et de toutes les choses visibles et invisibles. Nous croyons en une seule Eglise, Sainte et Prophétique.*

*Et en son Prophète, qui, pour nous les hommes et pour notre salut; révéla le verbe du Créateur et annonça la venue de trois autres Prophètes puis se livra à ses ennemis et fut martyrisé pour nous durant les jours d' Augustin Lauren.*

*Et en son Second Prophète, qui portait un bâton; révéla le verbe du Créateur et délia les hommes du mal puis fut trahi par les mécréants et fut martyrisé pour nous.*

*Et en son Troisième Prophète, qui portait une épée faite de pure flamme; révéla le verbe du Créateur; sépara le juste de l' injuste puis prépara la venue de celui qui devrait lui succéder.*

*Et en son Quatrième Prophète, qui portera un sablier de justice, dont la venue sera annoncée par le son des trompes; et il ordonnera le réveil des morts et il régnera sur le visible et l' invisible à jamais.*

*Le Credo de l'Eglise des Prophètes*

*Tel que dans le rite de l'Eglise réformée et sublimée du Vaticine*





## *Un Aperçu de Théah*

*Vaste continent unique, Théah sera le terrain d'aventure des héros des Secrets de la Septième Mer.*

### *Notions géographiques*

Théah est un vaste continent qui s'étend, entouré de six vastes mers, sur une planète nommée Terra.

**Terra:** Terra orbite autour d'un soleil nommé Solas et possède une lune, appelée Luna. Les six planètes orbitant autour de Solas se nomment, dans l'ordre de proximité: Velme, Amora, Terra, Guer, Ré et Volta.

**Théah:** Théah n'occupe qu'une faible superficie de la surface totale de Terra. Cependant, nulle autre masse continentale n'a jamais été découverte. Théah est traversée en son centre par la Grande Rivière, nul réel nom ne lui a jamais été donné même si certains la nomment « rivière du commerce ». La Grande Rivière est une immense voie d'eau, presque un bras de mer, séparant les royaumes

méridionaux de ceux du septentrion.

Très loin en Orient, s'étend le lointain et mystérieux Cathay, séparé du reste de Théah par un immense mur de feu entourant le pays entier et brulant nuit et jour depuis des siècles, même sur la mer!

**Mers et océans:** Les six mers entourant Théah se nomment Mer du Commerce, Mer de l'Écume, Boca del Cielo, Mer Oubliée, Miroir et Couloir de Feu. Elles semblent, somme toute, sans fin. Tous les navigateurs ayant cherché à les traverser sont soit rentrés bredouilles, soit ne sont pas revenus.

**L'Archipel de Minuit:** Les seules autres terres, situées dans le lointain ponant, sont les Îles qui forment l'archipel de Minuit. Un lieu débordant de mystères et de richesses inouïes mais aussi d'effroyables dangers. Ces dangers, alliés à la grande distance séparant l'archipel de Théah, font que les îles ne sont que peu occupées par les Théahs, bien que certains royaumes y aient établi des colonies.









## *Bref Historique*

La chronologie complète se trouve en fin d'ouvrage. Ceci n'est qu'une très brève introduction représentant l'absolu nécessaire à la compréhension des descriptions des nations dans les sections suivantes.

### *Histoire ancienne*

**Création du monde et races anciennes:** Il y a de cela des éons Theus créa le monde. Les premiers êtres à en fouler le sol, bien avant l'homme, furent les *syrneths* et les *Sidhes*. Des premiers l'ont ne sait presque rien. La glorieuse civilisation de *Syrne l'ancienne* est à jamais éteinte. *Théah* est parsemée des antiques ruines de la grande race *syrneth*. Ces ruines sont grandioses, recelant des trésors et des artefacts mystérieux d'une incroyable puissance, car grand était le savoir de *Syrne l'ancienne*. Des catacombes oubliées aux grandes et mystérieuses structures de l'Archipel de *Minuit*, les secrets enfouis de la race *syrneth* attendent l'homme courageux. Les *syrneths* sont quasi incompréhensibles, leurs artefacts bien que puissants le sont tout autant. Personne n'a encore su déterminer la véritable fonction des incroyables et sinistres machines exhumées leurs sombres catacombes. L'architecture *syrneth* défie toute logique. Nulle rationalité humaine ne peut être trouvée dans tout ce qui touche de près ou de loin à *Syrne*. Au bout du compte, les *syrneths* restent une énigme.

Les *Sidhes* quant à eux sont toujours là, surtout en *Avalon*. Les *Sidhes* sont le peuple féérique. Venus de *Bryn Bresail*, leur contrée légendaire située dans un autre temps et un autre espace, ils viennent régulièrement en *Théah* qu'ils apprécient tout particulièrement pour ces étranges humains si attachants. Les *Sidhes* sont immortels et de toute éternité, ils se rappellent des événements qui arriveront dans trois millénaires et n'ont pas de forme réellement définie. Ils en adoptent une à volonté. Leur omnipotence n'a d'égale que leur naïveté. Incapables d'éprouver la moindre émotion, encore moins d'en comprendre une, des concepts évidents pour le mortel resteront à jamais désespérément obscurs pour le *Sidhe*. Mais ils cherchent à comprendre l'humain et ses émotions, et font de nombreuses expériences dans ce sens.

**Ancien Empire:** Après la chute de *Syrne*, apparurent les humains. Les premières tribus humaines s'unirent en *Vodacce* et bâtirent *Numa* avant de fonder un Empire. L'Empire *Numain* régna sur *Théah* des siècles. Dirigés par les sénateurs.

**Le Pacte:** Après s'être fait ravir le pouvoir par de puissants chefs de guerre, les *Imperators*, les sénateurs contactèrent des démons via d'antiques rituels afin

d'obtenir de sombres pouvoirs. La sorcellerie était née, elle permit aux sénateurs de dominer à nouveau l'Ancien Empire.

**L'âge des Prophètes:** Peu avant la chute de l'ancien Empire, les sénateurs virent leurs pouvoirs sérieusement réduits par la venue des deux premiers Prophètes de *Theus*. Ceux-ci enseignèrent au peuple que la sorcellerie était impie et qu'il fallait la combattre. L'Église *Vaticine* était née. Lors de l'effondrement de l'Empire, les sénateurs se dispersèrent en ses régions périphériques et sont à la base des familles nobles d'aujourd'hui. De là vient le sang sorcier qui coule dans les veines de la classe dirigeante de *Théah*. L'œuvre fut parachevée par la venue au moyen âge du troisième Prophète de *Theus*, qui réforma l'Eglise et créa l'inquisition afin de traquer l'hérétique où qu'il se trouve.

### *Événements récents*

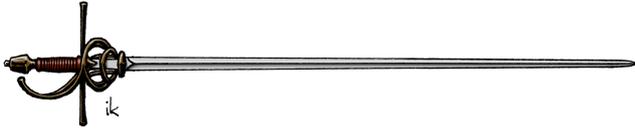
Nous sommes aujourd'hui au 17<sup>ème</sup> siècle après la venue du premier Prophète.

**la Guerre de la Croix:** L'émergence d'une nouvelle religion en rupture avec l'Eglise, la *Protestation*, provoqua de graves tensions dans tout *Théah*. Ces tensions prirent une tournure dramatique durant la récente Guerre de la Croix: un conflit dantesque ayant duré plus de trente années et ayant ravagé l'*Eisen*, qui en reste aujourd'hui meurtrie, et qui vit s'entredéchirer en une orgie de violence les sujets *vaticins* et *protestataires* de cette nation.

**La mort du Hiérophante et les guerres montagnoises:** Récemment le roi *Léon-Alexandre XIV* de *Montaigne* a déclaré qu'il était sorcier et a annoncé que son royaume serait désormais un havre pour les pratiquants des arts noirs. Suite à cela l'Eglise lui déclara la guerre, mais les troupes *montagnoises* écrasèrent l'armée de l'*Inquisition* et la *Montaigne* commença à envahir la *Castille* pendant que *Léon* se proclamait Empereur. Le *Hiérophante* de l'Eglise tenta d'intercéder mais mourut dans d'étranges circonstances, depuis l'*Inquisition*, sans *Hiérophante* pour la stopper, contrôle l'Eglise qui a cessé d'être un moteur de progrès pour se crispier et persécuter les universitaires et les érudits.

Peu après la *Montaigne* a commencé à envahir l'*Ussura* poursuivant les visées mégalomanes de l'Empereur.,





*Théah est un grand plateau de jeu et les nations et royaumes qui la parsèment n'en sont que les pièces.*

*La Montaigne y est assurément la Dame: grande, belle et puissante mais, ultimement vouée à la mort tandis que toutes les autres pièces désirent et préparent sa chute.*

*La Castille est le cavalier, fougueux et plein de vie mais dont le tempérament le mène à de dangereuses aventures.*

*L' Eisen est la tour, forte et solide mais en proie aux pires difficultés quant à se mouvoir.*

*L' Avalon est l' Ussura, avec leurs folklores fantaisistes sont les deux fous du jeu: amusants et imprévisibles mais désinvoltes et erratiques.*

*La Vendel n'est qu'un petit pion apparu timidement sur un coin du plateau.*

*Le Cathay et le Croissant sont ces deux mystérieux joueurs restant dans les ténèbres sans que l'on ne connaisse leurs intentions.*

*Quant à la Vodalce, nous sommes les rois du jeu: nous ne bougeons que peu mais chacun de nos mouvements compte, et il suffit que nous soyions encore là à la fin de la partie pour gagner.*

*Prince Giovanni Villanova*

*Commentaire sur les moyens de la fin*





## *Les Nations de Théah*

*Issues des forces de l' Histoire, les nations sont fières de leurs traditions, au prix parfois de les défendre par les armes et le sang.*

Pour la plupart héritiers de l'ancien empire, les royaumes de Théah sont souvent opposés et désunis. Néanmoins de nombreuses similarités rassemblent les royaumes de la foi des prophètes, liés par une civilisation commune. Quant au lointain Cathay et à l'Empire du Croissant de Lune, les choses sont bien différentes et ces deux contrées sont extrêmement isolées et quasiment inconnues du reste de Théah.

### *Triple Royaume des Îles Glamour*

On se réfère très souvent au triple royaume comme à « l'Avalon », le confondant ainsi avec le plus puissant des trois royaumes le constituant. Au cours des âges, les trois îles furent d'abord peuplées par les Sidhes. Les Sidhes sont une puissante race non humaine dont les pouvoirs sont capables de distordre la réalité, ils sont en dehors du temps et se souviennent d'événements futurs comme de ceux issus du passé. Le concept de temps s'écoulant linéairement n'a pas de sens pour eux. Presque omnipotents ils sont dépourvus d'émotions et sont fascinés depuis des millénaires par les humains, dont les rêves et les espoirs n'ont aucun sens pour eux. Les Sidhes sont originaires de Bryn Bresail, un lieu semblant être en dehors de la réalité, mais ils aiment les Îles Glamour, en particulier l'Avalon, plus que tout et s'y rendent souvent pour en parcourir les vertes campagnes et les noires forêts.

Au cours de l'antiquité Numaine, les humains se mirent à peupler le Triple Royaume. Au début les Sidhes se contentèrent d'observer ces êtres fascinants et étranges, puis ils entrèrent en contact avec eux, et un pacte fut rapidement établi. Les Sidhes accordèrent certains de leurs pouvoirs sur la réalité aux hommes, qui nommèrent cette puissante magie le Glamour. Les hommes respectaient les Sidhes, et parfois même les vénéraient. Les Sidhes donnèrent alors aux hommes le Graal. La coupe symbole de l'alliance, tant que cette coupe se trouverait sur le sol d'Avalon, le Glamour continuerait de couler. Puis vinrent les numains; les légions de l'Ancien Empire commencèrent à envahir le pays et les Sidhes n'apprécièrent pas ces nouveaux hommes, ils élevèrent donc d'immenses murs de brumes et de vastes tempêtes autour de leurs îles. Coupant le contact avec le reste de Théah pour plus d'un siècle. Les Îles Glamour furent

érigées en royaumes concurrents durant le début du Moyen Âge Théan. Elles furent unies par la force quelques siècles plus tard sous le joug de l'envahisseur montaginois et demeurèrent plusieurs siècles à la botte des nobles d'azur et d'or. Les deux familles royales finirent par se séparer aux cours des siècles à venir, mais de cette époque jusqu'au retour de la reine Elaine, le Graal disparut et le Glamour cessa d'imprégner de magie les Îles du Triple royaume. Le pays connut de nombreuses guerres civiles, les trois royaumes s'envahissaient régulièrement et étaient eux mêmes soumis à de terribles guerres internes. Lors de la dernière en date, il y a quelques années, la fille cachée du dernier roi d'Avalon revint de Bryn Bresail où les Sidhes l'avaient élevée portant le Graal avec elle. A ce signal les deux autres rois, James II McDuff des Marches des Highlands et Jack O'Bannon le fou d'Innismore la reconnurent comme suzeraine et les Îles furent de nouveau unifiées sous la domination politique de l'Avalon.

Le Triple Royaume est un lieu féérique et merveilleux, le Glamour enchante ses terres et croiser un membre du peuple magnifique des Sidhes lors d'une promenade en forêt n'est pas rare. Le pays est l'un des plus dynamiques de Théah, étant le berceau de certains des tous derniers développements technologiques et commerciaux. Le Triple royaume dispose d'une flotte puissante quoi qu'originale de par sa forme: elle est intégralement composée de corsaires au service de la reine Elaine d'Avalon, on les appelle les chiens de mer d'Avalon. Récemment la puissante Armada Castillane a tenté de vaincre les chiens de mer et fut presque intégralement détruite à la suite de cette erreur.

### *Avalon*

L'Avalon est le pilier du Triple Royaume, sa principale puissance, et sa reine est aussi reine des trois îles. Les avaloniens sont un peuple rieur et sympathique qui apprécie les tavernes et les amis et forme certains des meilleurs marins au monde. L'Avalon est une terre réellement féérique, là bas les légendes prennent vie grâce au Glamour et les Sidhes sont plus présents que partout ailleurs. Le royaume est en pleine croissance, avec la fin de la guerre civile et l'avènement d'Elaine, l'industrie, les sciences et le commerce explosent. L'Avalon est en train de devenir un géant, même si le royaume n'est pas encore





aussi influent que les grandes monarchies du sud comme la Montaigne et la Castille. L'Avalon possède sa propre religion, l'Eglise d'Avalon qui reprend les enseignements des prophètes de Theus en y alliant le Glamour et les Sidhes.

### *Marches des highlands*

Les marches furent longtemps une terre reculée où les clans de nobles guerriers highlanders se livraient à de féroces batailles. Toujours aujourd'hui, les marches sont reculées et une nature sauvage et magnifique en constitue la majeure partie. Mais les Highlands ne sont pas pour autant une terre barbare. La société s'y est développée comme partout en Théah et la culture et les sciences y sont en pleine expansion. Après des siècles de joug Montaginois puis Avalonien et de nombreuses guerres d'indépendance, les marches sont une fois de plus unies à l'Avalon, mais cette fois-ci volontairement. La plupart des Highlanders sont en accord avec la décision du haut roy James II McDuff, mais certains clans sont farouchement indépendantistes et ne supportent pas de voir l'héritage de Robert le Sombre, le père de l'indépendance, être dilapidé de la sorte. Les highlanders sont majoritairement protestataires. L'une des différences majeures entre le peuple des Marches et les avaloniens est que les highlanders se méfient des Sidhes. Ces créatures ont une puissance incommensurable, mais pas forcément le désir ou la maturité pour la contrôler. Et les highlanders pensent que cela n'est pas vraiment un gage de sûreté.

### *Inismore*

Les Inish sont un peuple fier et joyeux. L'Inismore est une bien curieuse contrée où l'on estime la valeur d'un homme en vaches, où le principal moyen de prouver une amitié mutuelle est encore une bonne vieille bagarre, où les fées courent librement dans les champs et où règne une douce folie. Il y a de cela bien plus de mille ans, Jack O'Bannon le fou mena son peuple sur l'île d'Inismore où il extermina les géants mangeurs d'hommes firbolgs qui y vivaient. Il régna une quinzaine d'années avant de faire son baluchon et de partir non sans préciser « je reviendrai ». En son absence la famille O'Toole prit le contrôle du pays. Plus de six siècles plus tard, l'Inismore subissait l'invasion des barbares vesten, c'est alors que revint Jack O'Bannon le fou, il extermina seul tous les vestens, sauf ceux qui furent d'accord pour devenir inish (en embrassant Jack O'Bannon le fou et en disant qu'ils « aimaient sa mère »). Puis Jack régna quelques années avant de repartir... Il est revenu il y a environ une quinzaine d'années pour libérer l'Inismore du joug avalonien avant de subitement changer d'avis et de rallier la reine Elaine à son avènement.

### *Castille*

Les Castellans sont fiers. Fiers de leur pays, fiers de leur culture, fiers de leur histoire; et se méfient volontiers des étrangers. La Castille est le pilier de la foi Vaticine, c'est sur son sol que se trouve la Cité Vaticine, le cœur politique de l'Eglise. Auparavant la Castille était dirigée par les rois sorciers et ses nobles manipulaient la destructrice magie du feu. Presque tous furent impitoyablement exterminés lors des secondes croisades mais on dit que certains vivent encore dans les territoires reculés de la péninsule de Gallegos. Des siècles d'influence de l'Eglise ont permis à la Castille de posséder la culture la plus avancée de Théah et les sciences les plus développées. Toutes les grandes cités Castellanes disposent de leur université et même le plus pauvre des paysans sait lire, écrire et compter. De ce fait, la noblesse castillane est brillante et cultivée, l'armée royale est équipée par un armement d'avant garde (fusils à cartouche, artillerie lourde de place forte montée sur rail et pivot...), la marine, la redoutable Armada Castillane, est la plus puissante du monde de par ses énormes vaisseaux et le pays est bien équipé en ponts et autres ouvrages d'art. Cependant l'arrivée au pouvoir dans l'Eglise de l'Inquisition a mis un frein au progrès et la Castille est peu à peu rattrapée puis distancée par les nations du nord en ce qui concerne les sciences et nombre d'universitaires sont traqués et persécutés par les Inquisiteurs du Prophète. La terrible guerre que mène la Castille pour sa survie contre la Montaigne n'est qu'un poids de plus sur le peuple castillan qui cependant lutte avec courage si ce n'est désespoir contre la puissante machine de guerre du royaume du soleil, défendant pied à pied sa patrie contre l'envahisseur azur et or.

### *Eisen*

Oh combien puissants mais désespérés! Les princes de fer d'Eisen contemplent la déchéance et la ruine de ce qui fut la Sainte République, la plus grande puissance de Théah. Déchirée par la guerre de la croix, pendant plus de trente ans; ravagée et martyrisée, l'Eisen agonise. Le pays n'est qu'un champ de boue et de ruines, mais seulement là où il n'y a pas de cendres... Avant cette guerre l'Eisen était crainte, ses armées puissantes étaient capables de combattre et vaincre n'importe quel adversaire, voire n'importe quel groupe d'adversaires. Aujourd'hui l'Eisen a été vaincue et humiliée. Le dernier Imperator d'Eisen est mort sans héritier et l'Empire a éclaté en sept Königreiche: Le Wishe, le Sieger, le Heilgrund, le Pösen, Freiburg, le Fischler et le Hainzl; chacun dirigé par un Eisenfüst, un prince de fer, ajoutant le chaos et la désunion à la désolation et au désespoir. Pour couronner le tout, les princes de fer sont sur le point de se lancer





dans une vaste guerre civile pour déterminer qui deviendra le nouvel Imperator. Le cauchemar de la guerre quittera-t-il un jour la Sainte République? Ou les rivières de l'Empire sont elles condamnées à ne charrier que du sang? Les eisenörs n'ont ni magie, ni sorcellerie, ils ont mieux: le Dracheneisen: un métal plus léger que le liège mais pouvant rayer le diamant! Les armes de Dracheneisen ont assuré la suprématie de l'Eisen sur le continent pendant des siècles.... mais ne servent plus désormais qu'à tuer d'autres eisenörs, sauf dans le cas des très nombreux mercenaires eisenörs, partis exporter la guerre dans d'autres pays, car c'est bien la seule chose que l'Eisen possède à revendre.

L'ordre social eisenör repose sur la possession de Dracheneisen. Celui qui possède une mine de Dracheneisen est couronné Eisenfürst et possède un vaste royaume au sein de l'Empire. Il redistribue alors la majorité de son Dracheneisen à ses vassaux qui en font de même en une pyramide féodale basée sur le précieux métal. Le Dracheneisen brut est une sorte d'argile inutilisable. Pour le transformer en armes redoutables, les princes de fer l'apportent aux forgerons sacrés, les Nibelungen, qui le travaillent en secret et le rendent ensuite aux princes en échange de faveurs et de quêtes à accomplir. Au dessus des Eisenfürsten se tient l'Imperator, seul noble à ne pas posséder de Dracheneisen, car il distribue un morceau de son armure à chacun de ses princes. Quand l'Imperator part en guerre, chaque Eisenfürst lui remet la partie qu'il possède. Seul l'Imperator peut nommer un Eisenfürst et reconnaître sa possession d'une mine. L'Eisen n'en finit pas de dépérir, loin de sortir du marasme, elle s'enfoncé encore davantage dans la tourmente, toujours autant divisée entre ceux des siens qui sont vaticins ou protestaires.

## Montaigne

Le centre du monde. Pays le plus riche et le plus peuplé de Théah, le royaume de Montaigne, sous l'égide de son Empereur Léon-Alexandre XIV, le roi soleil, est la plus grande puissance du continent et ses armées sont craintes bien au delà de ses frontières. La Montaigne possède la culture la plus raffinée de Théah, encore une fois la Montaigne est le centre du monde, la mode se décide à Charousse sa capitale, sa peinture et sa sculpture donnent le la à l'art mondial et son théâtre et sa littérature sont les plus brillants qui soient. En Montaigne l'athéisme est de mise, pour la noblesse du moins, l'Empereur l'a imposé, et nombre d'Eglises et de Cathédrales ont été converties en entrepôts! Le peuple dans son ensemble reste cependant très vaticin.

La Montaigne est un pays de cocagne, une riche et belle terre d'abondance où vit une population très nombreuse... qui est quasiment réduite en esclavage. Le système social montagnois prône la supériorité absolue des nobles, les paysans sont écrasés d'impôts et de corvées, travaillent

inlassablement et meurent souvent sous les terribles pressions engendrées par le système tandis que les nobles festoient et gaspillent d'astronomiques quantités de mets fins et de trésors, le tout, uniquement pour épater leurs invités. Les nobles de Montaigne pratiquent l'antique sorcellerie du Porté. Le Porté leur permet de déchirer la structure même de la réalité en un acte obscène et sale pour se déplacer quasi instantanément en chaque lieu de Théah. Mais la Montaigne est aussi le pays de l'honneur et de la bravoure, le pays des duellistes et des mousquetaires du roy et, avant tout, le pays du panache. La Montaigne est une contrée où vaincre son ennemi ne compte pas, la seule chose qui compte c'est *comment* on le vainc. Les rues et les merveilleux palais résonnent des duels à la rapière et des sérénades d'amoureux tandis qu'assoupie, la Montaigne rêve à sa prochaine journée de débauche. Le pays est, depuis peu, lancé dans une guerre à grande échelle. Les troupes impériales ont envahi la Castille au nom de Léon-Alexandre XIV et ne s'arrêteront pas tant que la Cité du Vaticine ne sera pas tombée; mais la Montaigne est aussi dans la lointaine Ussura, où une armée de 100 000 hommes, menés par Montegue de Montaigne, à la fois le plus grand général que Théah ait jamais connu et le gendre de l'Empereur, marche lentement mais sûrement vers Pavtlow pour y établir le règne du soleil.

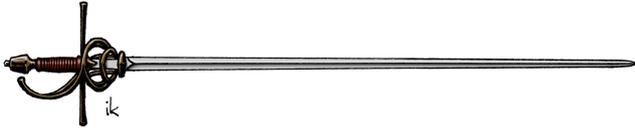
## Ussura

Lointaine et mystérieuse l'Ussura ne se dévoile que peu à l'étranger. L'Ussura est un pays immense, l'un de ses lacs, à lui seul, est plus grand que l'Île d'Avalon! L'Empire d'Ussura est composé de cinq royaumes que l'on nomme les *Doumas*: la Molhyna, la Veche, la Rurik, la Somojez et la Gallenia; chacun d'entre eux aisément plus grand que deux royaumes théans « normaux ».

L'immensité de l'Ussura n'a d'égale que sa rudesse: froid intense, immenses zones de toundras, nature sauvage et fantastique... L'Ussura vit bloquée 5 siècles en arrière, toujours au moyen âge, protégée par Matuschka, sa déesse tutélaire. Matuschka est l'âme du pays et de la terre. Les eisenörs ont tenté de nombreuses fois d'envahir l'Ussura, mais chaque fois ils furent noyés dans des crues soudaines, broyés sous des avalanches ou affamés par la pourriture de leurs rations. Telle est Matuschka, nulle part et partout à la fois, protégeant son pays contre l'extérieur. En ce moment Matuschka a d'ailleurs fort à faire, l'invasion montagnoise met les pouvoirs de la déesse, eux mêmes, à rude épreuve.

L'Ussura est divisée en cinq royaumes anciennement indépendants et unis de force par Matuschka qui imposa à leurs souverains d'alors la constitution d'un empire. L'Empire est dirigé par le *Gaius* d'Ussura, assisté par la *Knias Douma*, le conseil des cinq rois. Le Gaius est choisi par Matuschka à la mort de son prédécesseur, elle rend blancs les cheveux d'un pauvre enfant paysan, marquant





ainsi son choix. A la mort du Gaius, les nobles *boïars* s'élancent et parcourent leurs terres pour trouver le nouveau Gaius et l'amener à Pavtlow pour qu'il commence son règne. Matuschka accorde à ceux qui en sont dignes sa puissante magie du Pyeryem: la capacité à se transformer en animal. L'Ussura possède sa propre religion, un syncrétisme des enseignements du premier prophète (les suivants étant considérés comme des imposteurs) et de ceux de Matuschka: l'Orthodoxie Ussurane.

### *Ligue de Vendel et Vestenmannavnjar*

Auparavant dans les Îles du Nord se trouvait le Vestenmannavnjar, le pays des barbares Vestens. Ceux ci avaient terrifié Théah de leurs raids durant des siècles mais étaient sur le déclin. Depuis un siècle, sur la base de la classe marchande et de la classe pauvre vesten, s'est créée la Ligue de Vendel. Les vendelars se sont affranchis de l'autorité des chefs de guerre vestens pour créer leur propre société moderne. Ils créèrent alors la Ligue de Vendel, le rassemblement de toutes les guildes marchandes et d'artisans de Théah avant d'inventer la *guilder*, une monnaie en papier à convertibilité fixe qui est devenue la monnaie standard de facto à travers de nombreux royaumes. La Ligue de Vendel est immensément riche et ses opulentes villes se couvrent de magnifiques monuments. Le progrès est en marche à grands pas en Vendel et les sciences se développent très rapidement tandis qu'une nouvelle aristocratie, celle de l'argent, s'embourgeoise dans le luxe. Les vendelars ont choisi de devenir massivement protestataires, car cela leur semblait « plus moderne ». Et pendant ce temps là, les Vestens, vénérant toujours les anciennes et justes voies, résistent et tiennent dans les quelques Îles de l'archipel non encore dominées par les vendelars tout en attaquant et pillant régulièrement les riches cités de leurs frères ennemis à l'aide de leur puissante magie des runes: le Laerdom.

### *Vodacce*

Décadente Vodacce, ancienne plaque tournante du commerce du monde, la Vodacce a vu son influence commencer à décliner suite à la montée en puissance de la Ligue de Vendel. Mais les vodaccis sont encore extrêmement riches. La Vodacce est le berceau de la civilisation: l'Empire Numain a pris naissance ici, la renaissance commença en ces lieux et, toujours aujourd'hui, le raffinement de la noblesse vodaccie est incomparable... de perversion.

La Vodacce est le lieux des intrigues et des assassinats, entrer en Vodacce, c'est peut être risquer de se retrouver avec un couteau planté dans le dos dès le lendemain, pris dans cette guerre secrète pluriséculaire que les vodaccis

appellent le Grand Jeu. Depuis la mort du premier et seul roi de Vodacce, les princes marchands se sont partagés le pays et n'ont eut de cesse d'intriguer continuellement pour prendre le pouvoir, dans cette lutte subtile et perverse qu'est le Grand Jeu. Amour, mort et une subtile senteur de parfum, voilà ce qu'est la Vodacce. En Vodacce seules les femmes nobles sont douées de sorcellerie, et elles sont forcées de s'habiller en noir et de vivre en recluses et en esclaves, elles n'ont pas le droit non plus d'apprendre à lire ou à compter. Les hommes les dominent totalement afin d'éviter que leur pouvoir ne se retourne contre eux, étant eux mêmes dépourvus du don. Cela ne les empêche pas de s'entourer de nombreuses et merveilleuses courtisanes, qui elles, sont bien plus libres que leurs épouses... La magie pratiquée par les nobles femmes de Vodacce est le *Sorte*, la capacité à manipuler les événements du destin. Des dynasties de sorcières manipulent et tissent les filaments de la destinée pour permettre à leurs familles de gagner un avantage dans le grand jeu, tandis que, face à elles, d'autres sorcières contrent leurs plans en une sarabande éternelle d'intrigues... et de morts. La Vodacce est, ironiquement et cyniquement, un des piliers de l'Eglise.

### *Empire du Croissant de Lune*

Le Croissant est un pays inconnu et hérétique. Après les deux vastes séries de croisades de plusieurs siècles et la corruption d'un ordre entier de chevaliers vaticins sur son sol; l'Empire fut déclaré hérétique et nul théan ne peut y mettre les pieds sous peine de terrible répression par l'Eglise. Seule la famille princière vodaccie des Bernoullis en à le droit, par privilège extraordinaire de l'Eglise. Les Bernoullis sont devenus immensément riches suite à cela car ils ont le monopole du commerce avec le Croissant, et donc le monopole de ses marchandises exotiques, comme le café ou le chocolat. Mais ce monopole leur offre aussi l'accès aux produits du lointain Cathay, car seul le croissant est en rapport avec le mystérieux pays du mur de feu. Très peu de choses sont connues des croissantins, et l'Eglise fait tout pour que cela reste ainsi.

### *Lointain Cathay*

Le peu que l'on sait du Croissant est une mine d'information face à l'abyssale ignorance de tout ce qui touche au Cathay. Le pays est entouré d'un mur de feu impénétrable et bien peu sont les érudits à connaître quoi que ce soit du Cathay. Les plus folles légendes courent à son sujet, on dit même parfois que ses habitants sont des dragons vivant dans des pyramides inversées et d'autres mythes plus fous encore parfois...





*De la fenêtre de mon étude, je vois les tours de notre belle Cité du Vatican. Mais là où certains n'y voient que la beauté d'une ville dédiée au message des Prophètes, je vois ce que cache cette apparente quiétude.*

*Lové dans les allées sombres, les maisons des faubourgs et même certains de nos palais, le serpent de la sédition et du complot continue de persifler.*

*Les conjurés complotent continuellement, les assassinats et les manipulations sont monnaie courante.*

*Voilà pourquoi je suis si vigilant, car je sais que le moindre de mes conseillers ou le plus proche de mes amis peut porter le masque de la fidélité pour mieux abriter la face lubrique de la trahison.*

*Les sociétés secrètes n'ont jamais autant fleuri qu'en notre siècle, mais je prend garde et n'est point né le conjuré qui me fera tomber.*

*Cardinal Esteban Verdugo, grand inquisiteur général  
Peu avant sa chute suite au complot d'une société secrète*





## *Les sociétés secrètes de Théah*

*Théah est le paradis des conjurés et comploteurs de tout poil, et certaines sociétés secrètes sont plus anciennes que bien de royaumes...*

Les sociétés secrètes présentées ci-après sont bien évidemment celles dont un personnage débutant aura éventuellement pu entendre parler. Soyez assurés qu'il existe bien d'autres fraternités et cultes secrets dont l'existence même pourrait faire trembler Théah, mais bien évidemment ces groupes font partie des secrets de l'Univers et il est peu probable qu'un personnage débutant en fasse partie, sauf campagne très spéciale...

### *La Société des Explorateurs*

Cette société n'a de secrète que le nom car elle a pignon sur rue en de nombreuses villes. Néanmoins son fonctionnement interne est secret. Les explorateurs se dédient à la connaissance de l'inconnu, que ce soit le passé, avec les ruines synmeths, ou le présent, avec le Cathay.

Les explorateurs sont constamment en train de monter de nouvelles expéditions vers tel vieux tumulus synmeth, tel ancien cercle féérique ou telle montagne inexplorée dans les Drachenbergen. Faire reculer l'inconnu et utiliser la connaissance acquise est leur mot d'ordre. Leur attitude est néanmoins décriée par de nombreux groupes, notamment presque toutes les autres sociétés. On leur reproche en effet d'être naïf, rêveurs et presque enfantins dans leur manière d'agir. Car nombreux sont ceux à considérer que certaines horreurs doivent rester inconnues et ne pas être autorisées à voir la lumière du jour... sous peine de catastrophe.

### *Les Chevaliers de la rose et de la Croix*

Bien que très connue et répandue, cette société est extrêmement discrète sur ce qui se passe à l'intérieur de ses murs. Nombre de bruits courent sur les chevaliers et nombreux sont ceux qui se demandent quelle part de vérité se dissimule derrière les masques et les faux semblants des rose-croix. Les chevaliers de la Rose et de la Croix sont un groupe de justiciers. Leur but est de faire régner l'ordre et la justice sur Théah et de réparer les torts. C'est un groupe très respecté de gentilshommes, généralement très présents et très appréciés dans toutes les cours théanes. Leur courage et leur habileté à l'épée n'ont

pas leurs pareils et les chevaliers ont une réputation de panache et de bravoure à toute épreuve.

L'ordre chevaleresque de la Rose et de la Croix a reçu tant d'éloges et abrite tant de personnalités influentes que récemment, mise devant le fait accompli, l'Eglise n'a pu que le reconnaître et sanctionner son appartenance aux ordres militants du Vaticine. Les Chevaliers de la rose et de la Croix sont originaires de tout Théah, mais ils ont une forte présence en Montaigne, patrie des spadassins et du panache.

### *La Rilasciare*

L'ordre nobiliaire et la sorcellerie entre les mains de l'aristocratie décadente de Théah doivent, pour certains, être combattus. De tous temps il y eut des révolutionnaires et des chasseurs de sorcières, de tous temps il y eut des révoltes et des mécontents. Néanmoins certains érudits pointent le fait qu'il semble y avoir un plan d'ensemble parfois aux attentats et aux actes de rébellions. Certains assassinats et actes de violence, certains nobles tournés en ridicule, certaines révoltes... tous ces événements semblent parfois liés entre eux. Et certains desdits érudits, parfois, du bout des lèvres murmurent le nom de « Rilasciare »...

### *Le Collège Invisible*

Après que la chape de plomb de l'Inquisition se soit abattue sur la recherche scientifique et que certains savants eussent été assassinés, nombre de scientifiques disparurent. On dit parfois qu'ils se seraient réunis au sein d'une organisation dissidente dans le but de faire progresser le savoir envers et contre tout. Un collège des plus grands esprits scientifiques de Théah... Un Collège Invisible. Si une telle société existe, elle dispose sans doute d'une technologie que bien des grands dirigeants de Théah rêveraient de posséder!





## *Los Vagos*

La Castille va mal, l'Inquisition et la Montaigne se sont rejointes (oh sublime ironie!) pour la saigner à blanc. Parfois quand les temps vont mal, il faut des héros. El Vago est de cette trempe. Le cavalier noir au masque blanc souriant lutte contre les ennemis du peuple de Castille et organise la résistance contre l'envahisseur et l'oppresseur. Certains Castellans murmurent qu'il ne serait pas seul, et qu'une vaste organisation d'hommes de bonne volonté serait derrière lui pour l'aider à combattre les ennemis du peuple. Si tel devait être le cas, une formidable organisation logistique à l'échelle du royaume de Castille tout entier serait nécessaire!





*L'homme bien né ne travaille pas, ce serait déroger à son rang.*

*En lieu et place, il a le devoir de défendre son royaume et de servir son roi par les armes si il le faut.*

*L'homme bien né ne s'encanaille pas dans des bouges crasseux ni ne fréquente la vile société. En revanche il est courtois et raffiné envers ceux de son rang.*

*L'homme bien né ne parle jamais d'argent, ses valets s'en chargent. Et sa parole suffit à tout contrat.*

*L'homme bien né se conduit toujours avec honneur et prend garde à le défendre par une lame si celui-ci est attaqué.*

*Baronne Nadine de Roche-Île  
Manuel montagnois de savoir-vivre*





## La noblesse théane

*Au coeur de la bonne société, parmi les parfums et les beaux atours, se joue souvent un terrible jeu où, parmi les odes chantées aux dames et les flamboyants duels, se cachent de sombres rivalités et d'amers secrets.*

Depuis des siècles, contrôlant les rouages du pouvoirs et de la richesse, la classe noble, détenant son prestige et sa puissance du lignage, s'est organisée en familles, chaque pays possède les siennes, et chacune d'elles possède ses particularités.

### Noblesse Castillane

On distingue deux types de familles en Castille. Les huit familles de marque, celles qui se sont vues accordées la gestion d'un Rancho (une province) national ; et les innombrables petits lignages et sous ramifications des familles de marques qui forment la noblesse mineure. Les étrangers ne distinguent généralement que les huit lignages principaux, mais pour les Castillans et leur sens exacerbé de la familia, chaque sous lignée est une maison à part entière.

Bien sur, le système de comptage des niveaux de noblesse par rapport au lignage est ainsi encore plus strict qu'en Montaigne. Cependant, la terre appartient totalement au Haut Roy de Castille et, par extension, à *el concilio de razòn* (un corps de régence contrôlé par l'Eglise), les *dons* terriens se contentant de la gérer. Le corps législatif de Castille, les *gobrnadores*, distribuent en fait la terre au nom du roy et procèdent aux remembrements. Evidemment, un noble et ancien lignage ne pourra jamais être facilement privé de terres ancestrales, cela provoquerait un bras de fer entre la noblesse territoriale et l'administration. Un tel bras de fer est peu probable, le système gouvernemental castillan reposant sur le consensus entre la noblesse et les dirigeants dans une union nationale constante.

Cependant les tensions augmentent avec l'interventionnisme croissant de l'Inquisition dans le gouvernement et la guerre (les *gobrnadores* ont des difficultés à donner de nouvelles terres aux *dons* expropriés par l'armée impériale sans la prendre aux autres familles ou à l'Eglise). La situation est encore compliquée par le fait que le jeune roy Sandoval est circonvenu par *el concilio de razòn* mais que les institutions dans une large majorité lui obéissent toujours, reconnaissant sa légitimité malgré le refus de l'Eglise de lui conférer le titre de *Rex Castillum*.

Ainsi, le pays obéit à une direction collégiale entre le roi et son appareil d'état, représenté par la vieille noblesse et son conseiller : Don Andres Bejarano de Aldana ; et l'inquisition et son cardinal : Esteban Verdugo.

### Les Familles de marque

**Sandoval:** La maison royale de Castille Les Sandoval obtinrent ce titre suite à la seconde croisade. Ils descendent du plus célèbre guerrier de l'histoire du pays, Ramon Sandoval, « el Sayyid », qui, ironie de l'histoire, était un sang-mêlé croissantin qui se battait des deux côtés, toujours pour celui qui avait le plus de morale. Il fut élevé au rang de Haut Roy de Castille par le Troisième Prophète en personne. La lignée est très réduite, la peste blanche ayant très récemment décimé la famille, il n'existe qu'une poignée de Sandoval...dont trois des neuf filles de l'Empereur de Montaigne. Les deux dynasties étant très liées par le sang.

**Aldana:** Cette famille descend d'un *alcalde* (prévôt) d'origine paysanne. Durant la seconde croisade sa faculté à faire régner la paix semblait sans bornes; dans un pays déchiré par la guerre il ramena la dignité et la bonté. Après la croisade, Sandoval ayant reçu la dignité royale pour ses prouesses guerrières, il reçut le titre de hiérophante pour ses prouesses pacifiques. Il refusa arguant que son seul désir était, la guerre achevée, de rentrer chez lui aider son peuple. Le troisième prophète déclara alors que toutes les terres entre la grande rivière et la Boca del Cielo était siennes, qu'il en devenait Don et *Alcalde*. La nouvelle cité du Vaticine s'élèverait sur les terres de Rancho Aldana et cette famille serait à jamais « représentante du peuple » parlant pour la roture à la cour. Les Aldana sont la famille la plus gracieuse de Castille, extraordinaires duellistes et brillants courtisans leur province est l'une des plus riches et la plus peuplée du pays, à noter qu'elle supporte la partie méridionale des *Schwarzen Wälder d'eisen*, la *Selva de Fendes*, dont la réputation est plus noire que la nuit. Ils sont les éternels rivaux de la famille Montaignoise des Valroux de Martise.

**Gallegos:** Méprisés par le reste des nobles à cause de leurs fortes influences étrangères, les Gallegos sont proches des *Vodacci* et maintiennent l'ancestrale et sulfureuse amitié Castillane avec l'Empire du Croissant





de Lune. Ils sont isolationnistes et mystiques, ce qui ajoute à leur mauvaise réputation car les dernières lignées sorcières d'El Fuego Adentro sont réfugiées dans leur province. Lorsqu'on les connaît on découvre en eux le tempérament sauvage et aventureux des premiers Castellans. Leur province est sauvage et riche, séparée du reste de la Castille par les cimes rocheuses de la sierra de hierro, la pêche y est abondante et les mines débordantes. Les montagnes sont inexplorées et de noire réputation, on parle de démons et de mages du feu y ayant fondé leur nouveau royaume.

**Ochoa:** Jusqu'à peu très renommés et possédant de riches terres, aujourd'hui vilipendés, les Ochoa ont ouvert Barcino aux montagnais, leur offrant la tête de pont dont ils avaient besoin: leur permettant d'envahir la Castille. Ils n'alertèrent personne de l'arrivée de l'armée Impériale, et un jour la Castille se réveilla fourmillant des troupes de Montaigne. Les membres de cette famille sont morts ou en fuite. Rancho Ochoa a été inclus dans rancho Torres en punition. Mesure ridicule, tant Rancho Ochoa que Rancho Torres étant sous contrôle Montagnais, la famille Torres n'a pas encore eut le loisir d'administrer ses nouvelles terres étant trop occupée à fuir.

**Orduño:** Les Orduño font partie de la petite noblesse mais, d'une part la famille Ochoa n'existant quasiment plus, d'autre part vu leur intense contribution à la guerre, ils comptent comme famille de marque. Ils sont les meilleurs marins du pays. Marins au sens large du terme. Ils contrôlent les arsenaux, la construction de tous les navires, les écoles de marine et d'artillerie et tous les postes d'importance dans la marine. Ils sont l'âme de la redoutée armada Castellane. Leur étoile a décliné après leur terrible défaite face aux chiens de mer d'Avalon mais ils remontent la pente et sont finalement parvenus à stopper la marine royale de Montaigne au sud de Rancho Zepeda. Leurs terres sont sur Rancho Aldana, au sud (El Morro et ses marais, La Pasiega, San Gustavo et Tarago).

**Soldano:** Connus pour leurs épées et leur vin, les Soldanos sont les meilleurs forgerons de Castille, une nation réputée pour sa technologie et son fer. Leurs épées sont les deuxièmes plus résistantes de Théah, après le Dracheneisen. Ils sont en partie sang-mêlés, se trouvant au centre de Théah et partageant des frontières avec trois autres nations (sans compter le croissant), mais ces influences sont anciennes, ils n'entretiennent plus de contacts particuliers avec les étrangers. Rancho Soldano est largement rural, sa seule grande ville est Altamira, la perle de la grande rivière. Ils possèdent la partie orientale de la Selva de Fendes et la partie septentrionale de la Sierra de Hierro.

**Torres:** Autrefois la plus riche famille, les Torres ont tout perdu après l'invasion montagnaise. Rancho Torres est

entièrement sous contrôle impérial. La province possède de riches terres arables et de nombreux cours d'eau permettant le commerce.

**Zepeda:** Famille la plus pieuse de Castille, les Zepeda descendent d'une colonie établie après la guerre du Hierros. Isolationnistes, autrefois très riches tout comme les Torres ils ont fait les frais de l'attaque de Montaigne. Avec les forces armées des Torres refluant vers eux ils furent en mesure d'arrêter l'armée impériale après qu'elle eut envahi la moitié de leur territoire. Ils sont aujourd'hui retranchés derrière la Ultima Muralla, une colossale muraille s'étendant à travers toute la pointe sud de Rancho Zepeda, c'est le dernier réduit Castillan de ce côté-ci du Rio de Delia.

*Les familles de petite noblesse*

**Acedo:** Placés sous domination montagnaise, les Acedo contrôlent la cité de la reina del mar.

**Arciniega:** Descendants des colons vodacci originels, les Arciniega installés dans la confortable cité d'Altamira.

**Avila:** Administrateurs de la ville qui porte leur nom.

**Bejarano:** Cette famille contrôle de riches terres arables au nord de Tarago.

**Garcia:** Les Garcias vivent aux pieds de la pointe septentrionale de la sierra de hierros et font commerce du minerai Gallegos aux forgerons Soldano.

**Grijalva:** Ardents défenseurs de l'Eglise, les Grijalva faisaient des pèlerinages jusqu'en Ussura ou Avalon. Ils durent partir en exil après que l'Inquisition ait trouvé un hérétique parmi eux. Ils vivent au cœur de la Selva de Fendes qu'ils sont les seuls à connaître.

**Guzman:** Célèbres bateliers de Rancho Aldana.

**Lopez:** Les Lopez habitaient Rancho Torres et mènent désormais une implacable guérilla. L'armée royale tente de prendre contact avec eux pour coordonner la sécurisation de la rive ouest du Rio de Delia.

**Montoya:** Les Montoya détiennent la partie de Rancho Zepeda encore Castellane. Ils ont une longue tradition militaire.

**Nuñez:** Artistes paisibles et fermiers, balayés par les Montagnais, leurs terres annexées, leurs enfants conscrits dans l'armée, les Nuñez traversent une terrible époque.

**Ontiveros:** Les Ontiveros vivent à Rancho Soldano, excellents diplomates et politiciens, ils exilent leurs ennemis en Vodacce, « où leur destin est scellé ».





**Ramirez:** Anciens criminels tournés vers Theus, les Ramirez vivent au sud de Zepeda avec les Montoya, convertissant les mourants et offrant les derniers sacrements aux soldats de la Ultima Muralla.

**Rioja:** Une des plus vieilles souches nobles de Castille. Les Rioja contrôlent leur ville mais sont tombés en décadence, corrompus de l'intérieur par les activités illicites qui y ont lieu.

**Rios:** Cette famille possède les terres fertiles entourant les cours d'eau de Rancho Aldana, ses fruits sont connus dans tout Théah. L'une des plus riches familles de la petite noblesse.

**Rivera:** Contrôlant les terres frontalières de Rancho Soldano avec les terres des familles Gallegos et Aldana, les Rivera sont des douaniers sévères.

**Rodriguez:** Sous branche des Torres, annihilés par la Montaigne.

**Vasquez:** Famille de mineurs et de bûcherons de la sierra de hierro.

**Velasquez:** Absorbée par les montagnois à Rancho Zepeda, fameux artisans.

**Yañez:** Eleveurs, dresseurs et marchands de chevaux de rancho Gallegos.

### *Noblesse Eisenöre*

Tout le système nobiliaire eisenör repose sur la possession de Dracheneisen. Au sommet de l'échelle se trouvent les puissants *Eisenfürsten*, détenteurs des rares mines de Dracheneisen du pays et maîtres souverains de leurs *Königreiche*. La chaîne féodale descend d'eux au fur et à mesure que chaque noble redistribue une partie du Dracheneisen reçu de l'échelon supérieur vers ses vassaux.

L'Eisen est en plein chaos et ses familles nobles sont en grande partie massacrées ou éparpillées. Seules demeurent notables les 7 familles princières, nommées en fonction de leurs *Königreiche*:

**Fischler:** L'Eisenfürst Faulk Tobias Fischler n'était qu'un pauvre pêcheur lorsqu'il découvrit une mine de Dracheneisen et reçut la charge d'administrer son sombre *Königreich* envahi par les monstres. Sa famille n'existe donc virtuellement pas mais il a déjà réussi à marier sa soeur au Gaius: l'Empereur d'Ussura.

**Hainzl:** Plus riche famille d'Eisen, les Hainzl possèdent

l'un des rares *Königreiche* dont l'économie n'est pas dévastée. Le commerce du fer a achevé d'asseoir la réussite de la famille, malgré la folie qui afflige depuis peu l'Eisenfürst.

**Heilgrund:** Plus ancienne famille d'Eisen, les Heilgrund ont donné beaucoup de héros à la Sainte République et dirigent aujourd'hui le cœur du pays.

**Pösen:** Les Pösen sont les plus grands guerriers du Reich, leur tradition martiale est séculaire. Ce sont d'incroyables généraux et leur *Königreich* est dirigé d'une main de fer.

**Sieger:** Famille taciturne ayant beaucoup souffert de la trahison du reste de l'Eisen, les Sieger sont refermés sur eux-mêmes et prêts à défendre leurs terres jusqu'à la mort.

**Trägue von Freiburg:** Freiburg est la plus grande ville du monde mais son étrange eisenfürst, qui n'a d'ailleurs pas de famille attirée, refuse de la gouverner et se contente d'y observer son « expérience sociale ».

**von Wische:** Cette famille a été dévastée par la guerre, tout comme son *Königreich*. Peu survécurent au conflit et les survivants sont amers et mornes.

### *Noblesse Montaignoise*

En Montaigne, font partie des « grandes familles » les familles s'étant vues octroyé la charge d'une province du royaume, les Savary du Lac sont une exception, ils contrôlaient auparavant les terres montaignoises d'Avalon, ils sont restés dans les grandes familles après la perte de leur province. Le royaume de Montaigne est constitué de 15 provinces, il y a donc 16 grandes familles en comptant les Savary du Lac.

**De Montaigne:** La famille Impériale. Les de Montaigne descendent du sénateur Montanus en ligne directe, et sont donc la lignée ayant le plus de sang porté, d'où leur légitimité.

**Allais de Crioux:** Après les de Montaigne, ce sont les plus riches et les plus puissants. Ils sont les seuls à pouvoir, parfois, dire simplement « non merci » à l'Empereur. On les considère par moment comme des opposants à la politique impériale. Il est vrai qu'ils ne furent jamais des partisans des Léons, mais jamais ils ne se sont directement opposés aux dirigeants du pays. Leur immense puissance leur vaut beaucoup de privilèges, dont des avantages sur les taxes impériales.

**Bisset de Verrier:** Cette famille contrôle les ports d'où l'armée impériale embarque pour la Castille. Ils font tout pour que la guerre continue même si l'Empereur s'en





lasse, ainsi leurs coffres se remplissent. Ils ont la réputation d'être avarés.

**Deneuve de Surly:** Chargés de la cité ambassade de Pax, les Deneuve de Surly sont donc des diplomates. Ils ont pour mission de veiller au bien être des ambassadeurs étrangers et de faire en sorte qu'avancent les intérêts de la Montaigne. On les considère comme les petits chiens de la noblesse étrangère, il n'en demeure pas moins qu'ils connaissent de nombreux secrets murmurés au détour d'une ambassade ou épiés dans une chambre sombre...

**Dubois d'Arrange:** Les Dubois d'Arrange possèdent la plus grande province de Montaigne. Ils produisent la majorité de l'agriculture du pays. Ils sont célèbres pour leur hospitalité et sont la plus grande famille du royaume. On dit en Montaigne que où que l'on aille, il y a toujours un Dubois pour vous accueillir.

**Etalon de Viltoille:** Leur nom vient de deux choses : Ils sont les plus forts des montagnais, physiquement leur famille à tendance à posséder une imposante musculature. La deuxième, c'est tout simplement qu'ils sont célèbres pour leurs chevaux, sans doute les meilleurs de Théah. Ils ont naturellement la meilleure cavalerie de Montaigne, elle rend de grands services en Castille.

**Flaubert de Douard:** Une famille détestée de par sa récente décision de détruire ses récoltes pour les remplacer par de l'élevage. Les Flaubert de Douard firent d'énormes profits, mais leurs paysans meurent de faim. Ils sont en train de rattraper les Allais de Crieux dans l'ordre des richesses.

**Riché de Pourcy:** Cette famille contrôle tout le commerce fluvial sur le cours sud de la sinieuse, c'est sa source majeure de revenus, elle reste cependant pauvre par rapport aux autres familles. Les riché de Pourcy possèdent une des plus grandes provinces; cependant ils sont génétiquement majoritairement petits, et ont tendance à s'énerver rapidement, les autres familles les surnomment « molosses » mais jamais devant eux, cela se terminerait par un duel plutôt violent.

**Gauthier de la Mothe:** Peu connus, les Gauthier de la Mothe sont repliés sur eux mêmes, payant leurs taxes et demandant qu'on les laisse tranquilles. On les considère comme des nobliaux provinciaux n'entendant rien à la cour. Ils considèrent, eux, que la cour est un terrain de jeux pour petits enfants.

**Lévêque d'Aury:** Célèbres pour avoir donné à la Montaigne ses plus grands soldats. Les Lévêque d'Aury sont les meilleurs stratèges et dirigent le Collège de Guerre Lévêque, qui forment les commandants des troupes impériales. Les Lévêque ont mené l'invasion d'Avalon sans rencontrer de problèmes. Certains pensent



qu'ils ont dans le sang quelque charme qui les protègent des Sidhes. En récompense de ce haut fait, le roi d'alors leur accorda de ne jamais payer aucune taxe en Montaigne.

**Praïsse de Rachecourt:** Le sang porté le plus fort après celui des de Montaigne. Étrangement les chiens ont tendance à les attaquer à vue.

**Saint-Michel de Glavène:** Une autre famille récente, malheureusement leurs terres sont couvertes par une partie de ce que l'on appelle en Eisen les Schwärzen Wälder, les forêts noires. Hantées par des monstres étranges, des esprits et autres horreurs sans nom et sans âge. Les Saint-Michel sont incapables de la moindre magie (ce qui en Montaigne est synonyme d'infériorité sociale); pour compenser, heureusement, il est très difficile d'en user sur eux.

**Savary du Lac:** Nombre d'entre eux moururent en Avalon après l'émergence d'Elaine. Très peu restent aujourd'hui pour réclamer l'héritage de Lucien Savary du Lac, l'homme qui ramena le corps du roi d'Avalon aux troupes montagnaises permettant ainsi de briser le moral des avaloniens, donnant la victoire aux Lévêques.

**Sicés de Sicés:** Les Sicés de Sicés ont récemment émergé des familles mineures pour obtenir une des provinces prises à l'Eisen. Ils ne possèdent de ce fait qu'un titre comtal et non ducal. Ils sont connus pour leur esprit sans pitié et leurs langues assassines, ce sont eux qui ridiculisent le plus leurs ennemis en cours, ce sont de vraies harpies. Des nobles se sont déjà suicidés suite à une insulte lancée par un Sicés de Sicés.

**Tréville de Torignon:** Ce sont eux qui dirigent traditionnellement l'ordre des mousquetaires du roy. Ils sont bien entendu, les premiers à supporter l'Empereur et sont le pilier de l'autorité des de Montaigne. Léon Alexandre XIV a une confiance aveugle en eux. Ils ont une très grande réputation d'honnêteté et de droiture.

**Valroux de Martise:** Nombreux sont ceux à dire que ce sont les meilleurs spadassins du monde. Ils incarnent littéralement l'esprit montagnais, ils possèdent du panache à revendre, sont toujours les premiers à ridiculiser l'adversaire par de brillantes piques et portent toujours les vêtements les plus chamarrés. Ils contrôlent une majeure partie du commerce sur la grande rivière. Du fait de leur arrogance, peu de familles aideraient un Valroux, cela ne fait que renforcer leur loyauté familiale.





## *Noblesse du Triple Royaume*

### *Avalon*

Le chaos des diverses guerres civiles a beaucoup changé la donne politique en Avalon. Ainsi, la plupart des familles nobles sont d'origine récente ou sont de taille réduite. Nombre de manoirs et baronnies sont autonomes. Ne suivent donc que les plus grands noms, ceux de rang ducal au moins.

**Balig:** Les Balig doivent vivre dans la domination de la famille de Breg. Leur sympathique province abritant quelques ports pirates doit rendre tribut. Les Balig sont très proches de leur peuple et font tout pour le protéger des excès de Breg tout en organisant la résistance.

**Breg:** Plus puissante famille après la famille royale, la famille Breg a refusé de renoncer à son ancien titre royal pour prendre celui de Duc. On parle donc encore des « rois de Breg ». Leur province est très riche et ils disposent d'une armée puissante. On les dit constamment au centre de complots pour prendre le pouvoir et renverser la Reine.

**Garloise:** Les Garloise règnent sur la province de Camlaan, qui abrite de grands ports et chantiers navals, et sont depuis longtemps influencés par la culture Inish. Ils sont connus pour leur maîtrise du Glamour.

**Lothian:** Tant par la culture que par les alliances matrimoniales, les Lothian sont très proches des Highlanders. Ils ne sont pas connus pour être raffinés, sans pour autant être des barbares, mais leur réputation d'honneur et d'intégrité n'est pas à refaire.

**Lovaine:** La famille royale d'Avalon. Les Lovaine ne sont plus très nombreux en dehors de la Reine Elaine et de quelques cousins éloignés.

**Percis:** Cette famille est restée très proche de la culture montagnaise. Ce sont des individus élégants et raffinés.

### *Marches des Highlands*

Les clans highlanders se retrouvent régulièrement dans le conseil des clans de Kirkwall, sous l'autorité du Haut Roy. Contrairement à la croyance générale, ce ne sont pas des barbares mais des nobles civilisés et leur jeu politique, lors de tels rassemblements, est de haut vol.

**MacDuff:** Le clan du Haut Roy. Ce sont les descendants de Robert le Noir et de ses compagnons. Ce clan est très proche de la famille royale d'Avalon et soutient bruyamment l'union du Triple Royaume.

**MacBride:** Farouchement indépendantistes, les MacBrides n'ont pas oublié les violences et les crimes des avaloniens. Ils sont le plus ancien clan, ont toujours combattu les envahisseurs et veulent à tout prix que les marches des Highlands redeviennent indépendantes. Ce sont les adversaires acharnés des MacDuff.

**MacCodrum:** Les MacCodrum tirent de grandes richesses de la pêche car ils ont passé un pacte avec une espèce de sidhe aquatique: les selkies.

**MacDonald:** Un des clans les plus puissants, les MacDonald bénéficient d'une province aux infrastructures et à l'administration en excellent état. Leur haine ancestrale des MacLeod et des sidhes est légendaire.

**MacEachern:** Ce clan est éteint, ont dit qu'ils découvrirent un moyen de tuer les sidhes et l'utilisèrent jusqu'à ce que la Reine du peuple magnifique les punisse horriblement.

**MacIntyre:** vivant dans leurs territoires reculés, les MacIntyre maintiennent un mode de vie ancestral. Dans leurs vallées à l'abri du passage du temps, ils sont restés au début du moyen âge, refusant le progrès et les changements.

**MacLeod:** Exception parmi les Highlanders, les MacLeod apprécient grandement les sidhes. Leur alliance ancestrale avec le peuple magnifique rend leurs terres plus vertes et plus féériques et leur a toujours permis de tenir face à leur ennemis jurés bien plus puissants: les MacDonald.

### *Inismore*

En dehors du roi Jack O'Bannon, les clans Inish se partagent les comtés d'Inismore et luttent pour le pouvoir durant les longues périodes où il n'est pas présent.

**Lynch:** Les Lynch sont issus d'un lignage ancien et se prétendent du même sang qu'O'Bannon. Ils sont les plus puissants mages de l'île et sont très proches des sidhes. Ils se considèrent donc comme les souverains légitimes d'Inismore.

**McKenna:** C'est une famille d'artistes et d'amoureux des belles choses. Leurs poètes et leurs peintres sont renommés. Ils commencent à se rapprocher publiquement des O'Toole et à se méfier plus ouvertement d'O'Bannon le fou.

**O'Brien:** Les O'Brien descendent d'un très ancien roi d'Inismore et n'en ont produit aucun depuis. Ils envoient cependant leurs fils dans les meilleures universités théânales et aucun roi d'inismore n'a régné sans un conseiller issu de cette famille d'érudits.





**O'Toole:** Cette famille de grands politiciens et manipulateurs possède la plus vaste province d'Inismore et a occupé le trône plus longtemps que toutes les autres. Le peuple a tendance à les considérer comme des menteurs, des escrocs, des voleurs et des coureurs de jupons. Eux-mêmes se voient comme des patriotes devant régner pour donner plus de stabilité à l'île et la protéger de la démente d'O'Bannon.

### *Noblesse Ussurane*

La rude noblesse Ussurane a un fonctionnement très simple: soit l'on possède des terres, auquel cas on se trouve être un *boïar*, soit l'on n'en possède pas et l'on est donc courtisan d'un boïar ou un chevalier errant: un *bogaty*r. Il n'y a que peu de grandes lignées nobles en Ussura car les territoires sont immenses et très isolés. La plupart des familles nobles n'ont donc pas beaucoup de contact les unes avec les autres. Cependant il existe toujours les cinq anciennes dynasties royales, qui continuent, au travers de leurs *Knias*, de régner chacune sur leur *Douma* sous l'autorité du *Gaius* de toutes les Ussuras.

**Novgorov:** Descendant d'une ancienne tribu Vesten, les Novgorov règnent sur la *Rurik*, la plus civilisée et plus puissante Douma. Ils forment le cœur et l'âme de l'Ussura, dont ils furent les empereurs à une époque reculée. Grands politiciens et chefs de guerre, les Novgorov sont les éternel rivaux du pouvoir des *Gaius*. Le grand loup noir leur a accordé sa forme spirituelle. Leur *Knias* possède une armée des mieux organisée: la célèbre Légion Blanche ou *Adaryat*.

**Pietrov:** Maîtres de l'immensité pauvre et glacée de Molhyna, les Pietrov ont la réputation de tyrans sanguinaires oppressant leur peuple à l'aide de leur sinistre garde: l'*oprechnina*.

**Pscov:** Les Pscov contrôlent la Douma de Somojez, riche pays commerçant faisant l'interface entre l'Ussura et le reste du monde. Ce sont les descendants du Grand Duc Vsevolod, qui fut dans les premiers à se dresser pour défendre l'Orthodoxie ussurane contre la croisade vaticine. Depuis cette époque, le *Knias* Pscov porte le titre de *Tabularius*: « défenseur de la foi » et contrôle une vaste armée de soldats religieusement dévoué: les *Tyomny*. Cette famille possède la forme spirituelle du Grand Drache.

**Riasanova:** Descendant d'une ancienne famille de sénateurs numains ayant fui la corruption de l'antique cité et sa magie noire pour s'installer dans la lointaine Gallenia, auprès du mur de feu du Cathay. Les Riasanova

sont toujours aujourd'hui farouchement indépendants et fiers. La Gallenia reste, quant à elle, lointaine et mystérieuse; avec ses visiteurs Cathayans et ses ruines habitées par les derniers adeptes de la tradition contemplative Sud'ya. Ils sont les dépositaires de la forme spirituelle du phoenix. Les Riasanova entretiennent la plus grande armée d'Ussura: les *Lyontosh* (poignards de glace).

**Vladimirovich:** Famille de déments et de sorciers descendants des mages tyrans consanguins de l'âge sombre, les Vladimirovich ont une réputation sinistre et leurs noires terres de Veche vivent dans la terreur de leur excès et dépravation. Ce sont des seigneurs cruels et pervers dont les palais lugubres regorgent d'horreurs. Leur armée est composée d'hommes violents et corrompus: les griffes de l'ours.

### *Noblesse Vodaccie*

Chez les dépravés et cruels nobles du vieux royaume de Vodacce, celui qui jamais ne connu qu'un roi, la légitimité provient d'abord et avant tout de la descendance de l'une des trois grandes familles sénatoriales de l'ancien Empire qui restèrent à Numa lors de sa chute. Les lignées Vodaccie sont au mieux embrouillées. Les nobles ont la fâcheuse tendance à adopter les enfants de leurs courtisanes et à engendrer des myriades de bâtards ce qui brouille les frontières de la légitimité.

Toute famille princière se doit de posséder son île. Elle administre depuis cette retraite ses possessions continentales et y entretient sa cour. Les familles sont montées au nombre de huit et descendues à trois. Certaines îles ont sombré, d'autres furent assemblées à d'autres par un complexe jeu de ponts et de passerelles ressemblant à une titanique toile d'araignée.

### *Les anciennes familles*

Ce sont les familles qui donnèrent naissance aux actuelles familles de Vodacce. Elles sont au nombre de trois et ont disparu depuis fort longtemps.

**Delaga:** Cette riche famille avait compté plusieurs Imperators en son sein. Lors du règne du roi Iago, ils consolidèrent leur vaste territoire au sud du pays et accueillirent de nombreux exilés d'autres royaumes en leur somptueuse cour. Ils considéraient leurs paysans comme leurs enfants. Les enfants rebelles doivent être punis n'est-ce pas? Ne faites citoyens que ceux qui aiment l'ordre existant! Leur chute vint de leurs nombreuses divisions internes.

**Gallili:** Les Gallili étaient des philosophes et des savants. Tandis que la République s'effondrait et que les rangs des





érudits ne se renouvelaient plus alors que l'âge sombre de Théah commençait, la Vodacce resta un phare de la culture mondiale grâce aux efforts des Gallili.

**Lorenzo:** Ils se considéraient comme les véritables souverains de Vodacce car ils étaient les descendants de l'Imperator Tigranus par son premier enfant, une fille. Ils étaient pervers et obscènes. Ces sadiques aimaient une chose plus que tout: faire souffrir. Leur amour de l'opulence était à peine moins grand. Ils finirent par disparaître, effacés de la réalité par l'échec des manipulations du destin par une de leurs sorcières. Cette infâme famille, laissa derrière elle deux lignées: les Serrano et les Bianco. Les Bianco furent exterminés après que leur adoration de Légion fut révélée au monde. Les Serrano, eux, se terrent mais existent toujours, on les dit spécialistes des poisons.

### *Les familles modernes*

De ces sept familles, toutes revendiquent le titre de roi de Vodacce, mais seules trois possèdent suffisamment de pouvoir et d'influence pour s'en arroger le titre. La riche famille Bernoulli, la gracieuse famille Falisci et l'infâme famille Villanova.

**Bernoulli:** Cette famille descend du premier fils des Gallili, on les considère donc comme leurs véritables descendants. C'est la lignée la plus pieuse de Vodacce, l'Eglise leur a donc confié le privilège du monopole du commerce avec les croissantins, ce privilège a rapporté une gigantesque fortune à la famille. Leur territoire est le plus grand et il est recouvert de nombreuses églises et lieux saints. Les Bernoulli sont des érudits, ils possèdent de nombreuses bibliothèques contenant des ouvrages volés dans l'Empire du Croissant de Lune à l'occasion des croisades. Ils sont, de plus, considérés comme des duellistes redoutables.

**Caligari:** Cette famille prétend descendre des Gallili. Ce sont les traditionnels ennemis de la famille Villanova, depuis des générations la vendetta fait de nombreux morts dans les deux familles. Jamais, cependant, la haine n'est allée jusqu'à la guerre ouverte. Les deux familles se sont contentées d'assassinats et de complots. Si la guerre éclatait, il est probable pour l'homme du commun que les Calligaris seraient écrasés par la puissance des Villanova. Ce n'est pas aussi simple, les Calligaris possèdent de vastes réserves d'artefacts symeths et autres horreurs. Personne ne sait quelles ressources secrètes le vieux prince Vincenzo (que la rumeur prétend immortel) peut mobiliser.

**Falisci:** Cette famille descend d'une jeune héritière Gallili et de son mari Montaginois. Ils entretiennent des relations étroites avec Charousse et la cour impériale. Leur vaste expérience des intrigues montaginoises leur donne une grande prise sur le grand jeu. Les falisci sont des plus

loyaux entre eux, le grand jeu ne se pratique pas au sein de la famille, contrairement à ce que des familles plus retorses comme les Villanova considèrent comme la loyauté familiale. La plus grande force de la famille Falisci est curieusement... son vin. Le vin dell'Falisci, le nectar des dieux, des gens ont tué pour en boire, des royaumes furent cédés pour en posséder. Du vin tout découle, ainsi la famille Falisci organise les fêtes les plus raffinées et les plus dispendieuses de Vodacce, en ces fêtes leur nectar coule à flots. De nombreux duels sont livrés pour y être invité.

**Lucani:** La famille Lucani est quasiment la vassale des Villanova, qui leurs donnèrent leurs terres. Les lucani sont la famille la plus pauvre des familles princières de Vodacce. Même si leurs sorcières sont les plus puissantes de Vodacce, une malédiction pèse sur elles. Elles sont incapables d'utiliser leurs pouvoirs pour aider leur famille!

**Mondavi:** Cette famille est considérée par tous comme « en dehors » du grand jeu. Ils sont agriculteurs et possèdent de vastes domaines, leurs terres sont le grenier à blé de la Vodacce. En échange d'assurer leur subsistance, les princes de Vodacce laissent tranquille la famille Mondavi et aucune manœuvre politique ne les prend jamais pour cible. Eux-mêmes, bien entendu, restent scrupuleusement à l'écart des manœuvres des autres familles.

**Vestini:** Cette famille, bien que puissante, ne descend pas directement d'une famille sénatoriales (ils étaient les serviteurs des Gallili et les rejoignirent par mariage). Les Vestini sont rusés, leur intelligence est implacable. Ces hédonistes forcenés sont connus aussi pour l'extraordinaire beauté de leurs filles. Bien qu'elles ne soient que rarement capables de sorcellerie.

**Villanova:** La Vodacce est un lieu mortel. Mais tous les vodacci craignent les Villanova. Cette famille a la pire réputation de toute la noblesse théane. Les Villanova sont redoutés pour leurs aptitudes de spadassins et leur excellence au grand jeu. Aucun membre de cette famille ne connaîtra de répit tant que la Vodacce n'aura pas un roi et que celui-ci ne sera pas Villanova. Les Villanova sont connus pour être des ennemis de la Sainte Eglise Réformée du Vaticine. Ils ne sont pas moins connus pour leur perversion et leur cruauté. Les ennemis des Villanova tremblent de peur à l'idée de la punition qu'ils auront à payer pour avoir osé leur résister.





*La Géographie est une discipline pour les plus courageux.*

*Nous savons désormais que Terra est ronde, mais combien furent brûlés pour avoir eut le simple courage de l'affirmer?*

*Qu'un érudit dessine mal la carte d'un royaume ou le fasse, de façon exacte, plus petit que le royaume rival, et la punition sera elle aussi fort sévère!*

*Par extension, tous les hommes de science tels que nous, ont à constamment craindre pour leur vie pour énoncer les vérités du monde, car il y aura toujours de puissants imbéciles pour punir celui qui révèle une vérité qui ne correspond pas à sa vision étriquée du monde.*

*Ce vent de mort qui se lève en Castille n'épargnera aucun d'entre nous. L'Inquisition est là, nous battons nous ou nous laisserons nous museler?*

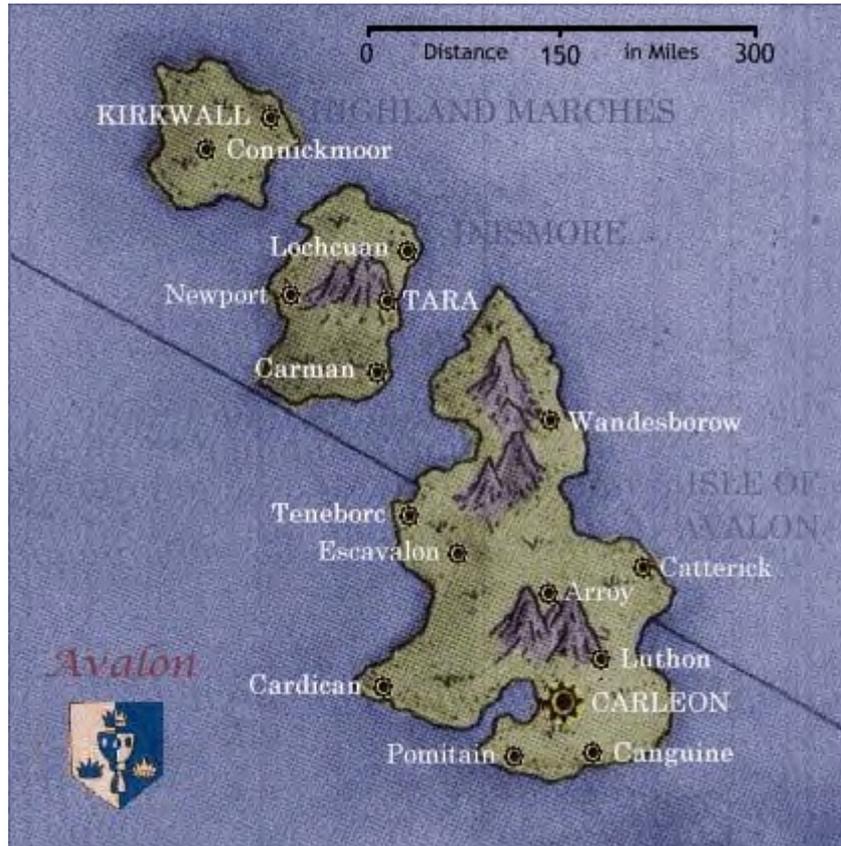
*Alvaro Ariciniaga  
Discours à la Ciencia*





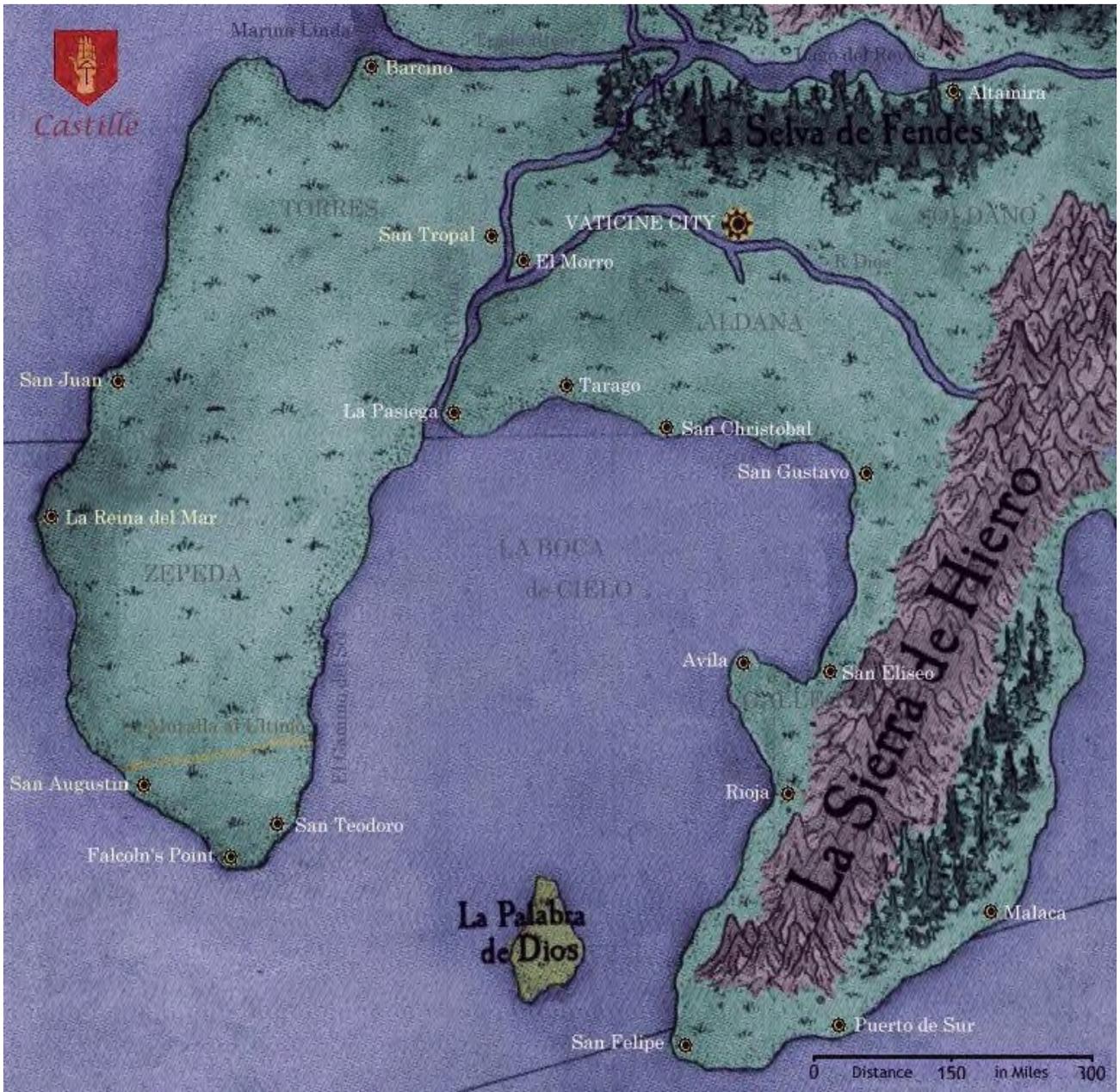
# *Cartes de Théah*

## *Les Îles Glamour*





# La Castille





# L'Eisen





# La Montaigne





*L'Assura*





*L'archipel du Vestenmannarn jar*



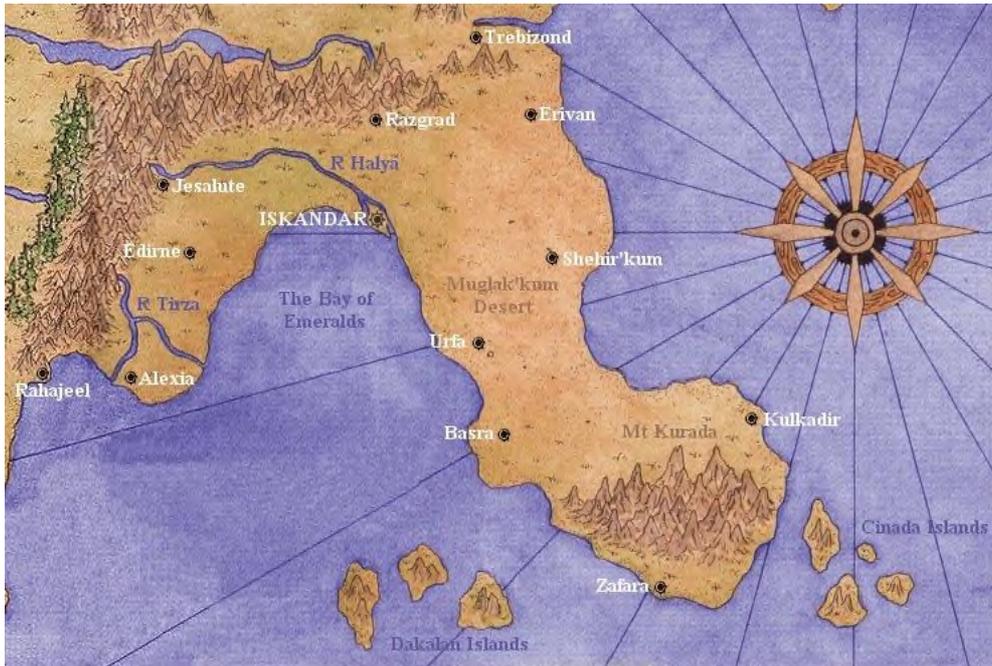


## *La Vodacce*





## *L'Empire du Croissant de Lune*





*L'histoire vous intéresse?*

*Mais que connaissez-vous de l'histoire?*

*Que savez-vous des vrais événements?*

*Non je ne vous parle pas des intrigues de palais et des grands traités, des jolies phrases dans les opuscules décrivant les guerres. Je vous parle de ce que vécurent les vraies personnes, sur le terrain.*

*Prenons la bataille du pont de Blossfeldtorff, vous a-t-on parlé des ossements brisés, des râles d'agonie, des hommes démembrés et de l'odeur de la mort?*

*Non, l'on vous a décrit les mouvements de deux armées.*

*L'histoire n'est pas écrite par les vainqueurs, elle est écrite par ceux qui survécurent... bien à l'abri dans leurs bibliothèques.*

*Konrad von Blossfeldtorff*

*La Bataille du Pont de Blossfeldtorff*





# Chronologie: l'Histoire de Théah

## Prologue:

Il y a de cela des éons les Sidhes et les syrneths (dans quel ordre? Nul ne le sait) arrivent sur Théah. Les sidhes s'installent dans les vertes îles Glamour et principalement en Avalon. Les syrneths bâtissent de grandes cités et développent une technologie merveilleuse. Des milliers de siècles plus tard la vieille civilisation de Syrne s'éteint. Nul ne sait pourquoi. On date généralement l'apparition de l'homme à cette époque approximative. La mort de l'ancien peuple conditionne l'émergence du nouveau.

*ère partie : grandeur et décadence de Numa.*

**1 AUC (Ad Urbe Condita : après la fondation de la cité):** Les premières tribus humaines organisées s'unissent et fondent Numa, la première cité, près de l'embouchure du Tigre, dans ce qui deviendra plus tard le royaume de Vodacce.

**102-228 AUC :** Numa étend ses frontières, conquérant ou assimilant ses voisins proches, moins évolués. Proclamation de l'ancienne république, ses dirigeants sont les sénateurs.

**213 AUC :** Les forces Numaines inférieures en nombre défont une armée Croissantine à la bataille de Paolo di Olimpia (dans le nord est de la Vodacce). Début de l'invasion de l'Empire du Croissant de Lune.

**228 AUC :** Traité commercial entre la République de Numa et la province d'Acraga (qui deviendra plus tard la Castille).

**236-255 AUC :** Série de campagne de l'armée de la république contre les barbares Eisenörs, défaite.

**250 AUC :** Une guerre de domination entre les tribus vestenmannavnjar résulte en l'exil de la tribu Novgod sur la côte nord inhabitée d'Ussura.

**255 AUC :** La république construit un mur sur la côte sud de la grande rivière pour contenir les assauts des barbares.

**268 AUC :** Des filons de minerais précieux sont découverts dans les chaînes de montagnes d'Acraga. La république commence l'invasion du territoire de son alliée pour s'emparer de ces ressources.

**344 AUC :** Défaite finale d'Acraga, elle devient une colonie numaine pour sept cents ans.

**365 AUC :** La tribu des Novgod avec le soutien des

ussurans primitifs, livre une bataille titanesque contre les barbares Eisenörs. Ils sont victorieux et prennent le nom Ussuran de Novgorov.

**365 AUC :** Les Novgorov fondent la cité d'Ektar (plus tard Ekaternava) comme un rempart contre les barbares Eisenörs.

**375 AUC :** Fondation des royaumes de Rurik (aux mains des Novgorov) et de Somojez.

**424 AUC :** Le général Julius Caius envahit l'Avalon. Le territoire de la République de Numa couvre la moitié du monde connu, des millions d'êtres humains vivent et meurent sous la domination des sénateurs. Jusqu'à ce qu'en...

**...425 AUC :** Caius s'autoproclame Imperator et confisque le pouvoir du sénat. Début de l'âge Impérial, la république devient un empire de fait, mais Caius conserve les institutions républicaines (notamment le sénat, cela se révélera une erreur) et le nom de « République de Numa. ». Il faut dire que le terme « empire » n'existe pas encore, le mot « Imperator » signifiait juste « commandant en chef » (littéralement : « celui qui a le pouvoir »).

**502-508 AUC :** Une série de raids massifs de barbares Eisenörs détruit les colonies de la république en Eisen.

**573 AUC :** Le contact avec Avalon est perdu. L'île semble avoir disparu derrière un écran de brume et de tempêtes impénétrable. L'Imperator déclare la nation maudite et refuse d'endosser la responsabilité d'une nouvelle invasion.

**581 AUC :** Fin de l'âge Impérial. Clementes le fou, dernier des imperator ayant eut un réel pouvoir durant tout leur règne est déposé par une insurrection populaire qui restaure la domination du sénat. L'âge Impérial aura duré plus de 150 ans et aura instauré un oubli du terme « république », on se réfère désormais à l'« Empire Numain ».





**623 AUC** : Fin des tempêtes d'Avalon. Les habitants n'ont pas vieilli et ne semblent pas au courant que quelque chose s'est passé.

**698 AUC** : Le sénat est complètement corrompu. Le général Gaius Philippus Macer le dépose à nouveau et prend le titre d'Imperator après une campagne intensive et victorieuse en Eisen.

**724 AUC** : L'année noire. L'année du Pacte. Un groupe de sénateurs des plus grandes familles aristocratiques, menés par le sénateur Montanus, passe un Pacte avec des créatures d'ombres connues depuis comme « les négociateurs ». Ils reçoivent des pouvoirs surnaturels de sorcellerie. En échange, les négociateurs ne demandent aux sénateurs que de transmettre leurs pouvoirs à leur descendance. Grâce à la sorcellerie les sénateurs forcent Gaius à renoncer à son autorité. Le sénat retrouve son pouvoir.

**724 AUC** : Matuschka s'éveille, la légende orthodoxe clame qu'elle eut une conversation avec le premier prophète 50 ans avant son arrivée à Numa.

**734 AUC** : Le sénateur Edwardus Ajax Gallen s'enfuit de Numa pour échapper à ses pairs sorciers. Lui et ses suivants forment le royaume de Gallenia, près du mythique Cathay.

**735 AUC** : Un mur de feu s'élève sur la frontière orientale du lointain royaume de Gallenia. Le mur entoure bientôt tout le pays voisin de Cathay. Le lointain cathay est depuis ce temps resté mystérieux, entouré de son impénétrable muraille incandescente qui parcourt même la mer ! Des Tribus barbares cathayanes, les tumens, sont piégées de l'autre côté du mur.

**736-740 AUC**: Les tumens envahissent la primitive terre de Molhyna, reléguant la tribu native des Zakuts loin dans le nord.

**~740-765 AUC**: Avec La Molhyna comme base les tumens lancent une série d'attaques contre le jeune royaume de Gallenia. Les Galleniens utilisent des tactiques Numaines et anéantissent les tumens à chaque assaut.

**774 AUC / 1 AV (Anno Veritas)** : Arrivée du premier prophète à Numa. Il se présente au Sénat et fustige les sénateurs. Il demande la fin de la sorcellerie et demande l'abandon du culte des 5 planètes pour la vénération d'une déité unique : Theus. Il est arrêté et exécuté. Ses dernières paroles sont transcrites par le sénateur renégat Tobias le doux, elles formeront la base de la foi Vaticine. Il y annonce notamment la venue de trois autres prophètes. L'Anno Veritas marque la première année du nouveau calendrier Veritas.

**32** : Les Tribus de l'Empire du Croissant de Lune s'unissent et éjectent Numa de leur territoire.

**98** : La seconde légion impériale repousse de justesse une invasion de barbares des steppes ussuranes, les tumens. Le choc est terrible pour l'Empire. Pour mieux résister aux barbares, l'Empire de Numa se divise en deux. L'Empire d'Orient et l'Empire d'Occident. Deux Imperators en contrôlant chacun une partie. Le sénat, dont la puissance s'amenuise sous les coups de boutoir de la foi vaticine, garde un pouvoir nominal sur les deux parties. On considère la fin de l'ancien empire comme datant de cette époque.

**100** : Les Royaumes Ussurans de Rurik et de Somojez embrassent la foi du Prophète. Les dissidents païens, menés par Vladimir Aryov, émigrent vers les terres entourant la forêt d'Azov, ils fondent le royaume de Veche.

**105** : L'Imperator d'Orient reconnaît la légitimité de la foi du prophète. Il est suivi de peu par l'Imperator d'Occident. Le sénat accuse le choc.

**~130** : Les sénateurs sont désormais un ensemble de familles nobles plus qu'un réel corps législatif (il n'existe d'ailleurs plus à proprement parler de « sénat », le terme désigne juste l'ensemble des familles aristocratiques des deux empires). La majorité des nobles Numains pratique couramment la sorcellerie. Celle-ci s'est répandue dans leur sang, leurs descendants sont imprégnés de leur noirceur. Les premières lignées sorcières de Théah sont ainsi fondées.

**203** : Danatius, Imperator d'Orient annonce sa conversion à la foi Vaticine. Les sorciers nobles de l'Empire doivent fuir ou encourir la fureur d'une religion entière. Certains fuient dans les terres barbares d'Eisen (les Draconus), certains dans les îles du sud de la Vodacce. D'autres dans l'Empire d'Occident.

**240** : La Grande Guerre Civile. Événement peu connu, en cette année 240 de nombreuses cités et territoires sur les frontières des deux Empires se lancent entre elles dans une guerre civile de vaste ampleur et d'une rare violence. Mais la guerre ne dure dans toute sa rage que quelques mois, elle va, au final s'étendre sur deux ans, mais la fureur des combats décroît rapidement. En effet les armées se démobilisent d'elles mêmes au cours de la guerre et celle-ci prend fin après que plus aucun soldat ne soit disponible.

**297** : Chute de l'Empire Numain. L'Empire d'Orient s'effondre sous les coups de boutoir des barbares Eisenörs qui mettent Numa à sac et la brûlent. L'Empire d'Occident n'est plus que formel, malgré un fort pouvoir symbolique des derniers Imperators, les familles





sénatoriales ont pris le pouvoir dans ses provinces (les Montanus au nord, les Castillus au sud) elle changeront leurs noms Numain pour les adapter à leurs nouveaux sujets dans les centaines de petits royaumes qu'elles se taillent sur la carcasse de l'Empire. Pendant ce temps, le royaume de Rurik absorbe la Somojez, des reliquats de l'Empire à l'est et envahit le nord de la Vodacce (le reste passe sous le contrôle des familles sénatoriales d'orient). La Rurik forme un rempart de civilisation entre les barbares d'Eisen à l'ouest et les guerriers Tumen à l'est.

*11ème partie : le moyen âge.*

**299** : Josemaria de Castillo est couronné premier roi de la castille unie.

~**300-400** : Jack O'Bannon le fou conduit les Inish en Inismore, il y tue tous les géants mangeurs d'hommes Firbolg et y installe son peuple. Quinze ans plus tard il part en disant « je reviendrai ». Il reviendra 600 ans plus tard.

**305** : Venant des lointaines terres de l'Empire du Croissant de Lune, le second Prophète révèle son message de piété, d'évitement du péché et d'exil. Il parvient à emmener 40000 serfs de l'Empire d'occident avec lui en pèlerinage dans les sables qui l'ont vu naître. Lui et ses fidèles sont retrouvés tous massacrés en pleine messe par une bande de maraudeurs Croissantins sur la frontière. L'Imperator Alexius ordonne une croisade pour punir les infidèles meurtriers.

**306** : Le chef de guerre Jaala Khan de la tribu des kosars, unit les tribus tumen et lance une grande guerre de conquête. Il prend le contrôle de la Molhyna et du nord de la Gallenia. Ils se préparent à attaquer le croissant par les monts Bolschoï. Jaala Khan est arrêté à la bataille de la passe de Demetrian. On connaît désormais les tumens sous le nom de « kosars ».

**312** : Corantine, fils d'Alexius, réunit les centaines de petits royaumes de l'ouest pour reformer l'Empire d'Occident, mais il admet l'existence des royaumes comme entités intégrées à l'Etat Impérial qui n'a plus rien de commun avec le vaste ensemble ordonné de l'ancienne Numa.

**313** : A la suite de nombreux arrangements dynastiques, le roi Alonzo Al-Mahmud de Josemaria est proclamé dirigeant de la Castille et de l'Empire du Croissant de Lune. Commencent 7 siècles d'intense coopération entre les deux pays. Cependant à l'époque les croisades font rages entre l'Empire du Croissant de Lune et l'Empire de Corantine auquel appartient la Castille ! L'union des couronnes reste formelle tant que Corantine limite grandement le pouvoir d'Alonzo.

**325** : La convention de Corantine unifie les enseignements des deux prophètes, unissant les deux cultes disparates des deux prophètes en un seul credo : celui de la grande Eglise réformée du Vaticine.

Afin d'unir les fois des deux grands empires croyants. Corantine invite le Knias Oscor Pavtlavich Nikolai Novgorov à venir prononcer le credo avec lui. Le Knias parcourt 3000 km uniquement pour venir cracher sur les pieds de l'Imperator et renoncer à la foi du second prophète. Il est exécuté pour sacrilège, mais son scribe s'enfuit avec un récit complet de la scène. L'incident marque la naissance de l'Eglise Orthodoxe usurane.

**326** : Le grand duc Vsevolod de la cité de Sousdal, effrayé du fait que le second prophète interdise l'alcool, déclare sa cité refuge pour ceux qui refuse l'Eglise du Vaticine. L'Eglise contre-attaque en envoyant une armée pour prendre la ville en tant que symbole de sa suprématie. Vsevolod la bat après une bataille épique de deux jours. Il devient le Tabularius d'Ussura, le défenseur de la foi.

**327** : Fondation formelle de l'Eglise Orthodoxe.

**347** : L'Eglise du Vaticine forme l'Ordre Sacré des Chevaliers de la Croix Noire. Die Kreuzritter.

**376** : Mort de Corantine après un interminable règne de 64 ans, ultime incarnation légale de l'ancien Empire de Numa. Son Empire est divisé entre ses trois fils. Le royaume le plus faible sera dévoré par les deux autres.

~**400** : Première apparition de la terrible peste blanche.

**446** : La puissance de la Rurik décline, ses possessions occidentales ex-Numaines lui échappent. La famille Komnenian prend le pouvoir renversant les Novgorov. Période de troubles intenses.

**452** : La Tribu Molhyni foment une révolte contre les Kosars. Ils usurpent le pouvoir suite à une terrible bataille à la cité de Goroduk et rétablissent le royaume de Molhyna.

**492** : La paysannerie de la Rurik se révolte contre ses dirigeants, les troubles sont trop insupportables pour l'édifice politique des Novgorov. La Somojez déclare son indépendance. Le royaume vole en éclat, on n'entendra plus jamais parler d'un Empire ussuran capable de rivaliser avec les royaumes d'Occident. Même si les royaumes d'Ussura resteront jusqu'à Montegue, impénétrables.

**520** : Koschei Pietrov devient Knias de Molhyna.

**522** : Matuschka affronte Saska Tomiech, l'inceste dirigeante de Veche, dans un terrible duel de sorcellerie





noire. La petite grand mère vainc Saska et la condamne à dormir pour l'éternité dans un linceul de glace avec son enfant.

**523** : Un chef de guerre Eisenör, Johann von der Velde tente d'envahir l'Ussura. Son armée est enterrée par une tempête de glace qui éclate en plein été.

**525** : Les cinq royaumes de Rurik, Molhyna, Gallenia, Somojez et Veche s'unissent sur l'ordre de Matuschka pour former l'Empire d'Ussura.

**600** : Carloman conquiert de grandes parties de l'Eisen, de la Montaigne et de Vodacce. Son empire servira de pouponnière aux futurs pays qui commencent à acquérir un sentiment national sous son règne. Carleman réprime violemment les familles sénatoriales.

**609** : Carloman est déclaré Haut Imperator de Théah par le Hiérophante de l'Eglise du Vaticine, légitimant son règne.

**654** : Carloman meurt, il laisse son empire à ses trois fils, Charles, Stefan et Iago.

**659** : Charles meurt, laissant son royaume aux mains de sa femme, Isabeau Montanus, qui se remarie avec son cousin Léon-Alexandre Montanus. La famille prend le nom de « Montaigne » pour s'adapter à la langue de ses sujets. Le royaume des Montaigne sera plus simplement appelé par la suite : « la » Montaigne.

**686** : Découverte du Dracheneisen dans les montagnes d'Eisen.

**691** : Stefan fonde la nation d'Eisen. Iago songe à envahir l'Eisen, réunit son armée et fonce vers sa frontière nord, poussé par sa femme, une Stregha. Trois vieilles familles sénatoriales, les Galili, les Delaga et les Lorenzo en profitent pour prendre le contrôle du pays. Les Lorenzo brûlent vifs Iago et son épouse.

**782** : Gottschalk Ier d'Eisen envahit une grande partie de la Vodacce et de l'est de la Montaigne. Il est proclamé Imperator par le hiérophante. L'Eisen est nommée : « nouvelle république d'Eisen ». On la surnommara de manière non officielle la sainte république.

**818** : Les tribus barbares de la mer du nord s'unissent sous la loi de Gunhelf cheveux de jais. La nouvelle nation lancera une invasion massive de l'Avalon et sera une plaie pour Théah pendant des siècles, lançant des raids terrifiants sur toutes les côtes. Gunhelf édifie la capitale du Vestenmannavnjar, Thingvallavatn.

**900** : Gunhelf meurt. Elle est remplacée par Ash Dagfinnrson.

**900-1300** : La peste blanche s'abat sur Théah, un tiers de la population mourra durant ces siècles de terreur. La Castille sera moins touchée.

**918** : Destruction du royaume des von Drachen (descendants des sénateurs Draconus), absorbé par la nouvelle république d'Eisen.

**1000** : Arrivée du troisième Prophète en Castille. Il est reconnu par l'Eglise, il parle de bains de sang et fonde l'inquisition pour pourchasser les sorciers. Il déclare la guerre sainte contre les nobles Castellans descendants des Castillus et leur sorcellerie impie. Il dépose le roi et les aristocrates au cours d'une terrible guerre civile. L'Empire du Croissant, réagit mal à cela, les deux nations partageant la même couronne et formant une seule entité.

**1002** : un évêque Vatican est tué lors d'une révolte de Croissantins dans la cité Castellane de Malaca. Le troisième Prophète déclare une seconde croisade contre les infidèles croissantins. Une seconde grande guerre civile éclate entre les vaticins et les loyalistes pro-croissantins.

**1009** : Bataille de El Fin del Ciclo, le haut roy Garcia est défait par le Prophète. C'est la fin de la sorcellerie en Castille, les nobles sorciers de son armée sont exécutés. La Castille est séparée du Croissant. La croisade se poursuit dans l'Empire du Croissant de Lune même.

**1011** : La reine folle Marietta Lorenzo de Vodacce tente de mettre fin à la croisade en effaçant le croissant de la réalité avec ses pouvoirs sorciers. Elle détruit à la place sa famille, ses servants, et toute l'île Lorenzo, il n'en reste qu'une vaste tâche de sang sur la mer.

La croisade marque une pause. La Vodacce ne peut plus continuer la lutte et risque de tomber aux mains du croissant et les forces Vaticines sont épuisées pour continuer une guerre offensive. La guerre de position continuera pendant trois siècle, le temps que le Croissant reconquière lentement les positions vaticines.

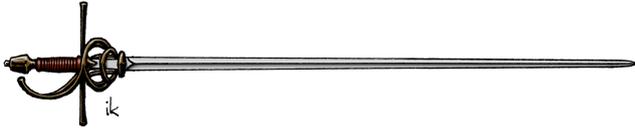
**1012-1019** : Guerre du Hierros, le prophète déplace le siège de l'Eglise de la Vodacce à la Castille. Provoquant une guerre entre les deux pays.

**1014** : Ramon Sandoval devient le premier haut roi de Castille à ne pas avoir de sang sorcier. Il fonde une longue dynastie de rois Sandoval.

Jack O'Bannon le fou revient en innismore et expulse les envahisseurs Vesten de son île, il repartira 10 ans plus tard.

**1019** : Les forces Vodacci sont définitivement vaincues par une armée Eisenöre qui vient à l'aide des troupes castillanes. En échange, l'Eglise accepte de ne plus intervenir dans les affaires internes de l'Eisen.





**1028** : Le Bon roi Herygh d'Avalon meurt. Peu avant, il décide de diviser son royaume entre ses trois fils. L'un d'entre eux, Athrwys, refuse, préférant l'unité du royaume et est exilé en Inismore. Il en revient avec une armée d'Inish et bat ses deux frères, qui s'étaient empressés de se jeter à la gorge l'un de l'autre. Peu après, Henri de Montaigne envahit l'Avalon, l'Inismore et les Marches des Highlands. Il défait l'armée épuisée d'Athrwys à la bataille des trois chemins et annexe les trois nations. Les Sidhes quittent l'Avalon emportant le graal avec eux. Le Glamour cesse de couler et la Montaigne commence son occupation des trois royaumes.

**1030** : Mort du troisième prophète.

**1034** : L'Eisen tente à nouveau d'envahir l'Ussura, des tremblements de terre et des blizzards forcent l'armée à se retirer avant sa destruction.

**1088** : Les cinq cardinaux de Vodacce placent les bibliothèques d'Alexia (volées dans le Croissant) à Numa. Cela renforce la puissance de la Vodacce au sein de l'Eglise.

**1118** : Hugues Allais de Crieux fonde les pauvres chevaliers du prophète afin de protéger les terres conquises au Croissant.

**1153** : La reine Eléonore de Montaigne voit son mari mourir aux croisades, elle se remarie avec le roi d'Avalon.

**1175** : Le Beau frère d'Eléonore, Charles, l'arrête et la fait exécuter pour trahison. Il se déclare régent du royaume d'Avalon peu après. Parallèlement, Le dernier membre avoué de la famille Serrano fait faillite. Mettant un terme au pouvoir des descendants de la sinistre famille Lorenzo.

**1177** : Robin des bois revient des croisades et lance une guérilla contre Charles.

**1199** : Robin des Bois est tué pendant une escarmouche contre les hommes de Charles. Mais sa légende ne meurt pas. On continuera de le signaler pendant encore vingt ans.

**1207** : Troisième invasion Eisenöre de l'Ussura. Comme d'habitude échec désastreux dû au climat fou du pays.

**1215** : Charles d'Avalon est défait par l'armée de Montaigne. Il perd les droits d'Eléonore sur la Montaigne. Avènement de Robert le Noir dans les marches des Highlands.

**1216** : Le neveu de Charles, le vrai roi d'Avalon, revient des croisades et dépose son oncle.

**1218** : Robert le noir défait l'Avalon à la bataille de Dun Vahl.

**1219** : Robert est déclaré marches des Highlands.

*IIIème partie : la renaissance.*

**1300** : Début de la renaissance vodaccie. Fondation d'un vaste empire commercial, domination par les vodaccis de l'économie du monde pendant trois cents ans... jusqu'à l'avènement de la Ligue de Vendel.

**1308** : Les Pauvres Chevaliers du Prophète sont condamnés comme hérétiques. Ils sont exécutés et le Croissant est déclaré interdit. L'Eglise interdit aux croyants de traverser les frontières de l'Empire du Croissant de Lune (lieu où le croyant est corrompu). C'est la fin de la seconde croisade.

**1347** : Courte éruption de peste blanche, elle ne dure que quelques mois mais a toujours un effet léger dans certaines régions isolées de nos jours. L'Avalon est particulièrement ravagée.

**1348** : Nouvelle invasion de l'Ussura par l'armée impériale Eisenöre. Les troupes parviennent jusqu'à la rivière Ekaterina qui entre alors en crue et noie l'armée entière ! L'Imperator proclame un édit dans lequel il interdit toute invasion future de l'Ussura.

**1386** : Une éruption de peste blanche dévaste la capitale Castillane de San Cristobal, la famille royale est tuée. Une bataille politique furieuse commence pour le trône.

**1394** : Cristoforo Scarovese publie « les moyens de la fin » ouvrage politique qui marquera profondément la Vodacce et sera un pilier de la pensée politique Vodaccie pour les siècles à venir.

**1398** : La famille Vestini de Vodacce reçoit permission de l'Eglise de détruire l'infamale famille Bianco, vendue à Légion, le malin. Les Biancos utilisent leurs pouvoirs infernaux pour se défendre et repoussent les Vestinis.

**1400** : Après deux ans de guerre, la famille Bianco est finalement vaincue par les vestinis dont les forces sont menées par un jeune chevalier de l'ordre des Kreuzritter, Andare del Casigula Rosa, le chevalier blanc, au terme d'une atroce bataille dans les décombres de leur palais rempli d'horreurs sans nom.

**1402** : Christobal Gallegos quitte la Castille dans le but de faire le tour du monde, ouvrant une nouvelle voie vers le Cathay par l'ouest. Il ne revint jamais au port.

**1411** : L'ordre sacré des chevaliers de la croix noire (die Kreuzritter) est déclaré hérétique et exterminé lors de la





bataille de Tannen en Eisen.

**1413** : David III devient roi d'Avalon.

**1418** : David III envahit la Montaigne, défait une armée supérieure en nombre et se proclame roi des deux royaumes prenant effectivement le contrôle de l'ouest de la montaigne. Le roi de Montaigne refuse d'abdiquer.

**1422** : David III meurt, il laisse sur le trône David IV, rapidement déposé par le combat politique pour le trône. Le roi de Montaigne reconquiert les provinces de l'ouest.

**1501** : Un petit village vestenmannavnjar meurt de faim car son Jarl (seigneur de guerre) a pris tout son grain pour nourrir ses guerriers qui ne font que boire et s'amuser. En réponse à cela, pendant que les jarls partent à la guerre, un marchand, Inger Holmstrom, rassemble tous les marchands et une partie de la basse classe vesten, ils partent se rassembler dans la ville de Kirkjubaejarklauster, faisant du commerce pour survivre.

**1513** : A travers les machinations du clan Villanova, Alda Caligara est forcé de renoncer à son nom. Il prend le nom de Calligari. Les deux familles vodaccies se vouent depuis cet instant une haine inextinguible.

**1516** : Inger Holmstrom forme un conseil qui prend le pouvoir dans la zone du Vestenmannavnjar où lui et ses suivants sont établis. Avec l'argent des marchands il paye des mercenaires Eisenörs pour les protéger. Quand les jarls reviennent de la guerre ils sont battus par les Eisenörs.

**1517** : Mathias Lieber, un jeune prêtre Eisenör cloue une série de questions sur la porte de son supérieur. C'est le début du mouvement protestataire. Il est arrêté pour hérésie. Mais il est sauvé par l'intervention de l'Imperator d'Eisen qui le fait évader de la cité du vaticine par ses troupes d'élite.

**1527** : Henri IV, « le sanglier sanguinaire » d'Avalon tente de faire assassiner son rival Richard Lovaine, le complot est exposé, s'ensuit une guerre civile.

**1528** : Le vestenmannavnjar devient la Ligue de Vendel, tous les noms sont raccourcis, Kirkjubaejarklauster devient Kirk. Des poches de résistances Vestenmannavnjar restent dans certaines îles de l'archipel.

**1531** : Henri IV est vaincu à la bataille de Bedegrane par Richard, qui prend le nom de Richard II. Il envahit l'Inismore peu après.

**1535** : Un moine anonyme d'Avalon publie un livre d'histoires traditionnelles illégal appelé le graal.



**1541** : L'Avalon anéantit les derniers éléments de résistance de l'innismore, l'île est complètement annexée.

**1546** : Naissance de Vincenzo Calligari.

**1547** : Le haut roi Vesten Eindridi Utterstrom meurt, il est remplacé par l'intolérant Ulf Hövsgaard qui défie le conseil de Vendel.

**1552** : Le cardinal Alfonso Orduñez fait construire une immense prison sur l'île de la Palabra de Dios. Les travaux dureront jusqu'en 1563.

**1565** : Le haut roi Hövsgaard disparaît mystérieusement après un débat avec le conseil. C'est le dernier des hauts rois vestens à avoir réclamé son titre.

**1570** : Un grand barrage construit pour fournir au roi un lac de pêche explose en Montaigne. Un groupe nommé Rilasciare revendique l'incident.

**1571** : Le cardinal Orduñez fait construire des murs autour de la Palabra de Dios, pour « garder la civilisation en dehors de l'île ».

**1587** : Weiss III devient Imperator d'Eisen, il interdit la persécution des protestataires.

**1598** : Cameron Mc Cormick fonde la société des explorateurs.

**1600-maintenant** : La Vendel a établi une ligue de guildes marchandes qui forment leur gouvernement. La puissance des marchands Vendelars fleurit dans tout Théah, défiant le pouvoir traditionnel des familles Vodacci.

**1600** : Révolte sur la Palabra de Dios, désormais connue sous le nom de « La Bucca ». 90% des détenus sont tués ainsi qu'un tiers des gardes.

**1608** : Un Vendelar invente le microscope.

**1610** : Des ecclésiastiques finissent la première carte du corps humain.

Naissance de l'homme qui deviendra Sa Majesté Impériale Léon-Alexandre le quatorzième, Empereur de Montaigne.

**1614** : Richard IV devient roi d'Avalon.

**1615** : Fondation de l'Ordre Chevaleresque de la Rose et la Croix.

**1617** : Le Hiérophante donne à l'ordre de la Rose et la Croix la bénédiction de l'Eglise.





**1620** : Le scientifique Jeremy Cook fonde la confrérie royale des esprits scientifiques à la capitale avalonienne de Luthon.

**1622** : Richard IV demande au hiérophante la permission de divorcer de sa femme. Le hiérophante refuse. En réponse Richard passe l'acte de suprématie créant l'Eglise d'Avalon avec le roi d'Avalon à sa tête.

Mort du roi Léon Alexandre XIII de Montaigne. La reine et son amant le cardinal Maurice d'Argeneau gouvernent le pays jusqu'à la majorité de l'héritier. Le jeune roi est terriblement maltraité durant cette période.

**1628** : Léon Alexandre XIV atteint sa majorité, il dépose sa mère et l'envoie en exil, il réduit l'influence du cardinal d'Argeneau à la cour.

**1631** : Léon épouse sa première femme, Estelle, une roturière. La cour est choquée, il s'agit d'un mariage d'amour.

**1632** : Naissance de Faulk Fischler.

*IVème partie : l'époque moderne.*

**1636** : Mort de l'imperator Weiss III. Lui succède Reifenstahl, un strict vaticin qui reprend les persécutions contre les protestataires.

**1636-1666** : La guerre de la croix. La politique répressive de Reifenstahl provoque le soulèvement du sud de l'Eisen. Le conflit se répand dans la nation entière. La guerre durera 30 ans, sera plus meurtrière que toute autre. Une catastrophe, l'Eisen ne se relèvera qu'exsangue du conflit, vidée de ses forces vives et totalement dévastée. La Ligue de Vendel instrumentalise le conflit pour étendre son pouvoir économique. Les princes Vodaccis réalisent la menace et lancent une guerre économique en réaction.

**1637** : Les protestataires vendelars, menés par le général Stefano Wulf, prennent la place forte vaticine de Steil, brisant l'absolue mainmise vaticine sur le nord de l'Eisen. La guerre durera encore bien des années.

**1639** : Le général Wulf se retire de Steil, laissant la forteresse autrefois extraordinaire en ruines.

Naissance de Fauner Konrad Pösen.

La reine Estelle de Montaigne meurt, laissant 5 filles à Léon.

**1640** : Léon Alexandre XIV épouse sa seconde femme, la princesse Rosa Velasquez De Sandoval de Castille.

**1643** : Naissance de Ketherina Fischler.

**1644** : Fondation de la guilde des spadassins.

**1645** : La reine Rosa Velasquez de Sandoval meurt mystérieusement, laissant 3 filles à Léon Alexandre XIV qui refuse de livrer son corps à la Castille qui veut l'examiner. Les relations entre les deux pays se détériorent terriblement.

**1647** : Léon Alexandre XIV épouse sa troisième femme, Morella Calligari.

**1649** : Faulk Fischler, pêcheur Eisenör, découvre une mine de Dracheneisen. Reifenstahl lui donne une principauté. Ce qui destabilise davantage l'Eisen. Naissance d'Ilya Nikolovich, fils du gaius d'ussura.

**1650** : Révolte Inish contre la reine de fer d'Avalon, Margareth.

**1651** : Jack O'Bannon le fou revient en Inismore et commence la guerre contre les Avaloniens.

**1652** : Naissance du bon roy Sandoval.

**1654** : Margareth la reine de fer meurt sans héritier. Début de la guerre civile. Les Marches des Highlands déclarent leur indépendance.

**1656** : La demi-sœur de Margareth, Elaine, apparaît avec le graal. Le glamour revient en Avalon.

Jack O'Bannon demande un cessez le feu en Avalon. En Ussura, Ilya Nikolovitch voit un portrait de Ketherina Fischler et en tombe amoureux. Faulk Fischler, son frère, accepte le mariage. En échange il reçoit de la nourriture d'Ussura en échange d'armes à un taux très intéressant pour son Königreich.

**1657** : La confrérie royale des esprits scientifiques admet son premier membre féminin. Ravenild Hibbot. Elle change son nom en association royale.

**1658** : Elaine unit les trois royaumes des îles Glamour en un seul. Sous son règne les monarques d'Innismore et des marches des Highlands lui jurent fidélité à elle et à sa couronne.

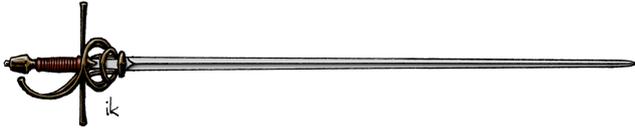
Le Gaius d'Ussura meurt dans d'étranges circonstances. Son fils devient Gaius contrairement à la tradition. Les boyars prennent l'enfant et le torturent sans merci pendant sept ans pour briser sa volonté.

**1659** : Nicklaus Trägue découvre une mine de Dracheneisen et demande pour seule principauté les ruines de steil et tout ce qu'il peut voir du haut de la tour.

**1661** : Franze Delefoe publie une nouvelle carte du corps humain et dénonce la théorie des humeurs en médecine. Il est brûlé par l'inquisition.

Jeremy Cook publie « le chimiste rationnel » dénonçant l'alchimie et encensant l'empirisme. Le livre provoque





une grande controverse, l'inquisition demande sa mort pour hérésie. Jeremy Cook invente peu après la pompe à air. Il est exécuté par l'inquisition avant de pouvoir le révéler. Les scientifiques s'unissent en un « Collège invisible » pour continuer à faire progresser la science, cachés de l'inquisition.

**1664 :** La Vendel introduit le guilden comme un moyen de dominer l'économie mondiale. La guerre économique entre la Vodacce et la Vendel s'accroît.

Nicklaus Trägue achève les travaux de reconstruction de steil et fonde Freiburg.

Le roi Léon Alexandre XIV annonce qu'il est sorcier et déclare son pays sanctuaire pour les sorciers.

L'héritier du trône Javier de Castille disparaît de sa chambre sans traces. Le Haut roi de Castille meurt peu après.

**1665 :** Après des mois de débats l'Eglise couronne le fils du roi, âgé de treize ans, roi de Castille. Mais lui refuse le titre de Rex Castillum, réduisant sérieusement son pouvoir.

Première apparition d'El Vago.

Le gaius Ilya prend le contrôle de l'Ussura, il torture et fait mettre à mort ceux qui l'ont torturé pendant sa jeunesse.

**1665-1666 :** Nouvelle poussée de peste blanche en Avalon, Castille et Montaigne. Avant que les ecclésiastiques puissent étudier la chose, la peste disparaît.

**1666 :** La Castille et La Montaigne envahissent l'Eisen en guerre civile. Reifentahl réunifie le pays contre l'envahisseur mais est défait. La guerre de la croix est terminée mais de vastes portions de l'Eisen sont perdues.

L'inquisition envoie une armée pour exécuter le roi hérétique de Montaigne. Les forces montaginoises repoussent l'armée inquisitoriale grâce au génie militaire d'un caporal, Montegue. Après la défaite de l'Eglise Léon se proclame Empereur, élève Montegue au rang de général et lui donne sa fille en mariage.

Le Hiérophante part en Montaigne pour arranger les choses. Il meurt dans des circonstances mystérieuses. Le cardinal d'Argeneau disparaît peu de temps après. L'inquisition prend plus ou moins officiellement le contrôle de l'Eglise. Le progrès scientifique s'arrête soudainement en Castille.

**1667 :** Révolte massive à la Bucca. Les prisonniers créent une nation pirate. La confrérie de la côte.

Jyrgal Timurbek, chef des Kosars usurpateurs crée un état quasi-indépendant au cœur de l'Ussura, Kosara.

L'Imperator Reifentahl se suicide.

Le général Montegue envahit la Castille. A la suite d'une guerre éclair sur terre alliée à une intelligente utilisation combinée de l'armée et de la marine et à la trahison d'une

famille Castilliane les troupes de Castille sont totalement débordées.

Un tiers de la Castille est sous contrôle Montaginois. Montegue est rappelé et envoyé en Ussura. Malgré le climat surnaturel Montegue prend Odyessa et marche vers Pavtlow.

Le général Castillan Montoya stoppe l'avance Montaginoise au sud à la ultima muralla. Vers l'Est c'est El Rio de Dios et ses fortifications qui bloquent l'Armée Impériale.

#### Notes :

Les événements « longs » (i.e. qui s'étendent sur des siècles ou font partie du comportement habituel d'un pays) ne sont pas listés car pas réellement « datables ».

#### Exemples :

- A aucun moment il n'est spécifié quand la Vodacce sort de l'orbite de l'Eisen. Le mouvement est très lent et se fait par des moyens politiques et guerriers mais au final le « royaume de Vodacce » qui n'a de royaume que le nom est bien indépendant dès la fin du moyen âge. - On ne précise pas non plus les étapes du grand jeu interne de Vodacce. Les princes sont d'abord 3 (une fois qu'ils ont fait assassiner Iago, qui reste le seul roi de Vodacce à avoir régné), puis 4 puis à nouveau 3 puis pendant des siècles le nombre varie entre 3 et 8 sans qu'il ne soit possible de tout suivre. Souvent le pouvoir d'un prince ne dure que le temps de sa vie. Actuellement il y a sept princes.
- La Montaigne est régulièrement en guerre contre l'Eisen, ce n'est que sous les rois Léon Alexandre XII et XIII qu'elle ne retrouve ses frontières du temps de Charles Ier et que sous Léon-Alexandre XIV qu'elle possède ses frontières actuelles.
- L'Avalon, le vestenmannavnjar et l'Ussura sont presque en guerre civile permanente. L'innismore est sous le règne des O'toole sauf quand Jack O'bannon est présent.
- La Castille expérimente la colonisation après la découverte de l'Archipel de Minuit. Là encore le mouvement est progressif. A l'heure actuelle il existe une dizaine de colonies Castillanes dans l'Archipel de Minuit.



