

Stéphane F.

Grande Région



Table des matières

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| Grande Région | 7 |
| Présentation Initiale | 8 |
| Pourquoi « Grande Région » ? | 9 |
| Les raisons de la guerre | 12 |
| Les Égalisateurs | 14 |
| Géographie | 15 |
| Aurop | 16 |
| Nouvelle Alliance Continentale | 17 |
| Allémaniques | 19 |
| Hidalgues | 21 |

| | |
|---|-----------|
| Culte Impérial | 22 |
| Principautés Fédérées | 24 |
| Régions remarquables | 26 |
| Aslavie | 27 |
| La guerre | 28 |
| Après la guerre | 29 |
| Géographie | 30 |
| Hymne Aslavien | 32 |
| Le Panthéon Aslave | 33 |
| Panthéon « moderne » | 33 |
| Panthéon traditionnel | 33 |
| Panthéon primitif (non-exhaustif) | 35 |
| Traces de cultes non-identifiés | 35 |
| Le Karala | 36 |
| Bakhazie | 37 |
| Burgondie | 38 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Ctoudavie | 39 |
| Amérique | 40 |
| États Nouveaux Unis | 41 |
| Histoire | 43 |
| La Guerre 1879-1885 | 44 |
| Les raisons de la guerre | 44 |
| Les Égalisateurs | 45 |
| Personnages | 49 |
| Comte Stärnberg | 50 |
| GuzmundBähr | 51 |
| Hans Kolma | 52 |
| Ministre Bolgès | 53 |
| Chronologie | 54 |
| Chronologie générale | 55 |

Grande Région

Présentation Initiale

Pourquoi « Grande Région » ?

Parce que c'est le nom de l'ensemble géopolitique qui se met en place au sortir d'une guerre énorme, dans le monde de ce jeu.

Un chamboulement politique qui, s'il ne sera pas forcément au cœur même de ce que vivront vos personnages, constituera tout de même une toile de fond, et un facteur important dans ce qui déterminera les événements extérieurs, les motivations et actions des PNJ, ainsi que les « quêtes » dans lesquelles se lanceront bon gré mal gré, les héros du jeu.

Pour « faire vite », le monde du jeu est à peu près similaire à l'Europe des années 1910, avec d'un côté des aspects beaucoup plus primitifs (certaines régions du continent où commence le jeu, en étant à peu près au moyen-âge, socialement et technologiquement parlant) et d'autres aspects plus "modernes" — en l'occurrence, surtout ce qui concerne la guerre qui vient de s'achever.

Je ne qualifie pas ce monde de « steampunk » mais le terme peut aider à comprendre l'ambiance générale...

La guerre a opposé La Nouvelle Alliance Continentale contre les Principautés Fédérées et contre les Main/Etats Nouveaux Unis.

1) La Nouvelle Alliance Continentale correspond à peu près à notre Europe occidentale. Elle est la pointe ouest du continent Aurop.

Un ensemble géopolitique relativement riche, urbanisé, industriel et tertiaire, aux régimes politiques plutôt "libéraux" (bien que

non-démocratiques au sens électoral du terme).

La religion y est très peu présente, même si le Culte Impérial (nom hérité de l'époque où la Bourgondie était un empire, et propageait activement cette religion) est la religion officielle de la Nouvelle Alliance Continentale.

D'autres religions co-existent avec le Culte Impérial, tout à fait tolérées, d'autant qu'extrêmement minoritaires.

La Nouvelle Alliance Continentale réunit essentiellement :

À l'est, la République Allémanique (ou "les Allemaniques Allémaniques") (équivalent de l'Allemagne) : sa capitale est Sahrinn.

À l'ouest, La Bourgondie (équivalent de la France) : sa capitale est Pèrdes.

Au sud de la Bourgondie, les Hidalgues (équivalent de l'Espagne) : sa capitale est Azthath.

(Je parle bien "d'équivalents" ; il ne s'agit pas de l'Allemagne, de la France et l'Espagne, simplement rebaptisées ; mais d'un point de vue géographique, racial, culturel, " d'ambiance ", on peut établir ces comparaisons.)

L'Alliance en tant que tel n'a vu le jour qu'en catastrophe, au début de la guerre. Elle n'a pas de ligne politique ni d'idéologie particulière, et sa forme est appelée à être dépassée.

2) Les Principautés Federees Principautés Fédérées réunissent une myriade de petits pays à l'Est, sur le grand continent (dont la Nouvelle Alliance Continentale est l'extrémité ouest), et les îles au nord de la Nouvelle Alliance Continentale (équivalents de l'Angleterre, mais sur plusieurs petites îles, et de la Scandinavie, également morcelée).

Les principautés et royaumes qui composent les Principautés Federees Principautés Fédérées sont des pays relativement primitifs, ruraux, quasi-moyennâgeux. Certains comme l'Aslavie ont développé une activité minière ou sidérurgique, sur le littoral, mais

l'écrasante majorité de la population est paysanne, ou vit de la pêche et de la chasse.

Le Culte Impérial a eu l'occasion de s'y implanter, surtout au sein d'une partie de l'aristocratie et de l'intelligentsia urbaine, au cours des siècles précédents, mais les religions "païennes", ancestrales, polythéistes, demeurent très, très majoritaires dans les campagnes.

3) Les Etats Nouveaux Unis États Nouveaux Unis sont un équivalent des USA, en moins puissants et avancés technologiquement qu'ils ne l'étaient dans notre monde, avant la guerre de 1914. C'est un nouveau monde encore quasiment à l'état sauvage, mais en voie de développement rapide, du fait de sa population "motivée" et de ses richesses naturelles qui sont les plus importantes du monde connu.

Les raisons de la guerre

D'une part, une lutte d'indépendance politique totale de la part des Etats Nouveaux Unis États Nouveaux Unis, jusque là réputés « libres », mais de fait placés sous une certaine tutelle par la Nouvelle Alliance Continentale . Indépendance inimaginable pour la Nouvelle Alliance Continentale, qui voulait garder la mainmise sur les ressources naturelles.

D'autre part, une haine farouche, ancestrale, héréditaire, des Principautés Fédérées Principautés Fédérées contre la Nouvelle Alliance Continentale (querelles de territoires, rivalités culturelles, anciennes guerres qui ne passent pas, etc).

La guerre contre les Etats Nouveaux Unis États Nouveaux Unis a duré 3 ans, sans horreurs majeures. Combat aérien essentiellement (des avions existent dans le monde de Grande Région ; les voitures aussi, mais extrêmement peu répandus, et absolument pas dans la population civile ; le chemin de fer est développé par contre), sans grands mouvements de troupes au sol. Elle se conclut par l'indépendance des Etats Nouveaux Unis États Nouveaux Unis, qui se trouvaient en état de faiblesse, mais suffisamment jusqu'au boutistes pour convaincre la Nouvelle Alliance Continentale de signer la paix, avec des accords commerciaux favorables pour compenser , et la cession de quelques îles comme postes avancés pour la Nouvelle Alliance Continentale.

La Guerre contre les Principautés Fédérées Principautés Fédérées, elle, a duré 5 ans, ponctuée de génocides énormes, de part et d'autres ; et surtout parmi les peuples minoritaires où vivant dans

les colonies de ces deux blocs politiques. Génocides, embrigadement de la population, déplacements de population énorme vers des zones de travail. La Nouvelle Alliance Continentale comme les Principautés Fédérées Principautés Fédérées puisèrent également abondamment dans leurs colonies asiatiques et africaines comme main d'œuvre gratuite ou comme bases arrière - au prix de l'élimination systématique des civils pour avoir moins de bouches à nourrir.

Les Égalisateurs

Problème supplémentaire pendant la guerre contre les Principautés Fédérées Principautés Fédérées : l'émergence d'un mouvement socialiste radical, les Égalisateurs , qui, existant déjà avant la guerre, a profité de celle-ci pour déstabiliser les régimes de plusieurs royaumes ou principautés, et a pris le pouvoir dans certain. Loin de demander la paix à la Nouvelle Alliance Continentale, les Égalisateurs ont intensifié les combats, dans une lutte pour la domination mondiale.

C'est au final la contre-révolution (soutenue par la Nouvelle Alliance Continentale) dans ces pays "égalisés", et le renouvellement de plusieurs têtes couronnées favorables à la paix, après le décès de leurs pères et prédécesseurs, qui permit la fin de la guerre.

(To be continued)

Géographie

Aurop

Comprends ces ensembles géopolitiques :

- La Nouvelle Alliance Continentale.
 - Les Principautés Fédérées Principautés Fédérées.
-

Nouvelle Alliance Continentale

La Nouvelle Alliance Continentale correspond à peu près à notre Europe occidentale. Elle est la pointe ouest du continent Aurop.

Un ensemble géopolitique relativement riche, urbanisé, industriel et tertiaire, aux régimes politiques plutôt « libéraux » (bien que non-démocratiques au sens électoral du terme).

La religion y est très peu présente, même si le Culte Impérial (nom hérité de l'époque où la Burgondie était un empire, et propageait activement cette religion) est la religion officielle du NAC.

D'autres religions co-existent avec le Culte Impérial, tout à fait tolérées, d'autant qu'extrêmement minoritaires.

La Nouvelle Alliance Continentale réunit essentiellement :

À l'Est, la République Alémanique ou « les Allemaniques Allémaniques » (équivalent de l'Allemagne) : sa capitale est Sahrinn.

À l'Ouest, La Burgondie (équivalent de la France) : sa capitale est Pèrdes.

Au Sud de la Burgondie, les Hidalgues (équivalent de l'Espagne) : sa capitale est Azthath.

(Je parle bien "d'équivalents" ; il ne s'agit pas de l'Allemagne, de la France et l'Espagne, simplement rebaptisées ; mais d'un point de vue géographique, racial, culturel, "d'ambiance", on peut établir ces comparaisons.)

L'Alliance en tant que tel n'a vu le jour qu'en catastrophe, au début de la guerre. Elle n'a pas de ligne politique ni d'idéologie particulière, et sa forme est appelée à être dépassée.

Allémaniques

Les Allémaniques sont l'une des principales composantes de la Nouvelle Alliance Continentale. Situé à l'est du continent (la Bourgondie étant à l'ouest, et les Hidalgues, au sud).

La population est de type germanique, dans son écrasante majorité. L'immigration légale est interdite (sauf pour des raisons professionnelles, pour une durée déterminée) et les frontières absolument inviolables - y compris pour l'information, car les Allémaniques vivent dans un isolement à peu près complet du reste du monde. Un eugénisme d'État est appliqué en amont (stérilisation des "tarés" et des cas sociaux) et en aval. Le pluripartisme politique n'existe pas.

Ceci étant, tout ceci se fait "discrètement" et le peuple vit une vie extrêmement libre et sans contrainte Étatique au quotidien. La présence policière ou administrative est quasi nulle, toutes les démarches se faisant via des terminaux (équivalents du minitel, disons), et la criminalité étant à peu près nulle (quand elle survient malgré tout, une police rare mais hautement technicisée suffit à résoudre les affaires). Il n'y a aucune propagande d'État, ni même aucune idéologie publique en tant que telle ; coupé du monde, prospère et protégé, l'Allémand moyen vit dans une absence totale de préoccupations du genre.

Géographiquement les Allémaniques sont essentiellement une terre agricole (comme la Bourgondie, mais moins) et forestière (et c'est même la principale forêt Européenne). Les quelques villes anciennes, vieilles de plusieurs siècles, ayant été détruites presque in-

tégralement pendant la guerre (puis rasées après, pour faire place au neuf), la population vit pour l'essentiel dans de petits villages, équidistants, aucun n'étant particulièrement isolé ou défavorisé techniquement ou économiquement.

L'économie "du peuple" est donc essentiellement liée à l'agriculture et au bois, pour l'exportation - des pays *entiers* ayant brûlé, il y a après la guerre un marché à prendre et des besoins énormes. Des secteurs de pointe comme l'armement ou les "hautes technologies" (le téléphone qui fait son apparition en même temps que ces fameux terminaux), bien que ne concernant que le cercle supérieur de la société Allémande (qui vit lui aussi très isolé, du monde extérieur comme du "bas-peuple" Allémand), apportent des devises conséquentes aux pays, l'équipement des alliés ayant commencé.

D'un point de vue religieux, les Allémaniques sont une terre très incroyable. Le Culte Impérial n'y a à peu près aucun succès. Les religions étrangères n'ont pas droit de cité. Seule une vague religiosité "païenne" subsiste, sans rien de proprement spirituel, mais liée au calendrier de la vie paysanne.

Hidalgues

Les **Hidalgues** sont la partie sud / sud-ouest du continent Aurop. De climat chaud, plutôt aride même en dehors du littoral, les Hidalgues se situent entre les Allemaniques Allémaniques et la Burgondie, sur l'échelle de la « civilisation » ; moins développées techniquement que les Allémaniques

La capitale en est **Azthath**, un port commercial essentiel dans le trafic avec l'Afrique et les Etats Nouveaux Unis — avant et après la guerre. D'autres port d'importance existent, et les Hidalgues sont de ce fait une nation essentiellement côtière et maritime ; l'intérieur des terres servant au peu d'agriculture qui est possible.

C'est également le pays le plus urbanisé — si l'on excepte la gigantesque Perdès, ni la Burgondie ni les Allemaniques Allémaniques ne comptent de ville à proprement parler.

Culte Impérial

Le **Culte Impérial**, dont le nom premier, lorsqu'il n'était pas dominant, était « **culte du Dieu Mort** », est la religion officielle de la **Nouvelle Alliance Continentale** (qu'on nomme communément **Aurop**, même si au sens strict l'**Aurop** recouvre un territoire bien plus vaste que cet ensemble géopolitique précis).

La religion du Dieu Mort est très individualiste, et bien que dominante, relativement non-prosélyte. On la trouve essentiellement dans les régions du nord de la **Nouvelle Alliance Continentale**, aux mentalités austères et parfois même ascétiques.

Ceux qui s'en réclamaient dans les siècles passés vivaient en général à l'écart du monde, cultivant une certaine distance qui leur a parfois valu le qualificatif de sectaires ; mais les adeptes des villes, dont le nombre a fini par augmenter après des siècles de stagnation, et encore plus après la proclamation du culte comme « **Culte Impérial** », sont plus intégrés dans la société et occupent parfois même des positions sociales élevées. Dans cette catégorie-là, le respect strict des règles compte moins en soi que la propagation, dans l'ensemble de la société, des valeurs de compassion, de charité, et d'absolue non-violence portées par cette religion — et presque exclusivement par elle. On les appelle « réformistes », par opposition aux « intégralistes ». Opposition qui n'a ceci dit jamais pris de forme polémique, et encore moins violente.

Le **Culte du Dieu Mort** apparaît au Karala vers 800, date à laquelle on trouve la première mention, dans un recueil de chants religieux (les recueils alors, dans la société polythéiste du

bas-Karala, regroupaient les chants de tous les cultes reconnus), d'un prophète né homme mais incarnation de Dieu, du « Dieu Extérieur », père de tous les autres, non-createur du monde et venu sauver les hommes de leur destinée de mortels et de prisonniers de la matière. Ses adeptes ne sont donc pas monothéistes au sens strict : ils reconnaissent l'existence d'une pléthore de dieux, dont certains sont bons et bénéfiques, mais qui comme tout ce que contient l'Univers et comme l'Univers lui-même, sont mortels et imparfaits ; seul le Dieu Extérieur est une planche de salut.

Principautés Fédérées

Réunit une myriade de petits pays à l'Est, sur le grand continent (y compris ses îles comme l'Aslavie), et les îles au nord du BC (équivalents de l'Angleterre, mais sur plusieurs petites îles, et de la Scandinavie, idem).

Régions remarquables

- l'Aslavie
 - ...
-

Aslavie

La guerre

- 1879 : entrée en guerre 1879-1885 guerre contre l'actuelle Nouvelle Alliance Continentale sous le roi Oslamir le Douzième.
- 2ème année de guerre (1880) : les Égalisateurs Égalisateurs prennent le pouvoir et loin de demander la paix, intensifient la guerre et s'allient avec d'autres ennemis de la Nouvelle Alliance Continentale.
- 5ème année de guerre (1884) : le roi est mort, son descendant Oslamir le Treizième promet la paix (et a de nombreux partisans encore). Les Égalisateurs Égalisateurs sont vaincus, avec soutien de la Nouvelle Alliance Continentale, mais qui prend l'Aslavie plus ou moins sous tutelle "officieuse".

Après la guerre

Il y a encore des foyers d'Égalisateurs Égalisateurs par-ci par-là (dans les villes, ou des villages reculés encore contrôlés par eux).

Également une mouvance nationaliste (et refusant le Culte Imperial Culte Impérial pour revenir aux dieux traditionnels) se développe : "*Ceux d'Aslavie*" ?.

Combattent les Égalisateurs sans relâche (et inversement), et donc pour l'instant peu dangereux pour le pouvoir Néo-Royal.

Le Néo-Royaume d'Aslavie a affranchi les esclaves et les serfs, reconnaît les assemblées locales comme légitimes à exercer un certain pouvoir, mais reste une monarchie dynastique, et de droit divin.

Géographie

Capitale : Slavagrad. Tout au nord du pays. Ville d'eau. Climat très froid. Cosmopolite, croyante, riche, artistique, scientifique.

Bakořtok, à l'est (plus industrielle, plus pauvre, plus grande aussi en réalité ; ancienne capitale du pays il y a quelques siècles, en a conservé une rancoeur ; foyer de nationalistes).

Sheograd, au nord-ouest (ville tout en bois, région agricole au climat exceptionnellement doux pour l'Aslavie, historiquement plus autonome que le reste du pays, car corporation de paysans très puissante).

Nazgoroda : petite ville à l'entrée de la steppe (qui couvre tout le milieu du pays). L'une des X villes construites pendant la guerre, sur des villages paumés, pour accueillir et nourrir des garnisons, et des camps de prisonniers.

Nazbakounia : ville du nord, ouvrière, pauvre, autre foyer d'agitation.

L'Aslavie se divise en plusieurs grandes zones :

- Le littoral ouest est très agricole et verdoyant, très prospère. Population paysanne aisée. Présence du Culte Impérial, et d'anciens cultes païens qui coexistent sans conflit. On y trouve notamment : l'un des aérodomes du pays, le temple de la déesse Mara.
- Plus à l'ouest dans les terres : le temple du dieu Garrhan, des ruines ancestrales, et la ville de Sheograd.
- Au sud de Sheograd, une région appelée le Jägheim, région

de forêts sans fin, où une population quasi-primitive (villages de cabanes, vêtements de peaux, etc) vit essentiellement de la chasse. Région qui exporte d'ailleurs de la viande, et du bois.

- A l'est de Sheograd, une région appelée les Cent Collines. Effectivement très vallonnée, sans agriculture autre que la vigne, et les interminables prairies où des troupeaux de vaches et de moutons paissent. On y trouve aucune grande ville, mais quelques villages et surtout de très anciens châteaux.
 - Au centre du pays, une gigantesque steppe, aride, à peu près inhabitable. Pendant la guerre, la construction d'une autoroute reliant les côtes Est et Ouest a été entamée, mais jamais achevée. La seule ville conséquente dans la steppe (ou plutôt à l'entrée de la steppe) est Nazgoroda.
 - A l'est de la steppe, dans les terres comme sur le littoral, on a toute la partie minière et industrielle de l'Aslavie. Et notamment l'énorme ville ouvrière de Bakostok. C'est également sur le littoral Est que les Égalisateurs ont encore une présence réelle.
 - Au sud-est de la steppe, dans les terres, un lac gigantesque, le lac Hosvol. On y trouve des villages de pêcheurs, très primitifs, un monastère, et une résidence thermale de luxe. Au sud du lac Hosvol, une région montagneuse, aride, où se trouve le Grand Sanctuaire, un complexe sous la montagne où a lieu un quasi-permanent pèlerinage des quatre coins du pays, malgré l'implantation du Culte Impérial.
 - Au sud du pays, juste sous la steppe, une région boisée (sapins, bouleaux).
 - Sur le littoral sud, un grand port, et les temple des dieux Goroda (dans les terres) et Harral (juste sur la côte).
-

Hymne Aslavien

*Le soleil brille pour notre peuple !
Un glorieux avenir nous attend ;
Notre roi nous guide vers les rivages
De l'éternité.*

*Aucune montagne n'est trop haute,
Aucune mer trop profonde,
Aucun précipice infranchissable,
Pour les fils d'Aslavia !
Aucun ennemi trop fort,
Aucune magie trop noire,
Pour réduire Aslavia
En esclavage !*

Le Panthéon Aslave

Le panthéon de l'Aslavie comprend les mêmes dieux archétypaux que les autres panthéons auropéens. Seuls les noms changent – et même cela n'a rien de systématique. Les vraies spécificités tiennent aux dieux "locaux", aux petits dieux, aux dieux antérieurs au panthéon dit "moderne".

Panthéon « moderne »

Dieux ajoutés au panthéon traditionnel, sur vote du plenum

- Bakhan : dieu de la sidérurgie
- Kirdec : dieu des mines
- Svolsty : dieu des avions et des moyens de communication (haut-parleurs, télégraphes) – « fils » de Svol.

Panthéon traditionnel

- Garrhan : force, guerre, civilisateur primitif (passé dans le panthéon traditionnel, autrefois dieu principal, mais passé « sous » Sator maintenant)
- Rowkhâ : dieu de la chasse (primitif mais passé dans le panthéon tradi)
- (unnamed) : dieu des troupeaux
- Harral : dieu de la mer et de la pêche

- Halrod : dieu des fleuves, des rivières, des ruisseaux (fils d'Harral, origine « primitive » mais récupéré par le panthéon officiel)
(note : les grands lacs ont chacun leur dieu attitré, primitifs d'origine, non intégrés dans le panthéon officiel, mais dont le culte est totalement toléré, comme une curiosité ethnologique, par les autorités)
- unnamed : dieu du Chaos (a des disciples qui foutent la merde autant qu'ils peuvent ; pas réellement mauvais, mais déjantés et traitres)
- unnamed : dieu du Temps
- Svol : dieu du Vent (de l'inspiration, de la poésie, de l'ivresse – mais aussi de la folie, de l'oubli...)
- unnamed : dieu de la médecine
- unnamed : dieu des plantes et de la pharmacopée (un monastère qqe part avec des moines spécialisés là-dedans)
- Mara : amour, sexualité (des Temples de Mara avec prostituées sacrées ?)
- Alvka : foyer, maternité
- Dayna : déesse protectrice des vierges (Daynograd : ville fortifiée dirigée par des femmes, sur autorisation royale, recueille les orphelines, les ex putes et esclaves sexuelles de guerre, à qui la divinité accorde une nouvelle virginité symbolique, et elles vivent là en autarcie)
- Sathiya (déesse) / Sator (dieu) : divinité de la Cité, des arts, de l'intelligence, de l'ordre social, etc
- Antigua : déesse de la guérison, déesse de protection
- Kalihya : déesse de la mort, du repos, du retour à la Terre en attendant la renaissance (déesse liée à l'hiver, aussi)
- Winara : déesse de la vigne
- Goroda : moissons et mystères

Panthéon primitif (non-exhaustif)

- Lhirkha : sorte de dieu Pan, avec un aspect guerrier
- Smerthan : dieu de la mort, sinistre
- Asvolasfur : dieu de la Lune
- Solstha : déesse du soleil
- Shertan : dieu serpent

Traces de cultes non-identifiés

Des monolithes de formes géométriques de base (triangle, rectangle, losange...)

Situés à :

- Hokskaïa.
- Un dans la région des paturâges dans les Cent Collines.
- Un au bord de l'eau près du campement primitif du lac Hosvol.
- Un perdu dans la steppe (découvert sur le chantier de la Grande Voie Royale).
- Un au Grand Sanctuaire (mais caché par les autorités, ne voulant pas qu'on « prouve » l'existence de cultes anciens et inconnus, sur les lieux).

Le Karala

Blabla

Bakhazie

Petit pays pas loin de l'Aslavie. Fait partie de la Zone Interdite maintenant.

Sept ans de pouvoir Égalisateurs Égalisateur ; des centaines de milliers de morts.

Burgondie

La Burgondie est la partie ouest / nord-ouest de la Nouvelle Alliance Continentale.

Ctouhdavie

Plusieurs peuples y cohabitaient, dont les Ouhрман, de religion minoritaire (monolâtre, manichéenne, mais aussi très traditionaliste et refermée sur elle-même, genre « Bergjuden »). Ils ont été génocidés pour des motifs entièrement fictifs, par l'armée régulière du pays, en marge des combats contre l'ennemi, et avec l'indifférence bienveillante de la NCA.

Amérique

Comprends cet ensemble géopolitique :

- États Nouveaux Unis États Nouveaux Unis

États Nouveaux Unis

Les États Nouveaux Unis sont un équivalent des USA, en moins puissants et avancés technologiquement qu'ils ne l'étaient dans notre monde, avant la guerre de 1914. C'est un nouveau monde encore quasiment à l'état sauvage, mais en voie de développement rapide, du fait de sa population "motivée" et de ses richesses naturelles qui sont les plus importantes du monde connu.

Histoire

La Guerre 1879-1885

Les raisons de la guerre

D'une part, une lutte d'indépendance politique totale de la part des États Nouveaux Unis États Nouveaux Unis, jusque là réputés « libres », mais de fait placés sous une certaine tutelle par la Nouvelle Alliance Continentale. Indépendance inimaginable pour la Nouvelle Alliance Continentale, qui voulait garder la mainmise sur les ressources naturelles.

D'autre part, une haine farouche, ancestrale, héréditaire, des Principautés Fédérées Principautés Fédérées contre la Nouvelle Alliance Continentale (querelles de territoires, rivalités culturelles, anciennes guerres qui ne passent pas, etc).

La guerre contre les États Nouveaux Unis États Nouveaux Unis a duré 3 ans, sans horreurs majeures. Combat aérien essentiellement (des avions existent dans le monde de Grande Région ; les voitures aussi, mais extrêmement peu répandus, et absolument pas dans la population civile ; le chemin de fer est développé par contre), sans grands mouvements de troupes au sol. Elle se conclut par l'indépendance des États Nouveaux Unis États Nouveaux Unis, qui se trouvaient en état de faiblesse, mais suffisamment jusqu'au boutistes pour convaincre la Nouvelle Alliance Continentale de signer la paix, avec des accords commerciaux favorables pour compenser, et la cession de quelques îles comme postes avancés pour la Nouvelle Alliance Continentale.

La Guerre contre les Principautés Fédérées Principautés Fédérées, elle, a duré 5 ans, ponctuée de génocides énormes, de part et d'autres ; et surtout parmi les peuples minoritaires où vivant dans les colonies de ces deux blocs politiques. Génocides, embrigadement de la population, déplacements de population énorme vers des zones de travail. La Nouvelle Alliance Continentale comme les Principautés Fédérées Principautés Fédérées puisèrent également abondamment dans leurs colonies asiatiques et africaines comme main d'œuvre gratuite ou comme bases arrières - au prix de l'élimination systématique des civils pour avoir moins de bouches à nourrir.

Les Égalisateurs

Problème supplémentaire pendant la guerre contre les Principautés Fédérées Principautés Fédérées : l'émergence d'un mouvement socialiste radical, les Égalisateurs Égalisateurs, qui, existant déjà avant la guerre, a profité de celle-ci pour déstabiliser les régimes de plusieurs royaumes ou principautés, et a pris le pouvoir dans certain. Loin de demander la paix à la Nouvelle Alliance Continentale, les Égalisateurs Égalisateurs ont intensifié les combats, dans une lutte pour la domination mondiale.

C'est au final la contre-révolution (soutenue par la Nouvelle Alliance Continentale) dans ces pays "égalisés", et le renouvellement de plusieurs têtes couronnées favorables à la paix, après le décès de leurs pères et prédécesseurs, qui permit la fin de la guerre.

La guerre faisait rage depuis trois ans déjà quand le problème des réfugiés, des prisonniers de guerre et des sous-hommes devient un préoccupation majeure, inévitable.

Les mouvements de révolte, les attaques de partisans, les épidémies et la famine, les tensions entre communautés et la pression tant de l'armée que de la population, acculèrent les Dignitaires à

prendre une décision. Dans cette situation d'urgence, les plus modérés ne furent pas entendus, voire pourchassés à leur tour ; la clémence, voire la plus élémentaire humanité, disaient en substance les partisans de la manière forte, était un luxe bourgeois, impensable dans une guerre aussi impitoyable, aussi « fanatique » pour reprendre le mot du Ministre Bolges Ministre Bolgès ; se soucier du sort des prisonniers et des races inférieures était non seulement un aveu de faiblesse, mais presque un acte de trahison. La Nation n'avait, poursuivait le ministre, aucune terre ni aucune ressource agricole ou énergétique à gaspiller pour des inutiles, des nuisibles et des vaincus.

L'opinion tourna en sa faveur dans le monde des décideurs et des militaires, et les crédits pour l'élimination systématique des indésirables furent votés à une majorité confortable lors de l'Assemblée Ultime du 3 juin 1882. « Nous n'avons aucune haine pour ces gens », argumenta le général Khoze à la sortie du Palais. « En temps de paix, l'État n'aurait rien entrepris contre eux, nous en donnons la garantie. Mais nous sommes en guerre, et nous ne pouvons laisser vivre de tels foyers infectieux ».

L'opération et ses modalités pratiques furent déclarées Secret Défense, pour éviter toute forme de contestation interne et tout risque de sabotage venant de l'ennemi. Les archives montreront qu'en vérité, les Principautés Fédérées Principautés Fédérées avaient entrepris les mêmes exterminations de leur côté, sur les mêmes populations. Mais à la fin de l'été 1882, l'opacité était totale, et c'est dans le bureau N-30 de la base militaire de Schisch-Mehraff que furent conçus les plans de la machine NK-327, rapidement surnommée « Faucheuse ».

Elle faisait suite à de nombreuses autres techniques envisagées : noyades en masse, enfouissement vivant, électrocutions collectives, gazages... Il était hors de question, bien entendu, de procéder à coups d'armes à feu, ou même à l'arme blanche comme au temps des bourreaux : d'une part, la méthode devait être la plus économique possible, et même dans l'idéal ne rien coûter en fonction-

nement, et surtout pas de munitions. D'autre part, il était impensable d'affecter à cette tâche des soldats et des techniciens dont la place était au front. Enfin, les plus modérés des Dignitaires avaient insisté pour qu'on ne confiât pas de tâche inhumaine et traumatisante, indigne de l'Homme Eclairé, à quiconque.

La tâche devait certes être accomplie, mais de manière entièrement mécanisée, afin d'optimiser les rendements tout en évitant tout impact psychologique.

C'est Pierre Duval, ingénieur agronome et engagé volontaire, qui ayant eu vent du projet – de manière illicite, mais ce fut pardonné aux responsables vue l'efficacité du dispositif – apporta la solution presque parfaite. Sa machine était une merveille de simplicité, d'économie et d'efficacité. On faisait tout d'abord entrer les individus destinés au traitement spécial dans un long couloir étroit, empêchant toute évasion et tout mouvement de foule. Un véritable tube métallique comme celui dans lequel passent les pneumatiques du courrier, mais pour des êtres humains. Au bout de ce tunnel, une porte s'ouvrait, dans laquelle un seul candidat entrait.

Il se retrouvait dans une petite pièce semblable à un vestiaire de piscine, où une pancarte lui indiquait de se déshabiller et de jeter ses vêtements dans la trappe de côté prévue à cet effet. Un fois bouillis, les habits ainsi récupérés étaient envoyés sur le front ou aux civils (hôpitaux, orphelinats, familles de combattants). Quant au prisonnier, il voyait une porte supplémentaire s'ouvrir, dans laquelle il n'avait d'autre choix que de s'engager. Là, il arrivait dans une pièce de la même dimension ; immédiatement des lames acérées surgissaient des murs, trois lames à la hauteur approximative du cou, de la taille et des genoux, sectionnant l'individu en trois.

Une trappe s'ouvrait au sol, faisant tomber les morceaux dans un broyeur extrêmement puissant. Pendant ce temps, le candidat suivant se déshabillait dans le vestiaire. La viande hachée obtenue – rendement moyen d'une Faucheuse : 40 à 100 corps par heure,

environs 650 par journée de fonctionnement – était envoyée sur les champs de bataille pour nourrir les très nombreux chiens de combat ou les esclaves dans les camps de travail.

Automatisation totale, efficacité optimale, consommation quasi-nulle et recyclage complet des matières premières : la NK-327 dépassa les attentes les plus exigeantes. Une cinquantaine de machines furent assemblées à la fin 1883, et initialement affectées aux camps de prisonniers sur le territoire national. Un mois plus tard, on pouvait déjà les transporter par chemin de fer sur les zones de combat.

Georg Laaske inventa la Faucheuse mobile courant 1884 : une version miniature, sans le couloir initial, et nécessitant d'être installée au dessus d'une fosse ; mais plus facile à transporter sur la carte sans cesse changeante des terres occupées. La liquidation systématique des prisonniers et des civils permit d'économiser des ressources inestimables.

Les pays ennemis en étaient arrivés aux mêmes pratiques – mais la Faucheuse était une arme infiniment plus efficace que les autres. Et même quand les Principautés Fédérées Principautés Fédérées bombardèrent massivement les zones de guerre avec des gaz mortels, la guerre était déjà perdue pour elles.

Personnages

Comte Stårnberg

Aristocrate et industriel enrichi pendant la guerre. Pas de lien avec la Faucheuse, mais utilisant des esclaves pour ses industries. Centaines de milliers de morts (camps de travail, bordels, esclaves à usage « familial »). Les survivants ont encore le logo Stårnberg marqué au fer rouge sur le front.

Après la guerre, il mène une vie mondaine. Tente d'influencer la politique dans un sens autoritaire et "impérialiste" envers les pays vaincus pour conserver son vivier d'esclaves et ses matières premières. Finance des groupes terroristes (de tous bords) pour maintenir un certain niveau de tension et de désordre.

Il finance notamment la Milice, qui le déteste (pour son origine aristocratique), mais qu'il espère instrumentaliser.

GuzmundBähr

Industriel richissime. À travaillé main dans la main avec le Comte Starnberg Comte Stärnberg. Ancien chef militaire et gouverneur général d'une région occupée pendant la guerre. S'est enrichi en détournant certaines matières premières.

Grand débauché et amateur d'orgies.

À découvert des cultes orientaux étranges pendant la guerre, et les a « ramenés » avec lui en Hidalgues. À également introduit des drogues étrangères, et gère secrètement le trafic.

Hans Kolma

Ancien cadre du régime pendant la guerre, juriste, technicien, a beaucoup fait – pour des raisons pragmatiques et non pas idéologiques – pour faciliter légalement le passage vers l’extermination pure et simple des populations ennemies. Puis a participé à la conception et à l’organisation de la chose.

Après la guerre : tente de se faire oublier, et travaille dans les services du Gouverneur. Totalement retiré de la vie politique.

Ministre Bolgès

Ministre de la presse et de la propagande pendant la guerre. À encouragé la population à la guerre totale, à la haine absolue envers les pays ennemis. Influence quasi-hypnotique, y compris sur les hauts cadres du régime et de l'armée. N'a pas conçu la Faucheuse mais a demandé sa conception aux savants.

Après la guerre : fait partie des Dignitaires.

Chronologie

Chronologie générale

1879 : début de la guerre (dite "Grande guerre").

1881 : fin de la guerre avec les Etats Nouveaux Unis.

1885 : fin de la guerre avec les Principautés Fédérées.

1886 : Fin 1885, le pouvoir légitime (c'est à dire le Gouverneur, responsable local de la Nouvelle Alliance Continentale) s'effondre à Azthath et un cartel de Dignitaires corrompus, cherchant à profiter de la victoire plus que la politique officielle ne le voudrait, et alliés à une Milice faisant régner la terreur dans les rues (et poursuivant elle-même, mais sans succès, ses propres buts politiques) prend les commandes.

Guerre-éclair de 100 jours entre les Hidalgues et les Allemaniques Allémaniques.

1925 : établissement total de la Grande Région.