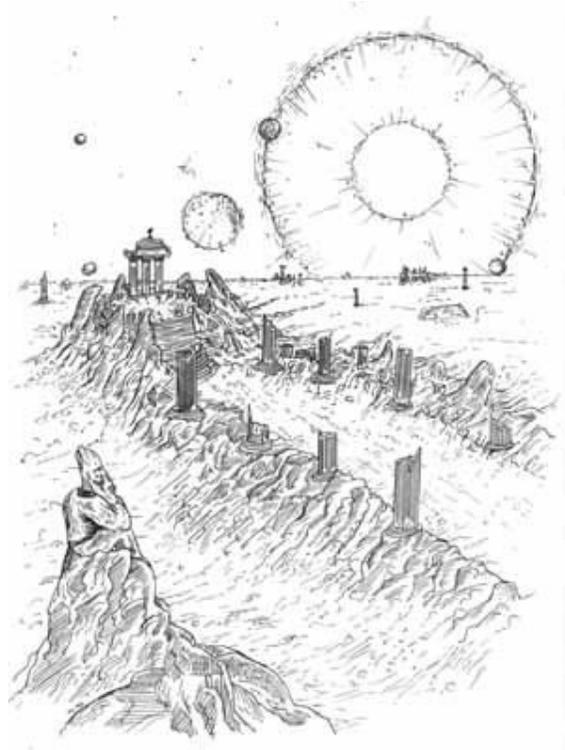


Tackenn – le troisième cycle
PRECIS HISTORIQUE

Tackenn développe l'histoire d'un continent sur plusieurs millénaires. Constituée de plusieurs **périodes**, chacune d'elle est jouable, avec ses spécificités. L'originalité de Tackenn est qu'au fur et à mesure ces périodes s'enrichissent des apports des visiteurs (scenarii, cartes, personnages, etc.). L'ensemble de ces périodes constitue le troisième cycle de humanité.



Ce présent document est un document de travail, transcription au format pdf du site www.tackenn.fr.st.

Pour toute information :
Association « Le Double R » (Rêves & Reflexions) L'oustal Nouu 81220 Serviès
tackenn@caramail.com

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| I. DU CONCEPT DES CYCLES..... | 3 |
| II. DU TEMPS DE L'APOCALYPSE..... | 4 |
| LE BLACK OUT..... | 4 |
| LES RADIATIONS..... | 4 |
| LA PESTE SANS NOM..... | 5 |
| LA PERTE DES SAVOIRS..... | 5 |
| LES CREATURES MUTAGENES..... | 6 |
| LES PREMIERES GUERRES..... | 7 |
| CHRONOLOGIE DU TEMPS DE L'APOCALYPSE..... | 8 |
| III. DU TEMPS DES DIEUX..... | 10 |
| LES MUTANTS..... | 10 |
| L'EXODE DES " PURS "..... | 11 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 12 |
| CHRONOLOGIE..... | 12 |
| IV. DU PREMIER AGE..... | 13 |
| LES DEUX GRANDES CIVILISATION NATIVES..... | 13 |
| LES GUERRES SECLAIRES..... | 14 |
| TECHNIQUES CARACTERISTIQUES..... | 14 |
| PRECIS DE THEOLOGIE..... | 14 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 15 |
| CHRONOLOGIE..... | 16 |
| V. DES ROYAUMES HUMAINS..... | 17 |
| LES DEBUTS DE L'HISTOIRE..... | 17 |
| LA CAPITULATION..... | 17 |
| TECHNIQUES CARACTERISTIQUES..... | 18 |
| PRECIS DE THEOLOGIE..... | 18 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 19 |
| CHRONOLOGIE..... | 20 |
| VI. L'EMPIRE..... | 21 |
| CHRONOLOGIE..... | 21 |
| CHRONOLOGIE..... | 22 |
| LES TITRES DE NOBLESSE..... | 25 |
| LES GUERRES CIVILES..... | 27 |
| LE ROYAUME DE NOSGOLD..... | 28 |
| LES DEBUTS DU MAL..... | 29 |
| LA FIN DE L'EMPIRE..... | 29 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 30 |
| CHRONOLOGIE..... | 31 |
| VII. DU TEMPS DE LA FEDERATION..... | 32 |
| LE RETOUR DES LIBERTES..... | 32 |
| TECHNIQUES CARACTERISTIQUES..... | 32 |
| PRECIS DE THEOLOGIE..... | 32 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 33 |
| CHRONOLOGIE..... | 33 |
| VIII. DE L'AGE SOMBRE..... | 34 |
| TECHNIQUES CARACTERISTIQUES..... | 34 |
| PRECIS DE THEOLOGIE..... | 34 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 35 |
| CHRONOLOGIE..... | 36 |
| IX. DE L'ERE DE RAISON..... | 37 |
| TECHNIQUES CARACTERISTIQUES..... | 37 |
| PRECIS DE THEOLOGIE..... | 37 |
| RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE..... | 38 |
| X. CHRONOLOGIE GENERALE..... | 39 |

I. DU CONCEPT DES CYCLES

Tackenn présente le troisième cycle de l'évolution de l'intelligence et de la conscience d'humanoïde sur terre. L'univers de Tackenn repose en effet sur l'idée qu'un premier cycle (constitué des nations de Mü, l'Atlantide et autres civilisations disparues) s'est achevé bien avant l'ère des pharaons de l'Ancienne Egypte.

Le premier cycle



Le premier cycle s'est achevé vers 6000 avant JC. Plusieurs civilisations à la surface de la terre ont alors disparue, de l'Atlantide à celle du petit peuple. En octobre 2004 la découverte de " l'homme de Florès " est passée inaperçue pour le grand public. Il s'agissait là de la premier découverte du " petit peuple " qui bâti durant des siècles nombre de monument, ayant maîtrisé des techniques qui ne le furent à nouveau que des millénaires plus tard. En 2019 après JC l'hypothèse de John West selon laquelle le sphinx de Gizeh n'a pas été érodé par le vent et le sable mais par la pluie a été validée. Il a donc été construit vers environs 6000 ans avant J -C, c'est dire 3 000 ans avant l'avènement de la civilisation de l'Egypte ancienne. Les structures de Bimini constituent aussi les traces de ces civilisations du premier cycle qui disparurent plus de 6000 ans avant notre ère.

Le second cycle

Le second cycle s'est déroulé de l'apparition de l'écriture cunéiforme à l'inversion magnétique des pôles, détruisant tout ce qui est électrique et électronique. Après ce temps de l'apocalypse débute le troisième cycle.

II. DU TEMPS DE L'APOCALYPSE

la genèse du troisième cycle

L'univers de Tackenn est, malgré les apparences, un monde post apocalyptique. Le temps de l'apocalypse se déroule d'aujourd'hui jusqu'aux environs de 2200 après JC.

" C'est là que le monde bascula.... Alors que les hommes atteignaient un de leur plus vieux rêve, vivre de façon permanente sur la planète rouge..."

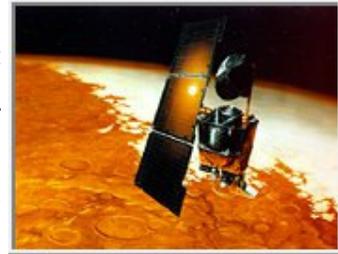
LE BLACK OUT



La polarité de la terre change " fréquemment " de sens. Ainsi au cours de ces 10 000 dernières années, elle a changé des dizaines de fois. Les scientifiques ignorent la cause de ce changement rapide (La preuve en a été apportée par les pierres retrouvées dans diverses régions. Des laves retrouvées dans l'Oregon révèlent que le champ magnétique a tourné de 80° en quelques jours). Ce changement peut entraîner des modifications des ceintures qui nous entourent, qui nous protègent des rayons ultraviolet et cosmiques, apportant des dommages aux êtres vivants. ([plus d'infos](#)). Si l'homme a déjà connu ce phénomène et a su s'adapter, il n'en est pas de même pour l'ensemble des instruments électriques et électronique. Si les systèmes de contrôles des centrales nucléaires furent détruit par cette tempête magnétique, la fission nucléaire, elle, ne s'arrêta pas. Ainsi en quelques heures seulement les dernières centrale nucléaires explosèrent, libérant une radioactivité dépassant l'imagination.

Le contact fut non seulement interrompu avec les hommes qui venaient de coloniser récemment la planète Mars (qui subsistèrent peut-être de façon autonome), mais toute forme de communication grâce à des instruments électriques, électronique fût stoppée... Pour des millénaires.

C'est ainsi qu'en quelques heures l'homme fût privé de la fée électricité... Les boussoles n'indiquèrent plus le nord, mais le sud...



LES RADIATIONS

Car si les systèmes de sécurité des centrales nucléaires s'arrêtèrent, la fusion aux coeurs de leurs réacteurs se poursuivit jusqu'à l'explosion de chacune d'elle.

Plantes, animaux et humains soumis aux radiations furent en grande partie éliminés dans les décennies qui suivirent. Les êtres humains survivants, privés de la fée électricité qui ne périssent pas alors subirent de terribles mutations, donnant naissances à la plupart des créatures mythologiques du "[Temps des Dieux](#)".

A ces radiations d'origine nucléaires il faut ajouter la perte d'une grande partie de la couche protégeant l'atmosphère des ultraviolets à cause de l'inversion de la magnitude terrestre.

LA PESTE SANS NOM



Le VLHC, apparu en 2099 est un virus hautement mutagène. Nul ne connaît son origine. Mais qu'il soit le fruit d'une expérience de laboratoire ou bien issu d'une mutation " naturelle " il décima en deux décennies la moitié de la population mondiale. Privé d'électricité, de moyen de communication et de médecine nul ne sait pourquoi certains y résistèrent. Aussi dangereux que l'antique virus du SIDA, le VLHC mutât jusqu'à se transmettre par les voix respiratoires, tel une simple grippe.

Pour s'écarter de cette menace, baptisée " la peste sans nom ", ainsi que des révoltes incessante, certains hommes se réfugièrent dans les montagnes, loin des centrales nucléaires, ou bien dans les denses forêt qui resurgirent grâce à la fin de l'agriculture.

LA PERTE DES SAVOIRS

L'ELECTRICITE

Le grand black out détruisit tous les instruments électriques et électroniques. Même les machines-outils furent hors d'état de produire quoique ce soit. Les phénomènes électriques et magnétiques ne disparurent pas mais l'homme fut dans l'incapacité de reconstruire leurs " veaux d'or ". Comme l'écrivit en ce temps le pape Innocent XXVI. Privé de moyen de télécommunications, seuls quelques centaines de fidèles place saint Pierre purent entendre son discours. Un des derniers de la papauté.

LES MOYENS DE COMMUNICATION

Ordinateurs ou antiques téléphones furent hors services. Mais au delà de l'électricité la distribution d'énergie fossile fut arrêtée nette, privant l'homme de toute autre moyen de locomotion que l'énergie animale. Il faut cependant noter dans les premières années après le Black Out que certains moteurs à explosion continuèrent à fonctionner grâce au colza. Cependant, la quantité de colza non transgénique était infime et la lutte pour ce précieux bien donna lieu à des guerres meurtrières.

L'AGRICULTURE

Les semences transgéniques étant stériles, l'agriculture disparue. Les dernières récoltes donnèrent lieu à de véritable massacre. Très rares étaient les agriculteurs continuant à produire sans avoir eu recours à elles. Les années suivantes les hommes durent se contenter de cueillette et de produits hautement irradiés par l'explosion de toutes les centrales nucléaires du continent.

LA MONNAIE

En ces temps là nul ne se souciait, ni ne pouvait, fondre et frapper monnaie. Plus personne n'était en mesure d'exploiter les mines fermées depuis des décennies.

L'ECRITURE

La fabrication du papier à partir du bois, sans machine, était impossible. Une fois les dernier stock utilisés quelques rares érudits arrivèrent à refaire des parchemin à partir des peaux de bêtes. Mais dans toutes les sociétés qui se formèrent la priorité n'allait pas aux savoirs et à l'écriture mais à sa propre survie, coûte que coûte. C'est ainsi que l'écriture ne fut plus que le savoir de quelques érudits maniant plumes et encre sur de la peau de bête.

La liste des connaissances perdues est bien longue. Quelques unes cependant restèrent aux mains de l'homme....

LA POUDRE NOIRE

Les habitants des montagnes, contrairement aux autres, continuèrent à se servir du mélange explosif notamment pour creuser les galeries de leur nouvel habitat. La poudre noire fut alors une des substances les plus prisées. Cependant il fallut attendre des siècles pour qu'ils puissent en faire une utilisation fiable pour des armes de poing.

C'est suite à une intéressante discussion sur le net avec une personne qui pensait que tout savoir était à jamais acquis et qu'aucune connaissance ne se perdait au fil des siècles que j'ai détaillé cette partie. Je rappellerai simple aux lecteurs (qui n'ont pas quelques années de vols sur les bancs des UFR d'histoire) deux choses :

1) Les palais de la civilisation mycénienne (1600-1200 av J-C) comportaient bains chauds et canalisation... Quand l'eau chaude est-elle réapparue dans les riches demeures en Europe ?

2) Un certains Leucippe de Milet (né en 460 av J-C) parla pour la première fois d'atome en ce qui concerne la structure de la matière. Rappelons au passage que les Grecs savaient déjà à cette époque que la terre était ronde et qu'Eratostène (né en 275 avant J-C) en avait calculé le diamètre... Plus d'un millénaire avant que ce cher Christophe Colomb ne voit le jour !

LES CREATURES MUTAGENES

Les explosions des centrales nucléaires irradièrent l'ensemble des êtres vivants, occasionnant des mutations qui pour la plupart furent stériles



(c) Bobo

La quasi-totalité des êtres humains développèrent une hyper sensibilité aux rayons ultraviolets. pour s'en prémunir certains s'abritèrent sous terre, d'autres dans les forêts denses, n'en sortant que la nuit.

L'aventure de Mac Boltan

Certaines créatures mutagènes, douées de raisonnement, ne furent cependant pas le fruit de ces phénomènes mais des créations de l'homme. En 2064 le généticien Mac Boltan créa Nessie, le premier drake en manipulant gènes des dragons de Comodo et de reptiles. Nessie, créature aquatique fut introduite dans le Loch Ness. Le citoyen d'honneur d'Ecosse fut récompensé d'un prix Nobel controversé. En 2088 " Mac Boltan Bio Industries " ouvrit son premier laboratoire indépendant sur une île grecque racheté par le groupe. Son beau fils Andrew y entreprit dans le plus grand secret des recherches sur l'hybridation humaine. C'est ainsi qu'il créa centaures et titans. Hors ces créatures se montrèrent particulièrement adaptées et résistantes à l'environnement irradié par l'explosion des centrales nucléaires. Ces créatures, qualifiées de [mythologiques](#), dominèrent l'époque du [temps des Dieux](#).

LES PREMIERES GUERRES

Ce temps fut bien entendu un temps de violences. Des milliers d'homme et de femmes périrent pour quelques poignets de blé ou de maïs lors de la dernière récolte (voir le chapitre sur la perte des savoirs). Il y a eu cependant d'autres conflits plus structurés.

LES GUERRES DU COLZA

Pour faire face à la fin de la distribution des énergies fossiles, certains agriculteurs remplacèrent avantageusement la source énergétique par un colza. Les convoitises auprès de cette précieuse denrée engendrèrent des conflits très importants. Ils ne prirent fin que lorsque les véhicules tombèrent en désuétude, faute de pièces de rechange, les usines étant hors d'état de fonctionner.

LES GUERRES DES BUNKERS

Dans l'Oural, en Forêt noire ou encore dans le massif central plusieurs bunkers militaires étaient à l'abri des malheurs du monde et dûment armés. Durant les quatre premières décennies certains militaires firent régner à partir de leurs bunkers une loi mariale asservissant les civils. Certaines de ces dictatures prirent fin suite à des conflits d'intérêt entre dirigeants, d'autres durèrent plus longtemps jusqu'à l'utilisation de leurs dernières cartouches lors des révoltes. " Fils du Tigre " a écrit spécialement une nouvelle concernant les bunkers dans Tackenn.

LES GUERRES DE PEAUX

Les hommes commencèrent à s'organiser en sociétés où régnait la loi du plus fort, du clan à la tribu. En résultèrent des guerres tribales pour des possessions diverses ou des droits d'utilisations de rivières et de ruisseaux. Cependant les premières guerres eurent lieu à l'encontre des " peaux vertes ". Cette caractéristique étant la résultante d'une hyper sensibilité aux rayonnements solaires. Peu à peu ils durent s'exiler toujours plus à l'ouest pour fuir les massacres qui attendaient ces êtres différents que l'on accusait alors de tous les maux. Ils trouvèrent asile pour de nombreux siècles dans le grand ouest, notamment la [steppe des milles vents](#) et les [terres sombres](#)



(c) Bobo

DE LA DECOUVERTE DU PREMIER CYCLE

octobre 2004 : La découverte de l'homme de Florès.



2019 : Reconnaissance de l'hypothèse de John West selon laquelle le **sphinx de Gizeh** n'a pas été érodé par le vent et le sable mais par la pluie. Il a donc été construit vers environs 6000 ans avant J -C, c'est dire 3 000 ans avant l'avènement de la civilisation de l'Egypte ancienne. <http://mysteres.du.monde.online.fr>. Première recherches relatives au prégyptiens.

2026 : Admission par l'Académie des sciences que les **structures de Bimini** se trouvaient à la surface du globe il y a environ 10000 ans.

2047 : Premier travaux sur les **civilisations du " Premier monde "** précédant l'Antiquité classique et établissant les relations entre la civilisation Prégyptienne, Précaraiibéenne et Préniponne. Etablissement du " Premier cycle " de l'humanité et recherche sur les causes de son déclin il y a 10000 ans.

DE L'AVENEMENT DES CREATURES MYTHOLOGIQUES

2009 : Monsanto généralise les semences « terminators », stériles, qui obligent les agriculteurs à acheter de nouvelles semences chaque année.



bunker RD12

2017 : Disparition d'Andrew Neckelman, journaliste enquêtant sur les gènes ajoutées par Biofarm dans les produits alimentaires. Certains étaient censés neutraliser l'agressivité des consommateurs. Il n'a jamais été retrouvé, ni ses travaux de recherche.

2054 : Le généticien Mac Boltan créé Nessie, le premier **drake**. Il s'agit de la première des [créatures mutagènes](#). Mac Boltan est citoyen d'honneur écossais. Sa réussite lui permet de lever d'énormes capitaux.

2072 : Etablissement de la première **station lunaire** permanente ayant pour objectif la conquête de mars.

2088 : Mac Boltan Bio Industries ouvre son premier laboratoire indépendant.

2099 : Apparition du **VLHC**, combinaison des virus de la grippe et du VIH.

2102 : Début de la **colonisation martienne**.



DE L'AVENEMENT DU NOUVEAU MONDE

2113 : Le **Black out** : l'inversion des pôles. Toutes les machines électriques et électroniques disparaissent. La fusion au coeur des centrales nucléaires de dernière génération se poursuit jusqu'à l'explosion. Début de la [perte des savoirs](#).

2213-2231 : **Guerre du colza** un peu partout en Europe.

2115 : [Premières guerres](#) des **bunkers** en Europe et en Amérique du nord entre les notables de l'ancien monde et " ceux du dehors ".

2122 : Le **VLHC** muté décime la moitié de la population mondiale.

2237 : Le **dernier bunker** où se sont réfugiés les survivants de l'ancien monde tombe aux mains des insurgés.

III. DU TEMPS DES DIEUX

Durant des millénaires les formes de vies intelligentes vécurent séparément sur terres, sous terre et dans la forêt dense. Après l'[apocalypse](#) l'humanité, privée de toute forme de technologie, se scinda entre les **mutants** - créatures irradiées ou issues de manipulations génétiques - et les " **purs** ", formant une infime minorité.

LES MUTANTS

On peut distinguer deux types de créatures mutagènes, baptisées [créatures mythologiques](#). Les premières sont le fruit de des radiations intensives et ne sont que des formes humaines ayant muté. Au nombre de celle-ci on compte par exemple les [cyclopes](#), les [vampires](#) ou les [trols](#).



([Damien Barban](#))

La seconde catégorie est le fruit d'hybridation entre hommes et animaux. Antérieures de quelques décennies à l'Apocalypse, elle furent créées sciemment. On se reportera pour plus de détail au scénario " l'île du docteur Moreau ". Si leur nombre n'étaient que de quelques dizaines d'individus par espèces, leur morphologie s'avéra particulièrement adaptée aux nouvelles conditions de vies et ces créatures intelligentes pures survivre sans la moindre difficulté jusqu'à la venue du à la surface du continent.

Les changements climatiques et la baisse des radiations ou cours de l'époque nommée " le temps des Dieux " mena à leur disparition à la fin de celle-ci. D'autres part les " Purs ", qu'ils aient trouvé refuge sous terre ou dans les forêts denses se livrèrent à de véritable guerre contre eux. Les créatures mutantes (hormis les vampires, trolls et drakes), peu aptes à livrer batailles en masse, disparurent en quasi totalité à la fin de cet âge.

Cependant certaines de ces créatures continuèrent à vivre bien au delà du dans des régions isolées ou en faisant preuve de la plus grande discrétion, tels les vampires qui trouvèrent dans l'arrivée des hommes plusieurs siècles plus tard une occasion de se fondre dans la masse et de vivre dans la plus grande discrétion.

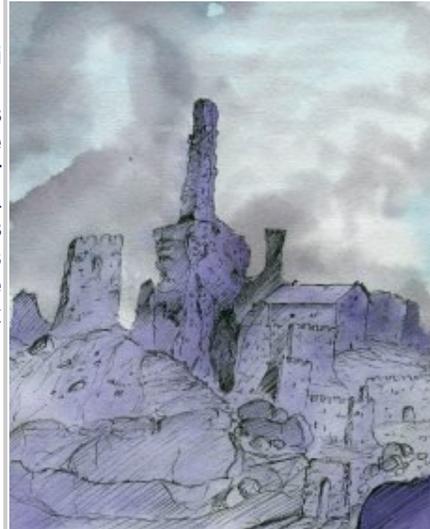
L'EXODE DES " PURS "

Malgré la précarité extrême de cette nouvelle existence, les " humains " ne purent s'empêcher de revenir à leurs habitudes animales. Des guerres se déclarèrent partout entre les deux formes de vie intelligentes.

Les " purs " tels qu'ils se nommèrent eux-mêmes, dégoûtés et effrayés par les " monstres " s'exilèrent dans les forêts luxuriantes constituées par une végétation luxuriante. Celles-ci, pour la plupart irradiées, offraient un abri mais aussi une source de nouvelles mutations, plus lente, par le biais des produits ingérés par les hommes. Ces créatures sont ensuite connues sous le nom de [créatures féériques](#).

La seconde grande famille d'humains trouva refuge sous terre, là aussi à l'abri des radiations. A l'image des créatures des forêts, ces communautés, coupées du monde finirent par former une nouvelle race de créatures vivant sous terres, connues sous le nom de [créatures chtoniennes](#).

Enfin certains gagnèrent les régions les plus froides qui semblaient ne pas être envahies par les créatures mutantes. Durant des siècles ces hommes, vivant en communautés distinctes au coeur de la forêt finirent pas acquérir de nouvelles propriétés. Leur alimentation moins plus frugale leur donna peu à peu une apparence plus fine. L'habitude de la forêt dense et celle de vivre la nuit leur apporta au fil des siècles la faculté de voir la nuit. Mais surtout, leurs communauté, peu nombreuse finissant par se reproduire entre elle finit par créer une race propre au bout de nombreux millénaires.



RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

Cette indication vous permet de choisir la race des PJs au hasard ou bien de vos PNJ.

| Dé 100 | Famille | |
|--------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 01-19 | | > Nain |
| 20 | | > Nains du Cathay |
| 21-29 | créatures chtoniennes | > Pieds velus |
| 30 | | > Semi Orques |
| 31-33 | | > Orques sauvages |
| 34 | | > Shikômes |
| 35 | | > Atlantes |
| 36-40 | | > Elfes Clairs |
| 41-65 | | > Sylvains |
| 66-70 | | > Noldors |
| 71-75 | créatures féériques | > Gamrahels |
| 76-80 | | > LES GNOMES |
| 81-85 | | > LES SYLFES |
| 86-90 | | > LES SALAMANDRES |
| 91-95 | | > LES ONDINS |
| 96 | | > Hommes des glaces |
| 97-98 | humains | > Al'Narmn |
| 99-00 | | > Norses |

CHRONOLOGIE

(en cours)



IV. DU PREMIER AGE

Le premier âge commence au moment où la baisse progressive des radiations solaires et nucléaires permet aux créatures ayant trouvé refuge dans les forêts denses et sous terres d'occuper à nouveau en plein jour la surface du continent. Aussi la frontière entre le haut premier âge et le bas premier âge est floue et, suivant les conditions propres à chaque partie du continent, cette sortie de l'habitat naturel par les civilisations native s'est faite plus ou moins tardivement.

A cette époque la plupart des créatures mythologiques ont été anéanties et ce sont des luttes séculaires entre les deux grandes civilisations natives (féeriques et chtoniennes) qui rythment ce premier âge. Celui-ci prend fin au retour des hommes sur le continent.

LES DEUX GRANDES CIVILISATION NATIVES

Avant l'arrivée des tribus humaines sur le continent de Tackenn, ce dernier n'était habité que par les races [races féeriques](#) et [souterraines](#). Au tout début du Premier âge les radiations solaires interdisaient toutes expositions à la lumière directe du soleil. Les deux peuples vivaient donc soit la nuit, dormaient le jour dans des habitations de fortunes dans les denses forêts, soit à l'abris de la lumière de l'astre du jour, sous terre.



A cette époque là il semble que les seuls êtres vivants à la surface, outre certains animaux ait été les [créatures mythologiques](#). Les légendes des deux civilisations natives en font état avec de tels détails coïncidents qu'elles semblent bel et bien avoir existé dès le début du premier âge, peut-être même du temps des Dieux.

Au cours du premier âge créatures féeriques (vivant dans les forêts, la nuit) et chtoniennes (vivant sous terre) purent grâce à la diminution des radiations se rencontrer à la surface du continent, donnant lieux à des guerres séculaires.

Tout opposait en effet ces deux civilisations. Si les créatures féeriques vénéraient les étoiles et la lune, qui éclairaient le firmament durant les nuit où il s'aventuraient hors des denses forêt, les créatures chthoniennes, elles, vénéraient le feu, indispensable à la vie souterraine et le soleil, Dieu régnant sur le monde du dehors.

LES GUERRES SECULAIRES

On distingue dans ce premier âge de grandes phases. Durant la première il semble qu'aucun contact n'ait eu lieu entre les deux civilisation natives et les créatures mythologique, chacune strictement cantonnées dans leurs habitants respectifs.



Dans un deuxième temps les créatures chtoniennes semblent avoir quitté leur monde souterrain pour la surface de lus en plus fréquemment alors que les créatures féerique commençaient à vivre le jour. Les premiers à avoir quitté leur habitat primitif semblent être les [Hobbits](#). Les raisons de cet exode des profondeurs de la terre sont peut-être liées à des pénuries...

On note qu'il y a curieusement assez d'affinités entre les Hobbits Grandsgars et les créatures féeriques. Aussi peut-on avancer l'hypothèse que les Grandsgars sont les descendants des premiers Chthoniens à s'être aventurer dans le "monde du dehors", ce qui explique aussi leur (très léger) penchant pour le voyage, contrairement à leurs cousins.

Toujours en est-il que les contacts entre Nains et créatures féeriques (notamment les Elfes) furent des plus violents. Des siècles durant les deux civilisation s'affrontèrent pour l'exploitation et l'occupation de la surface.

On retiendra de ces millénaires surtout les guerres incessantes entre les deux civilisations que tout séparait. Ces guerres séculaires ne furent arrêtées que par l'arrivée des premiers humains sur le continent. Mais il était déjà trop tard pour les peuples natifs dont les civilisations, à cause des guerres incessantes étaient sur le déclin.

TECHNIQUES CARACTERISTIQUES

> Agriculture : Cueillette et chasse. Les cultures sont rares et sans semoir, le bâton à fourir est utilisé par les créatures féeriques.

> Médecine : l'examen du pouls est pratiqué par les deux civilisations.

> Jeux : domino et jeu de dame chez les créatures féeriques, , backgammon et billes chez les créature chtoniennes.

> Marine : tout au plus les elfes dans la fon du premier âge ont pu créer quelques pirogues de roseaux tressé.

PRECIS DE THEOLOGIE

Au début du premier âge les créatures chtoniennes unifièrent les clergés des sept nations. Très peu de Hobbits y participèrent, naturellement peu enclin et réceptifs aux phénomènes religieux. Les créatures féeriques organisèrent à leur tour un clergé, intimement lié avec le pouvoir politique.

Ces deux religions des peuples natifs ne connaissent pas la notion de bien ou de mal, mais seulement celle de l'ordre des choses, dont les panthéons respectifs expliquent l'origine : les phénomènes naturels, la mort, tout ce qui ne s'expliquent pas par leur entendement.

RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

Cette indication vous permet de choisir la race des PJs au hasard ou bien de vos PNJ en lançant un dé 100.

| | | |
|-----|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 01 | | > Nains |
| 02 | | > Le Clan Kterek |
| | | > Nains du Cathay |
| | | > Pieds velus |
| | créatures chtoniennes | > Grandsqars |
| | | > Hobbits forts |
| | | > Semi Orques |
| | | > Orques sauvages |
| 33 | | > Shikômes |
| | | > Atlantes |
| | | > Elfes Clairs |
| | | > Sylvains |
| | créatures féériques | > Noldors |
| | | > Drows |
| | | > LES GNOMES |
| | | > LES SYLFES |
| | | > LES SALAMANDRES |
| 66 | | > LES ONDINS |
| | | > Al'Narmn |
| | | > Bëornides |
| | | > Hengeyokaï |
| | | > Hommes des glaces |
| | | |
| | | > Hommes Méfis |
| | Tribus humaines | > Lycanthropes |
| | | > Metisses |
| | | > Norses |
| 99 | | > Tribus du Cathay |
| 100 | | > Wosses |

CHRONOLOGIE

Vers -3500 les créatures chtoniennes regagnent la surface

Vers -3200 **premières guerres** entre créatures féeriques et chtoniennes

Vers -3175 Nains et Hobbits font se **séparent** en deux assemblée distinctes lors des Noaril.

Vers -3150 : les Hobbits quittent Kargar et Nargalin pour s'installer plus au sud.

- 2327 / - 2326 : Guerres Naines

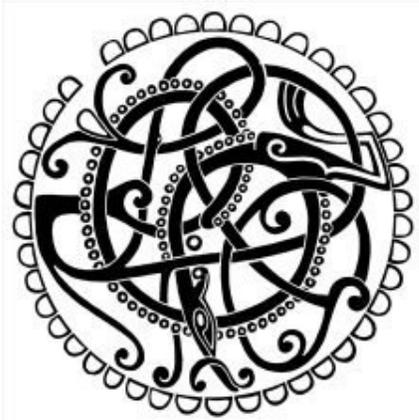
- 2347 : **Coalition** des nations Naines contre Durgar après que ceux-ci se soient désolidarisés des nations Naines en guerre contre les créatures féeriques.

- 2326 : **Soumission** de Durgar aux autres nations Naines

- 2325 : **Soumission** de Thorit face aux Elfes

- 450 : Premières **installations** humaines dans le sud ouest

- 300 : Premières **installations** humaines sur le continent

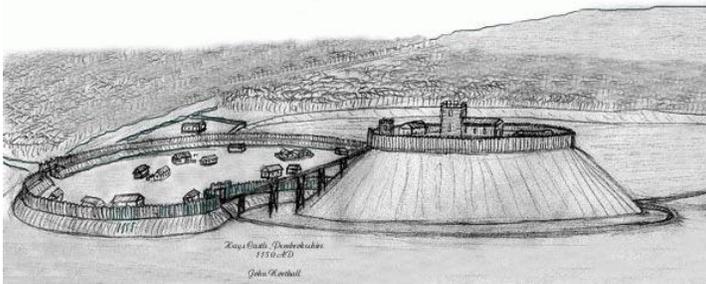


V. DES ROYAUMES HUMAINS

De la conquête des hommes à l'union des royaumes

Les puissantes civilisations Naines et Elfiques qui peuplaient le continent se trouvaient très affaiblies par les incessantes guerres. C'est alors qu'arrivèrent les premiers hommes. Ces frêles créatures qui ne possédaient pas la puissance des autochtones s'établirent d'abord sur les bords du continent, vraisemblablement après avoir traversé la mer de la [mer de Jaïmann](#).

LES DEBUTS DE L'HISTOIRE



modèle de fortification humaine

On prend habituellement comme point de repère pour cette période la construction de Phémossias qui passe pour être la plus ancienne cité humaine sur le continent, même si elle ne jouait pas un rôle prédominant. Cependant certaines tribus humaines comme les Norses n'ont jamais quitté le continent.

Durant les premiers siècles, les deux grands peuples pensaient que les hommes étaient le fruit du camp adverse. On note quelques heurts entre les nouveaux arrivés sur la terre de Tackenn et les autochtones, mais ces derniers bien plus occupés à guerroyer contre leurs ennemis éternels laissèrent progresser les faibles créatures. Ce n'est que lorsqu'ils eurent pris possession de l'ensemble du continent – exception faite des denses forêts et des montagnes – qu'ils posèrent problème aux peuples natifs, convoitant les précieuses ressources des collines et montagnes et des forêts. Lorsque les deux peuples originels décidèrent de s'unir contre ce nouvel envahisseur, il était désormais trop tard. Les natifs se demandèrent aussi longtemps s'il fallait livrer une guerre face à ces créatures ou tenter de vivre avec eux.

Un des faits les plus importants de l'arrivée des tribus humaines et l'apport des équidés. En effet, cette espèce animale n'est pas originaire du continent de Tackenn et elle a constitué un des atouts des tribus humaines face aux natifs.

LA CAPITULATION



Huit cent quarante trois ans après la création de Phémossias, on constate l'arrêt des hostilités des Elfes et des Nains contre les humains. Mais si les peuples humains baptisèrent ce moment de « capitulation », il n'en va pas de même pour les natifs. Ces deux peuples se retirèrent en effet dans les forêts et les montagnes les plus reculées. Notons que les peuples Chthoniens résidèrent sous terre, partout dans le continent, mais de façon très discrètes. Le Nain de la tribu de Ktalek et les Hobbits purent vivre à la surface sans crainte, ainsi que les semi elfes, même si ces peuples furent l'objet de mépris de nombre d'humains.

TECHNIQUES CARACTERISTIQUES

> Les **chevaux** et autres équidés ont été apportés par les humains sur le continent. Cela explique en partie (avec les conséquences des [guerres séculaires](#) entre les peuples natifs) le nombre important de victoires par les arrivants.

> **Agriculture** : araire importé par les humains ainsi que la herse.

> **Architecture** : les châteaux des humains sont en dur. On note l'apparition du plan incliné, des grues et des poulies dans ces travaux. S'ils utilisent les serrures, cette technologie semble avoir été empruntée aux Nains. On note l'utilisation de Pierre et de plâtre ainsi que l'utilisation de bois comme matériaux de construction est très rare.

> **Monnaie** : les Nains semblent avoir utilisé dès le premier âge des monnaies primitives. Les Hommes ont très vite adopté ce système après avoir pillé les antres nains. Les peuples féeriques ont très longtemps conservé le troc comme moyen d'échange.

> **Chirurgie** : à partir de cette époque on commence à soigner les fractures par l'immobilisation, d'abord chez les Elfes puis chez les Hommes et enfin chez les Nains.

> **Cuisine** : Les humains apportèrent la culture du houblon et la fabrication de la bière. Avant cela on trouve une « bière naine » à base de plante souterraines.

> **Ecriture** : Les humains ont apporté le parchemin. Avant cela les peuples natifs utilisaient bien des glyphes pour communiquer, les nains maîtrisaient les runes, mais les supports n'étaient que difficilement transportables.

> **Energie** : Apparition de l'usage de la roue hydraulique, permettant d'élever l'eau est du à la découverte de vestiges de la civilisation gnomique disparue.

> **Marine** : Les humains sont arrivés avec de grands navires à voile et possédant des ancres. On note cependant que les Norses, présents à Garak avant l'époque dite des « royaumes humains » naviguaient sur des drakkars.

> **Métaux** : La technique du four forcé a été sans doute empruntée au Nains et se répand sur tout le continent.

PRECIS DE THEOLOGIE

Les créatures humaines, elle, amenèrent une vision différente de la chose divine, chaque tribu ayant ses propres rites et croyances. Il existe cependant des points communs entre certaines divinités des Hommes et des peuples natifs. Ils permettront lors de l'Empire un syncrétisme religieux.

RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

Cette indication vous permet de choisir la race des PJs au hasard ou bien de vos PNJ.

| | | |
|-------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 1-5 | | > Nains |
| 6-9 | Nains 15% | > Le Clan Kterek |
| 10-15 | | > Nains du Cathay |
| 16 | | > Pieds velus |
| 17 | Hobbits 3% | > Grandsgars |
| 18 | | > Hobbits forts |
| 19-23 | | > Semi Orques |
| 24-28 | Orcs 12% | > Orques sauvages |
| 29-30 | | > Shikômes |
| 31-33 | | > Atlantes |
| 34-37 | Elfes 15% | > Elfes Clairs |
| 38-40 | | > Sylvains |
| 41-43 | | > Noldors |
| 44-45 | | > Drows |
| 48-50 | | > Gamrahels |
| 51- | Semi-elfes 20% | > Semnh |
| | | > Lhasram |
| | | > Notterb |
| | | > Madha |
| | | > Selaïb |
| | Féeries 5 % | > Noiruels |
| | | > LES GNOMES |
| | | > LES SYLFES |
| | | > LES SALAMANDRES |
| | Tribus humaines 30% | > LES ONDINS |
| | | > Al'Narmn |
| | | > Bëornides |
| | | > Hengeyokaï |
| | | > Hommes des glaces |
| | | > Hommes communs |
| | | > Hommes Métis |
| | | > Lycanthropes |
| | | > Metisses |
| | | > Norses |
| | > Tribus des ténèbres | |
| | > Tribus du Cathay | |
| | > Wosses | |

CHRONOLOGIE

0 : création (théorique) du port de Phémosias...

842 : « Capitulation » des peuples natifs

1457 : **sacre** d'Einoff premier Empereur. Seul Nosgold reste un royaume libre



Bärenor, Roi de Beredür (432-468)

VI. L'EMPIRE

(1457-2214)

Cette période qui dura près de huit siècles est l'une des plus importantes de l'histoire du continent car ses conséquences se poursuivent longuement après la chute de Braünass, en 1822, et touchèrent l'ensemble du continent. Cet empire est qualifié de « sombre » par les peuples natifs qui furent à certaines périodes de l'Empire pourchassés.

C'est en 1457 qu'Einoff fut sacré Empereur à Horm par l'Eglise de la lumière. « Tous les humains du continent et les créatures vivant sur ses terres et celles de ses vassaux lui doivent honneur, respect, allégeance et fidélité ».

CHRONOLOGIE

- > **Agriculture** : Apparition du premier insecticide, le pyrêtre, réalisé à partir de fleurs de chrysanthème, luttant contre les puces.
- > **Architecture** : création d'aqueducs pour alimenter en eau les grandes cités. Utilisation de la chaux. Apparition de baignoire dans les grandes demeures et d'égout dans les grandes cités.
- > **Cuisine** : apparition de l'assiette.
- > **Ecriture** : première bibliothèques publiques dans les grandes villes de l'Empire.
- > **Energie** : Apparition de la roue hydraulique puis de la roue à aube.
- > **Mathématique** : bouclier compteur à la fin de l'empire.
- > **Jeux** : balançoire, cerf volant.
- > **Marine** : création d'un premier phare de 130 mètres, au feu de bois.
- > **Métaux** : acier et verre font leur apparition.

CHRONOLOGIE



Par le biais de mariages entre les familles les plus puissantes ou par des alliances politiques et militaires, les royaumes humains finirent par se regrouper et s'unir en un immense empire s'étendant de à la porte du grand désert de sable. Il fallu plus de quatre siècles pour le constituer. Cette période est marquée par une phénoménale expansion économique. Einoff, le premier empereur sût mettre fin aux incursions. Car si les royaumes humains jouissaient alors de formidables conditions économiques, la misère gagnait, en proie une « péril vert ». Ces razzias des hommes venus du sud ne cessèrent qu'en 1475 lorsque l'empereur conclut un accord avec les pilliers. Il les aida en leur donnant une partie des ressources qui leur faisaient défaut, mais surtout envoya une grande partie de son armée à Garak pour combattre leurs ennemis orques et gobelins.

LA DYNASTIE IMPRIALE

Les Pères fondateurs (1457 -1511)

Les premiers empereurs ont mis en place l'empire et les principales institutions qui en assurèrent la stabilité.

Einoff 1457-1489

Einoff est le premier Empereur et sans nul doute celui qui a le plus de prestige. Bien souvent au cours des siècles suivant les puissants ont fait référence à sa personnalité et ses réalisations.

Avant le sacre... Fortune colossale... !!!

Le sacre d'Einoff

En 1457, âgé de 33 ans seulement, Einoff est sacré à Horm dans le grand temple de Vershiel. Il est reconnu aussi par les autres Eglises mais s'appuya sur l'Eglise de la lumière pour asseoir sa politique.

Le rempart de Kassorg.

Ayant compris que les raids en provenance des terres sombres obligeaient les barbares de Garak à Piller ses contrées il commença en 1462 l'édification de la plus colossale des réalisations humaines : le rempart de Kassorg. Le projet de cet architecte paraissait démentiel et irréalisable. Cependant l'Empereur avait compris l'intérêt stratégique qu'il représentait. Cette muraille pouvait protéger l'Empire des incursions des « peaux vertes ». Toutes les personnes condamnées étaient amenées sur les lieux du chantier colossal. S'en suivit une plus grande sécurité dans les villes, ce qui assis son prestige après de la noblesse. Il employa aussi tous les déshérités à cette construction ce qui redoubla son prestige.

La paix d'Einoff

On dit souvent du premier Empereur qu'il était extrêmement cultivé et connaissait l'ensemble des tribus, ethnies et clan du continent. Connaissant la loyauté de ceux qui habitaient Garak et étaient

encore appelés « barbares » il pu conclure avec leurs chefs en 1475 un accord de paix. Pour qu'ils ne soient plus dans la nécessité de piller les terres fertiles qu'il gouvernait il leur proposa un tribut annuel ainsi que l'exportation de blé. Mais cette entente était aussi militaire. Les anciens ennemis allaient ensemble combattre les « peaux vertes » qui résidaient dans la terre sombre et pillaient Garak. S'en suivit une première croisade à l'encontre des « peaux vertes » qui mobilisa l'ensemble du peuple et des forces de l'Empire. Les incursions dans les Terres Sombres ne furent que de courtes durées, mais elles permirent l'édification du rempart de Kassorg, non pas aux prix de la vie des bâtisseurs mais de celle qui combattirent dans les Terre Sombres. Rares furent les survivants de ces expéditions.

En 1489 Einoff mourut sans descendance, mais son frère Akmaonn n'eut aucun mal à se faire accepter comme digne successeur par l'ensemble des vassaux de l'Empereur. Il avait été de tous les combats de son illustre frère, mais faisait aussi partie, disait-on, des rares vétérans à être revenus des Terres Sombres.

Akmaonn 1489-1502

Si Akmaonn n'eut pas le prestige de son frère il n'en assura pas moins sa digne succession. Il poursuivit sa politique et l'édification du rempart de Kassorg. Certains grands vassaux purent mettre en doute le fait qu'il ait combattu dans les Terres Sombres, mais aucun ne s'embêla l'avoir fait ouvertement.

Alphralad 1502-1508

Alphralad est le fils aîné d'Akmaonn. Il voit en 1506 la fin de l'édification du rempart de Kassorg. Il semble qu'il y ait contracté un mal étrange. Pour certains il s'agissait d'une malédiction des "peaux vertes". Il n'y survécut que deux ans et meurt à Horm dans des circonstances troublantes, sans descendance. Son frère Armleäd mourut en 1507.

Vanül le pieux 1508-1531

Vanul est le frère d'Akmaonn. Il fait partie des fondateurs de l'Empire car il établit Horm comme capitale et précisa les structures de celui-ci. Sans doute à cause de la manière dont il est monté sur le trône, surtout grâce à l'appui de l'Eglise de la lumière dont il était grand dévot, il mit en place les règles de succession au trône.

Vanül passa son adolescence parmi l'Eglise de la Lumière. Il en devient paladin quelques en 1502 alors que son neveu montait sur le trône, sans espoir d'y accéder. C'est lui qui réalisa l'union de l'Empire et de l'Eglise de la Lumière.

Les conquérants 1531 > 1703

On nomme par " conquérants " ces empereurs dont la première fonction première a été d'agrandir l'empire, au détriment des derniers royaumes indépendant ou en allant conquérir les « terres lointaines ».

Danaerik 1531-1554

Danaerik est celui qui reste dans l'histoire comme l'instigateur de la seconde croisade contre les peaux vertes. Il semble d'ailleurs qu'il soit mort dans les Terres Sombres.

Kanaeger 1554-1568

Aphilräd 1568-1591

Aphregent 1591-1593

Kilhen 1593-1622

Kuriger 1622-1653

1626-1629 les hobbits et les demi elfes sont pris à parti

Dalhad 1653-1689

1662-1672 : nouvelle vague de violence contre les hobbits et les demi elfes

Calasträd 1689-1703

1698-1703

Lassinger (1703-1732)

1717 : début de la guerre contre Nosgold

Lakept (1732-1751)

1751 : l'empereur met fin à ses jours.

Asdelan (1751-1767)

1751 Paix de Nosgold

Les Bâisseurs

Ces empereurs se sont montré avant tout gestionnaire des ressources, assurant paix et prospérité.

ISASMIR 1767-1796

SERITH 1796-1824

ISHREK 1824-1857

SERINAS 1857-1891

SERINAS 1891-1901

SANASHIR 1901-1936

SOLESHA 1936-1958

ANIRSAR 1958-1967

Lastärd (1967-1998)

1969 – création des indulgences

Les Empereurs de paille

ANYMN (1998-2024)

TERIANN 2024-2046

TERIANN II 2046-2058

ISHEO 2058-2067

GALOMIR 2067-2083

GALOMIR II 2083-2102

GALOMIR III 2102-2128

OSHIDER 2163-2176

SELIR 2176-2189

NUTHIEN 2189-2192

Braünass 2192-2214
Dernier empereur.

LES TITRES DE NOBLESSE

Si les titres de noblesse ont toujours existé chez les humains, ils n'ont été codifiés que par décret impérial, reprenant en synthétisant les principaux titres nobiliaires des différents royaumes humains.

Titres réguliers

BARON : Un baron était à l'origine, au début du temps des royaumes humains « l'homme du roi ». Cette qualification s'appliqua d'abord aux grands vassaux du roi, mais peu à peu ce titre perdit de son importance. Dès la seconde partie du temps des royaumes humains le baron ne fut plus que le seigneur d'une baronnie, terre groupant plusieurs fiefs. L'érection de simples seigneuries devint alors fréquente.



VICOMTE : Un vicomte était au début du temps des royaumes humains remplaçant du comte (vice-comte). Lorsque les fiefs devinrent héréditaires, les vicomtes se constituèrent dans les territoires dont ils avaient la charge avec les comtes, de véritables fiefs qui reçurent le nom de vicomté.

COMTE : Un comte fut tout d'abord le dignitaire chargé de l'administration d'une province. Devenu au fil du temps des royaumes suzerain de cette province, le comte y posséda dès lors des droits régaliens (haute justice, droit de battre monnaie, droit de guerre, voire d'anoblir). La royauté, par la suite, érigea en faveur de sa noblesse des terres en comtés.

MARQUIS : Un marquis était à l'origine un chef militaire chargé de la défense et de l'administration d'une province frontalière (marche). Cette situation géographique stratégique et périlleuse donnait à l'époque des menaces extérieures aux marquis une sorte de prépondérance sur les comtes. Cette prépondérance perdura jusqu'à la codification des titres nobiliaires qui l'entérina.

PRINCE : Ce titre désignait à l'origine le titulaire d'une principauté.

Titres usurpés

On peut ranger les titres irréguliers ou usurpés d'après leur origine

- Les titres qui reposaient sur des érections de terres dont les lettres patentes n'avaient **pas été vérifiées et enregistrées** lors de la codification avec la formalité et dans les délais voulus. Dans ce cas, les lettres patentes, à moins qu'elles ne fussent relevées de leur surannation, devenaient de simples brevets de titre personnel et non transmissibles à la postérité du bénéficiaire. Malgré cela, les enfants et descendants du concessionnaire prenaient très souvent, à la mort de ce dernier, le titre non héréditaires dont il était revêtu, et le transmettaient eux-mêmes irrégulièrement à leur postérité.

- Les titres qui avaient été conférés par des souverains d'une **autres nations** – notamment les quelques rares qui l'avaient été par les peuples natifs – et qui reposaient sur des terres sises dans des pays réunis postérieurement à l'Empire (sur lesquels l'Empereur ne percevait d'impôt). Pour rester légitime possesseur de ces titres, il fallait en demander la confirmation à l'Empereur et payer des droits de finances et d'enregistrement : « Tout noble qui prendra la qualité de baron, comte, marquis etc, sans avoir des terres titrées doit être condamné à 500 pièces d'or. ». Quant aux titres octroyés par des souverains religieux ils n'étaient théoriquement pas reconnus... Sauf au bon vouloir de l'Empereur.



- Les titres insérés dans un **contrat de mariage**. Tous ces titres n'étaient que des titres de courtoisie.

- Les titres **attachés à une terre** qui, érigée en marquisat, comté, etc, pour une personne dont la postérité mâle s'éteignait, passait à une branche collatérale de la même famille ou à un descendant en ligne féminine : Il fallait une nouvelle création par lettres patentes, mais on s'en exemptait généralement. Les terres ainsi perdues revenaient de droit à l'Empereur. Quelques personnes ont voulu invoquer, pour se justifier, les expressions des lettres patentes d'érection « en faveur des enfants et descendants mâles et femelles » Ces paroles signifient que le titre passait à défaut d'héritiers mâles, aux filles du nom, mais jamais aux descendants de celles-ci.

- Les titres qui avaient pour origine la **possession d'une charge civile ou militaire**. L'usage s'introduisit à la fin du temps des royaumes de donner aux officiers généraux, aux membres parlement et à quelques autres hauts fonctionnaires (notamment pour les Roi qui voulaient avoir leur bonne grâce) les qualifications de marquis, de comte etc...

Quoique ces titres irrégulièrement portés eussent au moins dû rester personnels, ils passaient par tolérance aux fils et souvent même aux héritiers collatéraux de ces officiers ou magistrats. Le pouvoir de l'Empereur était alors tel que même s'il fit nombre de mécontents, il n'eut plus besoin de leurs services.

Héraldique



(en cours)

LES GUERRES CIVILES

L'empire est caractérisé par une très grande stabilité politique. Mais à plusieurs reprises, lors des grandes famines notamment, les démons du passé resurgirent. Ainsi, on note de 1624 à 1629, puis en 1662 et 1672 de grande vague de persécutions à l'égard de Hobbits et les semis Elfes, pris pour bouc émissaires des maux de l'empire.

Les Hobbits sont des sédentaires et principalement localisés dans quelques régions du duché de Sweng. Installés là de longue date, sans doute depuis le premier âge, ils ne furent pas trop inquiétés dans ces terres lors de la première vague. Seuls ceux vivant au sein de l'Empire furent la proie à des lynchages. La seconde vague de violence fut beaucoup plus importante. Certains duc et barons lancèrent de véritables expéditions punitives dans le duché de Sweng sans que l'empereur ne s'y oppose. De ces deux premières vagues les principales victimes furent les Hobbits vivant dans les villes et villages où ils ne formaient qu'une petite minorité.



La troisième vague, de 1698 à 1703 semble avoir été organisée par l'empereur qui trouvait là un exutoire aux maux engendrés par sa mauvaise gestion. Des armées furent levées pour marcher sur le duché de Sweng. Mais la région accidentée ne fut pas aussi aisée à prendre qu'il le pensait. Les Hobbits aidés par les humains vivant dans le duché grâce à la connaissance de cette région purent mener une véritable guérilla. Certains vassaux de l'empereur ayant refusé de lever les armes une première fois réitérèrent cela lorsqu'il demanda leur aide. L'empereur affaibli par cette guerre n'était plus en mesure d'obliger ses vassaux, dont le seigneur de Nosgold, à les obliger à quoi que ce fut. Aussi décida-t-il en 1703 de demander un tribut annuel au duc de Sweng pour réparation. Cette tribu payée par les seuls Hobbits fut acceptée comme gage de bonne volonté et d'allégeance à l'Empereur. Les actions à leur encontre furent à partir de cet instant proscrites et punies.

Les semi elfes quant à eux étaient une très petit minorité dans quelques rares cités. Ils furent accusés d'être des espions à la solde des Elfes voulant faire périr les humains en les affamant. La situation pour cette peuplade était précaire, selon la santé de l'économie de leur lieu de résidence et la haine ou l'indifférence de la majorité de la population de ces cités.

Il faut noter que les Empereurs dans tous les cas, s'il laissa plus ou moins faire les meurtriers ne pris pas parti en leur faveur. Il laissa simplement faire les choses à l'encontre des semi elfes, encourageant la milice à ne pas intervenir tant que les troubles ne menaçaient pas leurs intérêts. Mais l'occasion était trop bonne pour eux de faire oublier leur mauvaise gestion, leurs trains de vie fastueux et l'argent gaspillé et rejetant la faute à une minorité. Aussi nombre de notables et autres personnes d'influences encouragèrent-elle le phénomène, allant jusqu'à fabriquer de fausses preuves.

LE ROYAUME DE NOSGOLD



© [Kegron](#)

Nosgold est le seul royaume humaine a ne jamais été avoir été rattaché à l'Empire. Les rois de Nosgold ont en effet toujours pu rester indépendant grâce à leur pouvoir économique et culturel. Dès l'époque des royaumes humains la culture et le savoir y ont toujours été encouragés. C'est là que sont apparues les premières universités.

Il en résulte une grande guerre entre l'Empire et Nosgold de 1717 à 1751. Le royaume avait été accusé d'avoir soutenu les Hobbits et d'être l'allié des Elfes comme des Nains. Il est vrai que le pouvoir de ce royaume a toujours été clément à leur encontre, attisant parfois une haine sans nom portée par les autres peuples humains vivant dans l'Empire. Après une résistance héroïque de plusieurs décennies à l'encontre des campagnes lancées par les empereurs, le royaume dut son salut à l'intervention naine. Sortant de leurs habitats souterrains pour la première fois depuis des siècles en 1750 les troupes naines, armées d'étranges machines crachant le feu marchèrent littéralement sur l'Empire, venant de toutes part. L'empereur xxxxxxxxxxxx préféra la mort au déshonneur et son fils xxxxxxxxxxxx fut contraint par ses propres vassaux à signer la paix de Nosgold l'année suivante. Même si l'Empire était acculé, le roi de Nosgold demanda simplement dans ce traité que ses frontières antérieures soient reconnues.

LES DEBUTS DU MAL

C'est dans les derniers siècles que l'Empire que commence ce qui est appelé par certain « le début de l'agitation du mal ». L'Empire commençait alors à être doublement corrompu.

D'une part le système était corrompu par l'argent, et ce, de façon officielle. Toutes les charges impériales étaient vénales et la corruption des agents de l'Empereur tolérée. Les agents devant un lourd tribut pour conserver leurs fonctions étaient en effet obligés de recourir à ces revenus illicites qui indirectement enrichissaient les caisses, d'où le regard conciliant des plus hauts dignitaires de l'empire à l'égard de cette pratique.



La corruption était doublée par celles des mœurs. Ainsi en 2004 Saltems part décret créa les « indulgences » qui permettait à quiconque en avait les moyens de racheter ses crimes contre une compensation financière. Une somme était fixé par l'empereur chaque année pour l'ensemble des crimes commis. Ainsi, crever un œil pouvait demeurer « impunis » contre le paiement de deux pièces d'or à la victime et la même somme au questeur impérial. Son successeur quant à lui élargit ces indulgences aux crimes de sang, contre compensation à la famille de la victime.

C'est à cette époque que l'on constate l'apparition des premiers Drows ou Elfes des ténèbres. Leur origine exacte demeure inconnue. Il sont peut-être le fruit des travaux de l'empereur Lastärd – ou de ses hommes – après qu'il eu capturé quelques créatures féériques lors de l'une de ses traditionnelles « chasses ». C'est sous son règne que commence à muter l'ordre de Vershiel.

LA FIN DE L'EMPIRE

Contre les pratique jugées barbares de l'empire un mouvement de révolte de fomenta, vraisemblablement à partir des années 1670 dans les contrées de l'ouest. Le dix-huitième siècle est l'objet de nombreuses révoltes au sein de l'Empire. Pour certains les insurgés étaient soutenus par les Nains et les Elfes clairs. C'est ce qu'affirment notamment les chroniqueurs. Il nous est impossible de dire aujourd'hui si cela était bien le cas, car manque de sources contradictoires. Toujours en est-il que cette période marque aussi un retour aux pogroms contre les races non humaines comme au début du millénaire. La dernière grande insurrection débutât en 1809 et se conclu par la mort de l'empereur Braünass en 1822.

RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

Cette indication vous permet de choisir la race des PJs au hasard ou bien de vos PNJ en profitant pleinement de la richesse du background.

Dé 100

| |
|---------------------------------------|
| > Nains |
| > LES ONDINS |
| > LES SALAMANDRES |
| > LES SYLFES |
| > LES GNOMES |
| > Noiruels |
| > Selaïb |
| > Madha |
| > Notterb |
| > Le Clan Kterek |
| > Lhasram |
| > Semnh |
| > Gamrahels |
| > Drows |
| > Noldors |
| > Sylvains |
| > Elfes Clairs |
| > Atlantes |
| > Shikômes |
| > Orques sauvages |
| > Semi Orques |
| > Hobbits forts |
| > Grandsgars |
| > Pieds velus |
| > Nains du Cathay |
| > Al'Narmn |
| > Hommes des glaces |
| > Hommes communs |
| > Metisses |
| > Norses |
| - Béornides |
| - Lycanthopes |
| - Hengeykaï |
| > Tribus des ténèbres |
| > Tribus du Cathay |
| > Wosses |

CHRONOLOGIE



1457 : **sacre** d'Einoff, premier Empereur

1462 : début de l'édification du rempart de Kassorg

1475 : **paix** avec les norses de Garak

1462-1506 : Edification du rempart de **Kassorg**

1489 : Einoff meurt sans descendance. Succession de son frère.

1624 – 1729 : Premiers **massacres** des Hobbits et des semi elfes

1626-1629 puis 1662-1672 : vagues de **persécutions** hobbites et semi elfes

1698-1703 : **croisade** contre hobbits

1717-1751 : grande **guerre contre Nosgold**

1762 – 1775 : Vague de **massacres** contre les Hobbits et les semi elfes

1875 : Les contrées hobbites paie un **tribu** annuel à l'Empereur.

1969 : Création des Indulgences

2070 : Début des **premières rébellions** dans l'est

2200-2224 : Dernière grande insurrection

2214 : Fin de l'Empire.

VII. DU TEMPS DE LA FEDERATION

(2214-2849)

La chute de l'Empire entraîna un morcellement de l'empire en de nombreuses entités dégagées du joug impérial, notamment grâce au soutien des Elfes et des Chthoniens à la rébellion. Ils purent donc après la chute de l'empire circuler librement et furent plus obligés de se cacher, même si certains continuèrent, volontairement. Si un certain nombre des entités issues de la désagrégation de l'Empire ressemble aux royaumes antérieurs à l'Empire un certain nombre d'entre elles sont le fruit des mutations qui eurent lieu durant les huit siècles de l'Empire.

LE RETOUR DES LIBERTES

Une des premières lois promulguées est la liberté de culte, dès 2218. Désormais tout être en tout lieu était libre de prier et faire appel à la divinité du panthéon à laquelle il vouait un culte, et les athées n'étaient plus pourchassés.

Description des principales contrées

TECHNIQUES CARACTERISTIQUES



- > Agriculture : apparition de la brouette dans le duché de Sweng, sans doute une trouvaille [hobbite](#).
- > Architecture : croisée d'ogive
- > Armée : utilisation de la poudre à canon, uniquement pour les bombardes, à la fin de période
- > Argent : lettre de change
- > Ecriture : utilisation du papier. Création du premier dictionnaire
- > Energie : moulin à vent

PRECIS DE THEOLOGIE

Les luttes religieuses furent une des causes de l'Empire. Aussi la liberté de culte fut-elle déclarée dès son abolition. Seules quelques divinités dites « mineures » furent alors à nouveau vénérées. C'est plus dans la pratique individuelle que s'inscrit la liberté de culte. Celle-ci eu deux effet. Tout d'abord à moyen terme par la tolérance de cultes « occultes » qui avaient déjà cours à la fin de l'Empire et qui donnèrent naissance au « Mal » de l'époque suivante. A long terme ensuite cette liberté de culte fut aussi le berceau des Libres Penseur, affranchis de toute forme de religion.

RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

Cette indication vous permet de choisir la race des PJs au hasard ou bien de vos PNJ en profitant pleinement de la richesse du background. Ces valeurs sont bien entendus pondérables par le MJ en fonction du lieu où se déroule les évènements.

Dé 100

- > [Nains](#)
- > [Le Clan Kterek](#)
- > [Nains du Cathay](#)
- > [Pieds velus](#)
- > [Grandsgars](#)
- > [Hobbits forts](#)
- > [Semi Orques](#)
- > [Orques sauvages](#)
- > [Orques sombres](#)
- > [Shikômes](#)
- > [Atlantes](#)
- > [Elfes Clairs](#)
- > [Sylvains](#)
- > [Noldors](#)
- > [Drows](#)
- > [Gamrahels](#)
- > [Semnh](#)
- > [Lhasram](#)
- > [Notterb](#)
- > [Madha](#)
- > [Selaïb](#)
- > [Noiruels](#)
- > [LES GNOMES](#)
- > [LES SYLFES](#)
- > [LES SALAMANDRES](#)
- > [LES ONDINS](#)
- > [Al'Narmn](#)
- > [Hommes des glaces](#)
- > [Hommes communs](#)
- > [Lycanthropes](#)
- > [Metisses](#)
- > [Norses](#)
- [Bëornides](#)
- [Lycanthropes](#)
- [Hengeykaï](#)
- > [Tribus des ténèbres](#)
- > [Tribus du Cathay](#)
- > [Wosses](#)

CHRONOLOGIE

2218 : Liberté de culte

2597 : Création du premier dictionnaire

2849 : Rupture du rempart de Kassorg

VIII. DE L'AGE SOMBRE

(2849-3517)

Le Mal lance un assaut contre le Bien, instabilité partout, épidémies, trahisons, conflits. Le rempart de Kassorg est détruit, invasions d'[orques](#) sauvages et sombres, et de gobs

[en cours]



© Bobo

Nains et Elfes se replient sur eux. GET attendent l'effondrement des deux parties pour vraiment établir leur règne.

Au milieu, certains [drows](#) passent vers le bien et Mialan est adorée par certains humains et semi elfes. DATE – croisade des anciens clergés contre les adorateurs de Mialan.

TECHNIQUES CARACTERISTIQUES

> Architecture : niveau à eau, rue des citées pavées

> Chirurgie : apparition du plâtre

> Ecriture : crayon graphite, imprimerie (pas mobile mais repro) Encyclopédies (face au périls du temps)

> Jeux : billards

> Matériaux : cristal (charbon à la place du bois)

PRECIS DE THEOLOGIE

La guerre est alors ouverte entre le « Mal » et les anciens cultes pour l'hégémonie du continent. Elle eut pour conséquence l'union des anciens cultes. Durant cette période les anciens cultes s'unifièrent sur la base d'un tronc commun.

A la fin de l'âge sombre il n'y eut plus qu'un clergé unique issu de Panthéon classique. C'est alors que fut de plus en plus populaire la doctrine de Gueylan pour qui il n'y avait qu'un seul Dieu, principe de toutes choses.



RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

(en cours)

Dé 100

- > [Nains](#)
- > [Le Clan Kterek](#)
- > [Nains du Cathay](#)
- > [Pieds velus](#)
- > [Grandsgars](#)
- > [Hobbits forts](#)
- > Semi Orques
- > Orques sauvages
- > Orques sombres
- > Shikômes
- > [Atlantes](#)
- > [Elfes Clairs](#)
- > [Sylvains](#)
- > [Noldors](#)
- > [Drows](#)
- > [Gamrahels](#)
- > [Semnh](#)
- > [Lhasram](#)
- > [Notterb](#)
- > [Madha](#)
- > [Selaïb](#)
- > [Noiruels](#)
- > [LES GNOMES](#)
- > [LES SYLFES](#)
- > [LES SALAMANDRES](#)
- > [LES ONDINS](#)
- > [Al'Narmn](#)
- > [Bëornides](#)
- > [Hengevokaï](#)
- > [Hommes des glaces](#)
- > [Hommes communs](#)
- > [Hommes Métais](#)
- > [Lycanthropes](#)
- > [Metisses](#)
- > [Norses](#)
- > [Tribus des ténèbres](#)
- > [Tribus du Cathay](#)
- > [Wosses](#)

CHRONOLOGIE



2849 : Rupture du rempart de Kassorg, incursion des peaux vertes.

2986 : Début de l'imprimerie

3332 : Croisade contre les adorateurs de Mialan

IX. DE L'ERE DE RAISON

(3517-3842)

[en cours]

Début de la marche bureaucratique.

? Conflit interne du Haut Conseil

? Rassemblement en divers Corps

? Relâchement de la ?, les Humains & Nains commencent à former leurs Corps, style cyberpunk

L'âge des découvertes

On revient vers le spirituel, on s'interroge sur ses racines. Recherches archéologiques, réveil d'anciennes arcanes, retour de miracles, des Dieux (avec un nouveau Dieu fédérateur), mais réveil du mal -> style Cthulhu

TECHNIQUES CARACTERISTIQUES



Armes : armes à main

Arts : peinture à l'huile

Astronomie : lunette astronomique, ballon ascensionnel

Papier monnaie

Bourse

Ecriture : imprimerie à caractères mobiles

Vêtements : Métier à tisser mécanique

Jeux : bilboquet

Marine : Boussole, écluse, dérive latérale

Architecture : mortier

PRECIS DE THEOLOGIE

La première partie de l'Ere de raison voit la lutte entre les partisans du « Saint Panthéon » et ceux du Dieu unique. La seconde partie de cette époque quant à elle voit l'affrontement entre les partisans du Dieu unique et des Libres penseurs.

RACES PRESENTES A CETTE EPOQUE

Cette indication vous permet de choisir la race des PJs au hasard ou bien de vos PNJ.

(en cours)

Dé 100

- > [Nains](#)
- > [Le Clan Kterek](#)
- > [Nains du Cathay](#)
- > [Pieds velus](#)
- > [Grandsgars](#)
- > [Hobbits forts](#)
- > [Semi Orques](#)
- > [Orques sauvages](#)
- > [Orques sombres](#)
- > [Shikômes](#)
- > [Atlantes](#)
- > [Elfes Clairs](#)
- > [Sylvains](#)
- > [Noldors](#)
- > [Drows](#)
- > [Gamrahels](#)
- > [Semnh](#)
- > [Lhasram](#)
- > [Notterb](#)
- > [Madha](#)
- > [Selaïb](#)
- > [Noiruels](#)
- > [LES GNOMES](#)
- > [LES SYLFES](#)
- > [LES SALAMANDRES](#)
- > [LES ONDINS](#)
- > [Al'Narmn](#)
- > [Béornides](#)
- > [Hengeyokai](#)
- > [Hommes des glaces](#)
- > [Hommes communs](#)
- > [Hommes Métis](#)
- > [Lycanthropes](#)
- > [Metisses](#)
- > [Norses](#)
- > [Tribus des ténèbres](#)
- > [Tribus du Cathay](#)
- > [Wosses](#)

X. CHRONOLOGIE GENERALE

Les dates sont données par rapport à la naissance du Christ dans le second cycle et part rapport à la fondation supposée de Horm dans le troisième cycle.

L'APOCALYPSE (2004 à vers 2200)



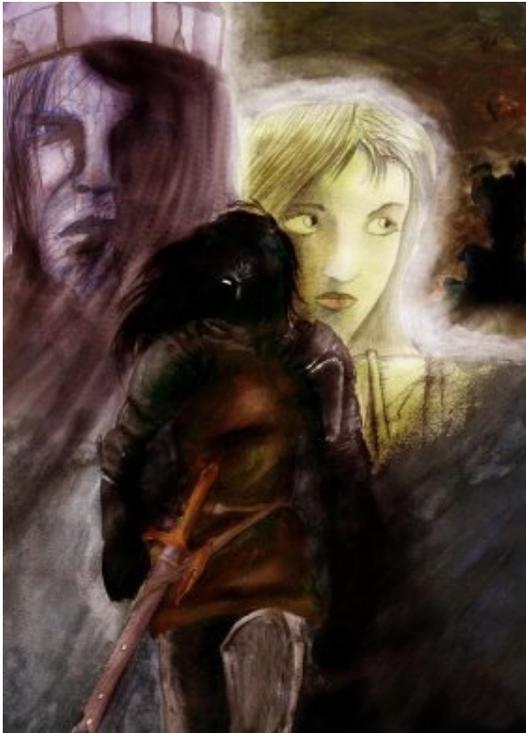
- 2064 : Le généticien Mac Boltan créé Nessie, le premier drake
- 2072 : Première station lunaire permanente
- 2088 : Mac Boltan Bio Industries ouvre son premier laboratoire indépendant
- 2099 : Apparition du VLHC
- 2102 : Début de la colonisation martienne
- 2113 : Inversion des pôles. Toutes les machines électriques et électroniques hors d'usage
- 2122 : Le VLHC muté décime la moitié de la population mondiale
- 2142 : Le dernier bunker tombe au mains des insurgés

... fin du second cycle de l'humanité

LE TEMPS DES DIEUX (vers -7000 à vers - 4000)

(en cours)

LE PREMIER AGE (vers - 4000 à 0)



[\(c\) Damien Barban](#)

vers -3500 les créatures chthoniennes regagnent la surface

vers -3200 premières guerres entre créatures féériques et chthoniennes

vers -3175 Nains et Hobbits font se séparent en deux assemblée distinctes lors des Noaril.

vers -3150 : les Hobbits quittent Kargar et Nargalin pour s'installer plus au sud.

- 2327 / - 2326 : Guerres Naines

- 2347 : Coalition des nations Naines contre Durgar après que ceux-ci se soit désolidarisé des nations Naines en guerre contre les créatures féériques.

- 2326 : Soumission de Durgar aux autres nations Naines

- 2325 : Soumission de Thorit face aux Elfes

- 450 : premières installations humaines dans le sud ouest

- 300 : premières installations humaines sur le continent

LES ROYAUMES HUMAINS (0 à 1457)



0 : création (théorique) du port de Horm...

842 : " Capitulation " des peuples natifs

1457 : Seul Nosgold reste un royaume libre

L'EMPIRE (1457 à 2214)



1457 : sacre d'Einoff premier Empereur

1462 : début de l'édification du rempart de Kassorg

1475 : paix avec les norses de Garak

1462-1506 : Edification du rempart de Kassorg

1489 : Einoff meurt sans descendance. Succession de son frère.

1624 - 1729 Premiers massacres des Hobbits et des semi elfes

1762 - 1775 Vague de massacres contre les Hobbits et les semi elfes

1875 : Les contrées hobbites paie un tribu annuel à l'Empereur.

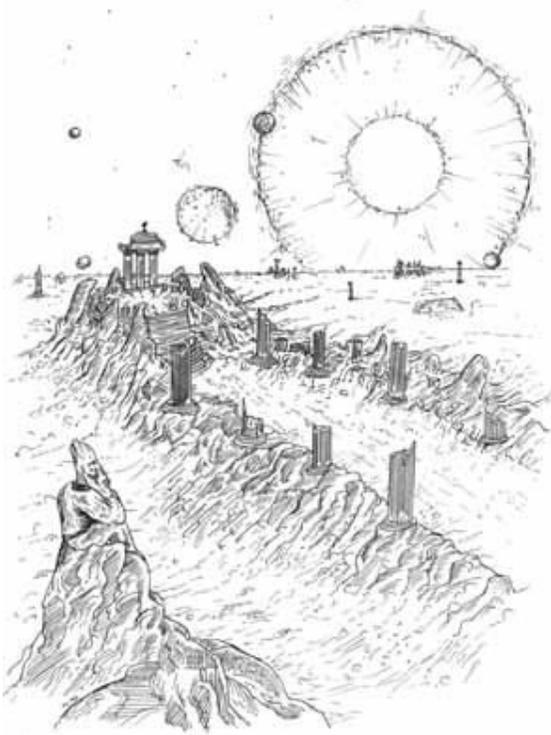
1969 : Création des Indulgences

2070 : Début des premières rébellion dans l'est

2200-2224 : Dernière grande insurrection

2214 : Fin de l'Empire.

LA FEDERATION (2214 à 2849)

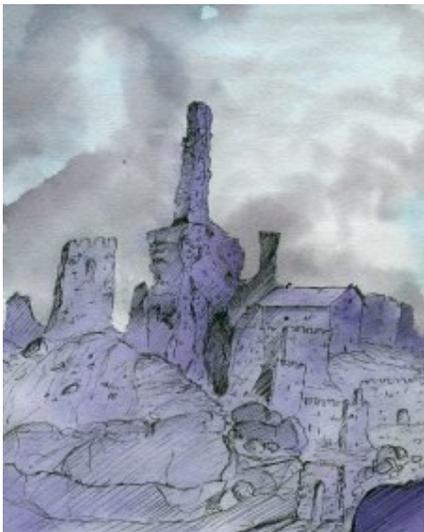


2218 : Liberté de culte

2597 : Création du premier dictionnaire

2849 : Rupture du rempart de Kassorg

L'AGE SOMBRE (2849 à 3517)



2849 : Rupture du rempart de Kassorg, incursion des peaux vertes.

2986 : Début de l'imprimerie

3332 : Croisade contre les adorateurs de Mialan

L'ERE DE RAISON (3517 à 3842)

(en cours...)

LE TEMPS DES DECOUVERTES (3842-4135)

(en cours...)

Mise à jour du 2 juin 2005.