

MON ESCAPADE AU ROYAUME DE LA CREATION

THEAH 2000 ET PLUS

RESUME GENERAL :

c'est un univers de type contemporain fantastique, dépendant au départ de L5R et Seven Seas, l'idée est venue de la découverte de Rokugan 2000, puis de fil en aiguille et ayant dans mes campagnes d'L5 précédentes lié Seven Seas et L5, j'ai décidé de faire avancer l'univers (de ne pas en rester là quoi), au niveau règles, les théans (montaigne, castille, ...) sont jouables (j'avais découvert voilà plusieurs années sur le net un site entier avec les écoles de Seven Seas à la sauce L5R première édition), j'ai dû imaginer une carte du monde cohérente (et dieu sait que je dessine mal, heureusement pour moi j'ai une peintre sous le coude), j'ai rédigé 100 ans d'histoire à partir de 1900 jusqu'à 2000, je veille à faire ressentir les différences culturelles nombreuses et beaucoup plus marquées que sur notre bonne vieille terre. Pour le setting chaque chose a son illu (flingues, armures, véhicules, pnj majeurs..) et sa musique (p****n ça m'a pris un temps fou pour arriver à trouver les ziks qui convenaient), de plus j'ai mis en place plusieurs setting dans le setting (oh redondance !) la passé tout d'abord : ou comment jouer un légionnaire de l'Empire Numéen, futur ensuite : vers l'infini et au delà (tatsoin !!!), j'en suis pour le moment à une campagne épique terminée (en 1 an à peu près à raison d'une séance de 7-8 heures par semaines), une campagne plus humaine centrée sur la plus grande ville du monde (5-6 séances pour le moment) , une autre campagne rokugani "spéciale" (pour ceux qui connaissent Ryoko Owari), une accroche sur le futur (1 scénario pas fini), mais bon si je résume plus globalement, tout cela a commencé il ya 5 ans quand j'ai "vidangé" ma table et commencé Ma campagne impériale à L5R (Règle de cause à effet, chaque événement provoque une réaction quelle quelle soit).

SYNOPSIS DE THEAH 2000 :

-la Montaigne (la France), régime républicain avec un président (Robert de Montaigne), et un gouvernement de droite classique, pays méritocratique à fond avec une kyrielle de familles nobles grandes ou plus modestes, le montagnois est flatteur, bon vivant, flamboyant, clientéliste, la magie montagnoise se base sur la téléportation,

-l'Avalon, terre de mystère (la grande bretagne) en trois partie, l'avalon en elle-même de type victorien, une terre profondément magique et peu technologique en apparence, dominée par la Reine Eilaine depuis 800 ans (c'est une fae, pour nous le peuple féérique), ensuite viennent les marches des Highlands formant l'ossature militaire de l'Avalon, enfin l'Inishmore, peuplée de pirates et de guerriers, ces deux communautés ayant prêtées allégeance à la Reine depuis longtemps, l'avalonien est heureux et jovial, la magie avalonienne est basée sur la possession d'aspect de personnages mythiques de ce pays (voir les kitsu),

-la Castille (l'espagne), dominée par l'inquisition de l'Eglise vaticine depuis 1 siècle, le pays s'est complètement fermé sur lui même et rejette tout type de technologie (ils vivent au moyen age), le castillan est pieu, mort ou exilé (tout un programme),

-la Voddacce (l'Italie), dominée par les prince marchands, un pays complètement décadent et désué, ou les femmes sont des objets (les seules pouvant pratique les magie sont les femmes en voddacce), le pays vivaute en autarcie quasi-totale, mais les apparences sont parfois trompeuses ..., le voddacce est fier, impulsif, et commercial,

-la Vendel/Vesten, (la suisse pour le premier, les normands pour le second), la première est une république corporatiste puissante, complètement matérialiste, la seconde est une terre d'exil et de magie, les premiers sont "fianciers", les seconds ouverts et respectueux mais en pagne, la magie vestenmmar est basée sur l'utilisation de rune magiques,

-l'Eisen, (allemagne), dominé par un fuhrer (Adolf Trague) qui a instauré son règne de terreur, aujourd'hui l'eisen demain le monde (cad Theah), une seule famille n'est pas partit prenante au régime, et une famille a été détruite voilà plusieurs années car ayant voulu s'opposée à la venue du fuhrer, le peuple attend la venue de l'Imperator dans la crainte du régime, mais la résistance s'organise,

-l'Ussura (russie), dominée par un jeune tsar, pays livré à la guerre civile, et en perpétuel changement, le pays entier (lui-mêm, pas ses habitants) rejette les étrangers qui lui font du mal, cela reste le premier pays exportateur de ressources naturelles du monde quand même, les usurans sont rudes et survivalistes, la magie est basée sur la transformation de soi en animal,

-l'Empire du Croissant de Lune (le moyen orient), république lunaire (comprendre islamique) totalement imperméable au monde extérieur mas présente en Montaigne,

-la Cathay du Nord et du Sud (chine), celle du nord est fragmentée en 4 grands royaumes combattant traditionalistes, et le sud bin pensez à la corée du nord ...,

-les Nations Alliées de Senpet (egypte et arabie persanne), dominée par une pharaonne quasi-divine, un pays versé dans les arts sombres et assez peu fréquentable et au bord de la guerre civile et de la guerre tout court avec Rokugan,

-Rokugan (japon), dominé par Jubei Ier empereur de profession et garde impérial de formation, pays empreint de tradition et de modernisme,

reste deux "pays" (royaume d'ivoire, ujikai) que je n'évoquerai pas pour le moment,

nb : le background ici présent se situe avant le commencement des scénarios de ma première campagne donc depuis prêt d'un an et demi il a évolué ...

-Pour les organisations :

plusieurs grandes entreprises se partagent le monde (enfin ce qui l'accepte le monde), les principales sont Dojicorp (une entreprise grue qui a supplanté le clan lui-même), la Vendel (ah la république croporatiste), Okurachem (leader énergétique du monde), et la Rainmaker Corp. . c'est quatres grands groupes se partagent le monde en se déchirant la face quand elles le peuvent.

au niveau criminel on compte une maffia globale : la maffia rouge d'origine ussurane, qui a tous les

marchés illégaux à travers le monde (comptez aussi les yakuzas rokugani, et les anneaux du dragon cathaiens mais moins fortes que la première)

pour les connaisseurs de seven seas (je n'en dirais pas plus de toute manière) l'essentiel des sociétés secrètes de Theah ont survécus sous diverses formes et politiques,

-Pour les pnj majeurs (les dirigeants ...):

j'aie un peu chargé la mule (on arrive pas en haut sans une certaine force [physique ou autre]), je ne suis plus partisan du tout puissance, mais certains sont immortels (la reine d'avalon, la pharaonne de senpet, le maître des royaumes d'ivoires..), les autres ne sont que des humains très prudents et donc protégés, ces pnj casse du pj à longueur de temps, les dirigeants sont occupés et ne peuvent accorder du temps à des petits pj, mais les pj peuvent devenir à leur tour puissant et donc parler d'égal à égal avec ces gens.

SYNOPSIS DE DAWN OF NUMA :

-le passé : Dawn of Numa, ou comment se mettre dans la peau d'un romain (numa), d'un grec (akenien, tyr), ou d'un gaulois (krebs), le monde est sombre et profondément magique (peu connu aussi), là c'est ma première séquelle écrite donc moins complète que Rise (pour ceux qui ont vue les lutins en question), là, scénaristiquement parlant, ça dépend beaucoup du groupe de perso crée (le partie pris est la notion de groupe, un noble et sa suite par exemple ...), pour l'univers en lui-même, Numa domine le monde connu comme Rome et a divisé celui-ci en province plus ou moins conquise (ah le Nord rebelle), on reste à l'ouest sur la carte avec des incursions venant de l'est (route des épices cathaienne par exemple), la période jouable va -2000 à l'an 0 (venue de Theus) donc c'est assez large (c'est l'âge d'or impérial de Numa), pour les écoles j'ai fait plusieurs écoles numéenne (militaire, administratives) et des écoles par culture (2 une de combat et une sociale), pour la magie j'ai repris exalté (avec des compétence qui s'auto booste) ne pas oublier que la magie est à l'époque commune, pareil pour les monstres et autres bêtes, pour l'esprit envoyez-vous quelques peplum (italiens, américains) et surtout l'excellent 300 (la bd pas le film mais il est bien quand même) c'a à été ma principale source d'inspiration quand j'aie commencé à écrire Dawn of Numa ...

SYNOPSIS DE RISE OF THEAH :

-Rise of Theah, vers l'infini et au delà tatsoin !!!

2250 post Theus, Theah a conquit quelques systèmes planétaires en trouvant sur sa route plusieurs races extraterrestres (belliqueuses ou amis), on reste dans l'humanité avec une race extraterrestre jouable (les kraken), les règles n'ont pas fondamentalement changées à part quelques magies qui ont disparues (merci les pj de Theah 2000 !!!) et quelques écoles nouvelles sans oublier des rgs de combats spaciaux, des rgs de créat de vaisseaux et des implants cybernétiques,

Theah a crée une entité supra nationale la FDT (fédération démocratique théanne), englobant l'essentiel des pays theans sauf la Vendel/vesten, l'Empire du croissant et les Royaumes d'Ivoires (qui ont eux choisi de faire bande à part chacun dans leur coin), les particularismes culturels se sont dans la plupart de la FDT éteint ou radicalisés (rokugan, senpet ...), un nouveau continent a été découvert sur Theah, Pangea habité par une race humanoïde de grande taille (les tsuno), (encore merci les PJ de L5R cette fois) pour l'ambiance pensez à Cowboy Beebop, Pitch Black, voir Star Wars, suivant le trip scénaristique et celui des perso, la FDT n'est pas en guerre mais c'est tout comme (univers space op, l'armée prend le dessus face à l'agresseur alien cf independence day [sic] ...), dans un certain avenir les races extraterrestres seront jouables (au nombre de 9, dont une est jouable et deux injouables, jouer un zerg ou un tyranide c'est pas top)

SYNOPSIS DE ROKUGAN CUP :

Laissez-moi vous présenter le projet le plus fou jamais réalisé dans le domaine de l'intertainment théan, Dinky (entreprise de loisir bien connue) a un jour décidé de créer l'expérience ultime : recréer un bout de rokugan en plein Charousse (capitale de la Montaigne), le jeu (car il s'agit d'un jeu) démarre en 1700, un dome préssurisé (cf truman show) accueille pas loin de 10 000 joueurs (permanent ou simplement de passage) dans le Rokugan du 18ème siècle, on vit à l'époque, on mange à l'époque et on meurt à l'époque, ce jeu coute un certain prix suivant la durée qu'on y reste et rapporte des points qui peuvent être investis dans l'univers de jeu, l'outremonde y a été importé et les premiers gajins autorisés.(je voulais pas reprendre 15 donc j'ai crée ce parc d'attraction géant pour le fun au départ puis j'en ai fait un setting indépendant et jouable).

DETAIL DES PAYS DE THEAH 2000 :

-La Montaigne :

dominée par un régime républicain, avec un Président élu au suffrage universel direct (actuellement Robert de Montaigne, prochaines éléction en 2007), un Parlement (assez décoratif), un gouvernement très structuré (trop dirons certains), vous connaissez notre administration eh bin en Montaigne c'est bien pire, c'est un pays sensément libre (enfin en façade),

le pays fonctionne au mérite (ceux qui agissent pour le pays sont récompensés par un titre de noblesse par exemple), les couches sociales se mélangent assez bien dans l'ensemble (pas de problèmes de luttes des classes ou d'intégration ici), les hautes sphères restant inabordables pour le commun des mortels bien évidemment (les vieilles familles aristocratiques par exemple), la haute-bourgeoisie est exclue de cette sphère (il faut être noble pour accéder à ce monde), tous les nobles reçoivent un traitement mensuel en plus de leurs éventuels revenus issus du travail (au prorata de leur position de noble), l'Etat se finance par l'impôt (prélèvement à la source) et les revenus de ses activités économiques (entreprises etc ...), les finances vont assez bien, la criminalité est basse, le meilleur des mondes quoi !

le montaginois est débonnaire, opportuniste, fêtard, accueillant dans l'ensemble, et surtout flamboyant, croyant (vaticin = catholique) mais pas à l'excès,

la magie est basée sur l'ouverture de passage à travers la réalité et le voyage, avec comme vecteur le sang du mage (téléportation),

l'école est obligatoire jusuq'à 15 ans (enseignement général, payé à 100% par l'Etat), après soit c'est l'armée ou les ordres, ou une formation professionnalisante (privée ou publique) jusqu'à 23 ans, soit on s'arrête là (jusqu'à 23 ans l'Etat prend en charge à 60% les études), au delà (niveau universitaire) il faut avoir de gros moyens (études longues et chères, système de bourse embryonnaire),

la capitale de la Montaigne est Charousse (la plus grande ville du monde et la plus cosmopolite, chaque nationalité du monde y est représentées, même les pays fermés sont présents), siège de mon setting "once upon a time in charousse".

historiquement ce pays est allié à l'Avalon, l'Ussura et la Vendel/Vesten, mais reste le principal axe diplomatique du monde (essais de rapprochement avec tous les autres pays sauf l'Eisen et la Castille), c'est le seul pays a avoir connu une guerre sur son territoire en 1925, la Bataille de Charousse qui a vue la mort de millions de soldats et la destruction quasi-totale de Charousse (la Catille vs l'alliance [Eisen, Voddacce, Ussura, Montaigne, Avalon]), ainsi que la deuxième attaque nucléaire de l'histoire dans la deuxième moitié du 20ème siècle (un espion eisenor a fait sauté une mini tête nucléaire qui a tué 5000 personnes dont le président de l'époque à Charousse), donc on ne rigole pas avec la sécurité en Montaigne.

-L'Avalon :

divisée en trois contrées distinctes, l'Avalon, les Marches des Highlands et l'Inishmore, cet Etat est une monarchie parlementaire dirigée par la Reine Eilaine et coordonnée par un staff humain, depuis près de 800 ans, ce pays peu technologique (aire de la vapeur) est régit par le peuple Fae depuis sa création, les Faes sont le peuple fée, immortels et grands guerriers et poètes, le régime politique est féodal, mais pas à l'excès, c'est à dire que les paysans ne sont pas écrasés d'impôts ni malmenés par les seigneurs locaux (souvent des Faes), la vie est douce en Avalon, le pays respire le bon vivre et le bien être, les avaloniens sont donc sympathique et pragmatiques, les Marches des Highlands, après une longue guerre ont intégré l'Avalon, cette contrée plus rude est régit par les familles Highlanders depuis des générations, elle fourni les principales troupes pour l'armée avalonienne, les highlanders sont fiers, colériques et fêtards, l'Inishmore est sous statut spécial, la Reine régne officiellement, mais en fait la contrée attend le retour de son héros, Le O'Bannon, figure légendaire qui réapparaît dans l'histoire de l'Avalon cycliquement, cette contrée aride et balaiillée par les vents fourni les plus grands navigateurs du royaume, les inish sont bagarreur et aventureux, dans ce pays il n'y a pas de système moderne (aide sociale, école ...), mais les impôts, l'armée et la noblesse, le pays reste en grande partie auto-suffisant n'ayant pas de très gros besoins (pas de pétrole aucune utilisation de masse dans ce pays par exemple), au niveau technologique, en dehors d'un aspect extérieur archaïque, l'Avalon dispose d'une armée moderne et de la deuxième marine du monde après la Vendel, la technologie est peu apparente mais utilisée dans un cadre officiel et utilitaire, au niveau religieux, le peuple est croyant Réformiste (protestant donc pas anglican), la magie fonctionne par l'appel des aspects de grands héros de l'ancien temps, au niveau diplomatique, l'Avalon est alliée avec la Montaigne et entretient des rapports froids avec la Vendel, plus chaleureux avec la Vesten idem avec l'Ussura, et peu ou pas avec le reste du monde,

-La Castille :

dominée depuis plus d'un siècle par l'Inquisition castillanne, ce pays vit au moyen-âge, la technologie c'est du domaine de la magie et de Légion donc mauvais pour le peuple, l'Inquisition mène d'une main de fer le pays au gré de ses Edits religieux vaticins, le pays est très peuplé (500 millions d'habitants d'après les approximations les plus réalistes), c'est un el dorado pour les gens en mal de mysticisme (on ne compte plus les clandestins qui partent de la Bocca [une île franche et neutre au sud de la Castille] pour se rendre en Castille), Tout y est interdit (livre, technologie ...) sous peine de mort par le bûchet, on ne compte plus les pogrom de masse organisés par les inquisiteurs, la façade est dominée par une aristocratie déclinante et modérée, mais complètement loyale envers l'Inquisition et la religion Vaticine, la façade ouest est dominée par de grandes familles nobles propriétaires terriennes assez fanatiques, le peuple souffre en permanence et a une peur viscérale du jugement de Theus (l'ignorance et l'endoctrinement sont permanents), ce pays a lancé, par le passé, des Croisades contre le monde corrompu (comprendre le reste du monde), sans avoir gagné une seule de ses croisades, ce qui démontre que ce pays n'entretient aucune relations diplomatiques avec le reste du monde, A noter que la dynastie régnante de Castille (les Sandoval) a disparu au début du 20ème siècle mais ses éventuels descendants sont activement recherchés par l'Inquisition et la diaspora Castillanne anti-Inquisition pour des raisons bien différentes vous vous en serez douté, la diaspora castillanne est la première du monde avec les Heilgrund eisenor, étant forte de plusieurs millions d'individus et principalement située en Montaigne et en Voddacce,

la technologie se résume à sa plus simple expression (aucune médecine, armes modernes, communications),
la magie castillanne est éteinte depuis plusieurs siècles car assimilée à Légion (magie du feu).

-La Voddacce :

une contrée ancienne et décadente, dominée par les princes marchands des riches familles nobles, le prince actuel de Voddacce est Ricardo Villanova, qui mène les familles d'une main de maître, ce pays n'as pas sut prendre le virage du 20ème siècle et est resté englué dans la passé et la religion vaticine (en apparence ...),

les voddacce sont très fiers mais pragmatiques, le peuple vit sous le joug des seigneurs locaux et cultive en grande partie la terre, la technologie n'est disponible que pour les nobles, et leur serviteurs,

ce pays reste neutre dans sa plus grande part, et regarde avec circonspection les autres pays, ce pays est une nation entièrement tournée vers le renseignement, la technologie est très présente malgré les apparences, et assez avancée,

la femme a un statut inférieur dans la société voddacce, du fait que seules les femmes peuvent pratiquer la magie voddacce basée sur la manipulation des rapports humains et les probabilités,

-La Vendel :

une république corporatiste dirigée par une Conseil exécutif, ou siègent les plus grands entrepreneurs du pays,

le citoyen est totalement pris en charge par l'Etat de sa naissance à son décès et vit, mange, boit, sert le pays,

le materialisme est la règle, la magie a déserté les îles de la Vendel, la religion a quasiment disparue des esprits, le vendelar est matérialiste et l'adage "y pas de petits profits" lui va comme un gant, elle entretient des rapports diplomatiques (qui a dit économique) avec ceux qui le veulent et qui peuvent payer, son économie est basée sur la négociation et la position d'intermédiaire dans les transactions économiques mondiales, et rayonne dans de nombreux domaines comme l'armement, les hautes technologies ...

la technologie est à la pointe, omniprésente et très disponible,

la Vendel est en guerre froide avec son voisin la Vesten

-La Vesten :

une terre rude et archaïque peu peuplée, tournée vers la magie et la spiritualité,

ce pays s'est fait comme devoir de stocker la magie mourante de ce monde,

ses habitants sont rudes, technophobes et tous mages, la magie Vesten étant basée sur l'utilisation de Runes magiques,

ce pays entretient des relations avec certains pays comme l'Avalon et évite autant que faire se peu d'enter en contact avec les autres pays du monde,

-l'Eisen :

pays dominé par une seule personne et sans partage, Adolf Trague (le furher) a sut unifier les familles nobles en conflit permanent depuis des siècles et unifier l'Eisen en moins de quelques années, la seule famille à lui avoir résistée sont les Posen qui ont été déssimés lors de l'unification, le régime domine totalement le pays, fort de 350 millions d'habitants, on compte prêt de 200 millions de militaires actifs et prêt au combat à tout moment,

le peuple subit le régime en permanence et la propagande glorifie le furer et son fils (Heinrich) le supposé Emperor de la légende qui doit à terme régner sur le monde entier, l'eisen n'est qu'une étape dans les plans du furer, le peuple non-militaire vit dans la peur permanente teintée d'adoration du régime, les militaires sont au dessus des lois du peuples et dispensent jugement et mort sur le peuple dès que l'envie leur en prend, l'Eisen n'entretient aucune relation diplomatique avec ses voisins sauf avec Rokugan qui ressemble fortement à l'Eisen (opinion eisenor), les Heilgrund sont une famille à part, ils ne font pas partie des pro-Trague, mais sont neutres et intouchables, les seuls eisenor présents hors des terres mortes d'Eisen sont des Heilgrund, la Résistance souterraine lutte activement contre le régime avec des moyens dérisoires, mais lutte pour un avenir meilleur, aidé en celà par les Kobolds, une race ancienne qui n'estime que peu le régime actuel, le pays ne recèle aucune magie, Theus et les Dieux l'ont abandonné, mais on sent poindre un changement à l'horizon,

l'Ussura :

un pays morcelé en proie à la guerre civile, le tsar étend son autorité difficilement face aux potentats locaux, l'Ussura reste la réserve de ressources naturelles du monde donc aiguise la convoitise de tous, mais le pays refuse toute ingérence sur son sol si ce n'est pas pour le bien du peuple, le peuple vit (survit) comme il peut dans des conditions difficiles mais reste fier de sa terre et de son mode de vie, le pays reste mal connu et peu cartographié, recelant de nombreux mystères et zones inexplorées, et de nombreux no man's lands inoccupés ou abandonnés, de petits royaumes naissent parfois et durent le temps d'une saison, le nord est dominé par les Peuples des Hautes Terres, un peuple guerrier, impitoyable et sanguinaire, la magie se fonde sur la transformation en animal naturel de tout type, et seuls les nobles ont accès à ces pouvoirs, le pays officiel (tsariste) entretient des relations diplomatiques avec la Montaigne, la Vendel, la Vesten et l'Avalon et est en guerre avec l'Eisen qui occupe la partie orientale des montagnes formant la frontière est du reich.

Rokugan :

dominé par un régime impérial/shogunal, l'Empire a peu évolué à travers les âges de l'histoire, toujours belliqueux et clanique, les rokuganis sont moins portés vers la spiritualité que vers la technologie, mais le carcan social existe encore et a de beaux jours devant lui, l'Empire entretient des relations diplomatiques (lointaines) avec à peu près tous les pays de Theah, chaque clan a évolué vers une modernisation de son mode de fonctionnement à part les Lions, et les Dragons qui eux ont disparus depuis près d'un siècle, à noter l'acquisition du statut d'être pensant pour les nezumi qui ont colonisé ce qui reste de l'outremonde (dont le cas a été résolu au début du siècle par le sacrifice du clan du Dragon),

Les autres :

l'Empire du Croissant de Lune, les deux Cathay, les Nations Alliées de Senpet, les Ujikaï, et les Royaumes d'Ivoires resteront dans l'ombre encore quelques temps,