Grand Livre d'histoire



le livre de la Genèse

R.E.D.O.N.
L'imagination au pouvoir

Table des Matières

Introduction

I. La Genèse – Le Lutholon

II. Document synthétique de la Genèse

III. Le Grand Livre d'Histoire d'Ilvanir



Introduction

Le Grand Livre d'Histoire Ilvanirienne a la prétention de couvrir l'ensemble de l'histoire des humanoïdes en Ilvanir… Du moins l'ensemble de l'histoire telle qu'elle est connue par les plus érudits des historiens du continent.
L'histoire commence ainsi deux million cinq cent mille ans avant le Premier Calendrier, en retraçant en quelques grandes lignes les ères elfiques et naines du continent, avant de retracer avec bien plus de précision les près de deux mille cinq cents années de l'aventure humaine depuis l'arrivée des premiers hommes dans la péninsule du Percolan… jusqu'à nos jours.

En matière de préambule, vous trouverez dans le présent document l'intégralité du Lutholon, le texte sacré qui traite de la Genèse de Dère. Ce texte est suivi d'un document synthétique qui résume les grandes lignes du Lutholon afin de le rendre plus facilement… « mémorisable ».

La lecture de ces deux textes vous permettra de mieux comprendre Ilvanir, pour vous l'approprier définitivement.

A toi lecteur, par delà le temps, très bonne lecture,

David Dierickx

Note : dans ce recueil l'abréviations PC désigne toujours le Premier Calendrier d'Ilvanir (qui commence en 0 du PC avec la fondation du Royaume d'Algalith). L'abréviation SC désigne elle le Second Calendrier Ilvanirien (le PC s'achève en 1353, l'année 1354 est donc l'année 1 du SC)



Lutholon

le livre de la Genèse

I. La Genèse - Le Lutholon

Depuis l'origine des temps, les mortels qui peuplent Dère partagent le Lutholon, « les paroles des origines ». Cette parole est partagée par les Elfes, les Nains, les Humains, les Hobbits et les Schninkels. Elle existe aussi chez les Barbares Ilvaniriens, les hommes du désert de Gob'Us, les Amazones et les Wükings, mais dans une version légèrement divergente.
Le Lutholon est une explication de la création de l'univers et de toutes les choses du monde et du hors-monde que les êtres de Dère tiennent des Solars depuis l'aube des temps.

*

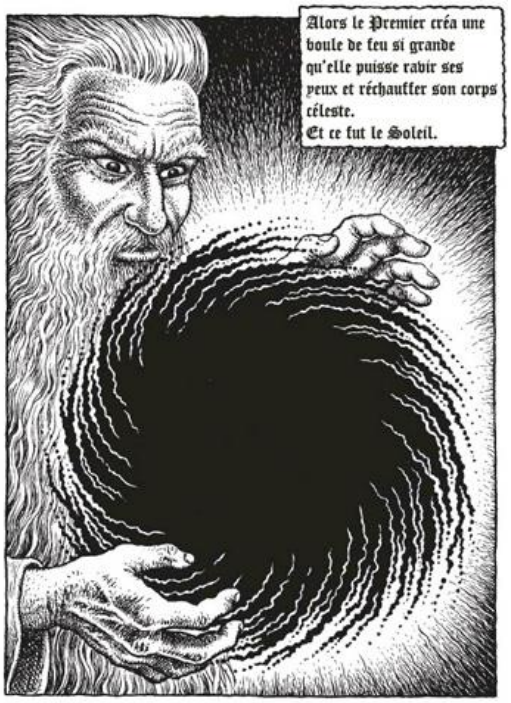
Au commencement de tout était le Néant.

Et le Néant était vide, noir et froid.

Puis du néant naquit l'étincelle.

L'étincelle devint chaleur et feu, puis brasier, puis libération en une explosion formidable.

Alors, de l'explosion naquit « le Premier », « Celui-qui-se-conçut-lui-même ».
Car le Premier était aussi le père de l'étincelle, en sorte qu'il était créé et Créateur !



Longtemps le Premier se délecta du spectacle de la lumière qui s'éloignait pour illuminer les profondeurs de l'univers.
Longtemps il se satisfit d'entendre les vagues mourantes du son de l'explosion originelle qui courraient de par l'infinité des cieux.

Des abîmes de temps sans mesure s'écoulèrent sans qu'il ne soit autre chose dans l'univers que le Créateur et le feu qui se répandait.
Et des éternités commencèrent et finirent dans l'intervalle de cette contemplation.

Puis il advint que le feu de l'explosion primordiale fut si loin que le Premier lui-même ne put le voir. Pourtant *Celui-qui-se-conçut-lui-même* était partout dans l'univers.
Lentement le vide autour du Premier redevint froid et noir.
Et le Premier demeura là à écouter sa pensée qui seule raisonnait dans l'univers.

Et le Créateur eut la nostalgie de la lumière qui fut sa première compagne et qui emplissait ses yeux et ravissait son cœur.
Il voulut retrouver la douceur de cette chaleur qui baignait son Etre, il voulut s'arracher aux ténèbres qui glaçaient son Esprit.
Alors *Celui-qui-se-conçut-lui-même* créa les étoiles, par centaines, par millions, afin de remplir les cieux de leur scintillement et de leur lumière.
Et Il vit que cela était beau.
Mais il éprouva que cette lumière était froide et lointaine.
Alors le Premier créa une boule de feu si grande qu'elle puisse ravir ses yeux et réchauffer son corps céleste.
Et ce fut le Soleil.
Et durant des temps sans nombre une nouvelle fois, le Créateur contempla le spectacle du Soleil et son cœur fut satisfait. Mais cette fois son Esprit ne fut pas en repos et cette observation intense n'était plus une pure contemplation.
Dans le secret de son Esprit, le Premier concevait des idées nouvelles, nées de la création des étoiles et du soleil et du sentiment de puissance qui en résultait et de la volonté de créer encore.

Et il advint que le Premier voulut ne plus être seul à contempler les étoiles et à sentir la chaleur du soleil.
Dans son immense générosité, il partagea un peu de son Etre infini et de ce partage naquirent les trois Esprits Purs. Et ils étaient d'une grande beauté. Et chaque Esprit Pur était le reflet d'une des facettes du Créateur.

Praïos fut conçut tout d'abord, et il avait le même cœur que le Créateur et son goût pour la lumière était aussi grand. Son Etre était à l'image du Créateur et son feu propre était très grand.
Puis vint Kéhoth, que le Créateur engendra avec le souvenir des éternités de néant qu'il avait connu. Et Kéhoth était sombre et glacial, lisse, sans nuance, mais d'une beauté formidable, et son cœur était brillant comme l'obsidienne polie.
Ensuite vint Dagoth, et le Premier chérissait tant Praïos et Kéhoth ses premières créations qu'il voulut Dagoth fait d'un égal partage entre eux, d'une moitié d'ombre et d'une moitié de lumière..



Celui-qui-se-conçut-lui-même choisit alors de se nommer et il dit aux trois esprits purs : « je suis celui que vous nommerez Los et toi qui est mon premier fils tu porteras le nom de Praïos ce qui signifie « porteur de la lumière », et toi qui est mon deuxième fils tu porteras le nom de Kéhoth qui veut dire « celui qui est ténèbres » et toi mon dernier fils fruit de la lumière et de l'ombre tu porteras le nom de Dagoth « l'ombre lumineuse »

Et les trois esprits purs contemplèrent le Soleil et ils admirèrent les étoiles en compagnie du Créateur. Et Los leur enseigna le nom de chacune et leur apprit le secret de la lumière et des ténèbres.



Puis il advint que Dagoth demanda à Los si les étoiles et le Soleil étaient ses seules créations. Et c'était une question qui en vérité était déjà dans les cœurs de Kéhoth et de Praïos. Et Los dit : « l'univers est Ma demeure et Ma création, il est à Ma mesure, sans fin et sans commencement, et il est fait du néant et des étoiles et du Soleil, et vous qui êtes aussi Ma création et Mon Etre, vous êtes les plus beaux composants de cet univers. Pourquoi devrait-il exister autre chose ? »
Et Praïos dit qu'il concevait en son cœur l'image d'un monde, éclatant de vie, dont les êtres seraient autant de voix qui chanteraient les louanges du Créateur et autant de cœurs qui lui voueraient un amour fidèle, et que cet amour serait agréable au Créateur.
Alors Los dit : « Je sais depuis que je vous ai conçu qu'une heure viendrait où vous me demanderiez de créer de nouveau, de concevoir un monde, et Je sais depuis toujours que vos cœur sont emplis du besoin d'exister pour les êtres de ce monde, car en vous créant de mon Etre, je vous ai transmis ce besoin qui m'habitait moi même et qui présida à votre création ».
Et Kéhoth dit au Premier combien ils seraient heureux, eux les Esprits Purs, de pouvoir admirer et garder et animer pour Lui ce monde qu'Il pourrait faire naître.
Alors Los dit : « Je ne veux pas frustrer vos cœurs du légitime besoin d'Etre pour des créatures, aussi vais-Je créer un monde, et Je ferais plus encore, Je vous donnerai à vous l'étincelle suprême qui commande à la Création et ainsi vous pourrez bâtir un jardin ».

Et ainsi fut fait.
Et le Premier conçut une matière nouvelle qui n'était qu'une boule de dimension modeste. Et il dit aux Esprits Purs : « ceci est la Pierre Primordiale, et elle est faite de Terre et de Roche, et c'est d'elle que naîtra le premier des mondes ».
Et le Créateur libéra sa puissance. Il prit une part du feu qui consume pour l'éternité l'astre Solaire et le précipita sur la Pierre Primordiale, et cette Pierre donna naissance dans une lumière et une chaleur formidables à une autre matière semblable, mais beaucoup plus vaste et parcourue du feu de la création.
Puis les torrents de feu qui présidèrent à la création s'atténuèrent et bientôt seul le cœur de cette étendue de roche et de terre conserva en son sein le feu du Créateur et sa partie extérieure se refroidit lentement.



Puis Los conçut de nouveau, et ce qu'il conçut étonna les Esprits Purs plus encore. Et le Premier dit : « ceci est de l'eau et voici la Goutte Primordiale, j'en inonderai le monde pour l'adoucir et diminuer encore la chaleur qui le consume. Et de cette eau surgiront les continents et sur ces continents apparaîtront les arbres et les animaux ».
Et les Esprits Purs voulurent savoir ce qu'étaient les arbres et les animaux et à quelle image ils devraient les créer.
Mais Los leur dit : « les arbres seront la bénédiction du monde et ils lui donneront son air et sa beauté, et les animaux seront sans malices et sans âmes, ils vivront des arbres et serviront vos créations, mais arbres et animaux seront indépendants de vous parce qu'ils ne seront pas créés par vous mais par la Dame que j'ai conçue et qui sera nommée Mère Nature ».
Et les Esprits Purs virent la Dame. Et ils la trouvèrent belle au-delà des limites de la beauté, et douce au-delà des limites de la douceur, mais ils éprouvèrent aussi un grand trouble en leur cœur et ce trouble était celui-ci : ils contemplaient pour la première fois un Esprit créé par Los et qui n'était pas eux.

Puis il advint que *Celui-qui-se-conçut-lui-même* vint sur le monde en compagnie de la Dame. Et devant Lui, la Dame dansa dans le monde et dans sa danse elle créa toute chose qui vie et qui meurt dans le monde, de l'insecte le plus frêle aux baleines majestueuses, du brin d'herbe qui vacille dans le vent au cèdre fier qui jamais ne ploie. Et le cœur de Los fut ravit de toutes ces belles et bonnes choses. Et les Esprits Purs qui les avaient suivis furent subjuguer eux aussi, car ils contemplaient le monde et ils le trouvaient beau et désirable.

« Voici », dit Los. « Ceci est le Monde et je vous l'offre pour que nous puissions en faire un jardin merveilleux, et il se nommera Dère, ce qui signifie « Monde de la vie ». Vous le garderez et veillerez sur lui. Et de cet instant ce monde connaîtra une respiration pour vous faire honneur et il y aura le jour pour honorer Praïos et il y aura la nuit pour honorer Kéhoth et entre les deux il y aura l'aube et le crépuscule pour honorer Dagoth. Et Dame Nature elle-aussi y sera honorée et pour cela Dère connaîtra le rythme des saisons qui glorifieront sa radieuse beauté ».



Et Praïos demanda au Créateur si eux, les Esprits Purs, ne devaient pas créer aussi. Et Los répondit : « Je conçois à cet instant le peuple qui vous servira et vous assistera en toute chose que vous souhaiterez, et je nomme cette race Solar, ce qui signifie « celui qui puise dans le Soleil », et le premier de ce peuple se nommera Iä, ce qui signifie « l'éclaireur », et celui-ci vous donnera l'enseignement et vous aidera à créer, et il vous obéira et vous servira dans l'intérêt de Dère ».

Alors Iä enseigna aux Esprits Purs le secret de Los et ils purent créer à leur tour.

Et Praïos créa les Dieux, ses Enfants et ses Frères.
Et d'abord il créa Thylos pour qu'il soit le maître de l'air et de l'eau et qu'il l'aide dans le monde.
Puis il créa Rondra pour qu'elle devienne son épouse et il la fit noble et fier, comme il était lui-même, et courageuse et forte.
Puis vint Guérimm le maître du feu et de la terre, puissant et ombrageux, savant dans la connaissance des métaux et de leurs travaux.
Puis se fut Tsa, maîtresse de la vie, la Déesse la plus sensible à la beauté de la lumière, la maîtresse des naissances et des renouveaux. Celle qui est la plus proche de la Nature.
Puis Boron, le Dieu de la mort et du sommeil. Seigneur obscur et silencieux.
Et vint encore Travia, la gardienne des palais des Dieux, la Déesse de l'hospitalité et du foyer, qui célébra le premier mariage en l'union de Praïos et de Rondra.
Puis Hésinde « l'éclairée », la savante Déesse de la magie, de l'érudition des arts et de l'alchimie. Celle qui toujours finit les conversations, celles qui a droit de parler la dernière.
Et Firun « le glacé », celui qui jamais ne rie, Dieu de l'hiver et de la chasse, qui parcourt les étendues neigeuses des steppes infinies du Septentrion.
Vint ensuite Péraine, la Déesse de la médecine et de la fertilité, celle qui aime les animaux et les plantes et les connaît en toute chose.
Et encore Pérex « le rusé », le Dieu des voleurs et des marchands, qui aime tant son domaine de l'ombre qu'il voyage plus sous les étoiles que sous le Soleil.
Vint enfin Raiä, que Praïos créa pour être la plus belle de toutes les Déesses et qu'il fit en souvenir de l'incommensurable beauté de Dame Nature. La Reine de l'hallucination, de l'extase, du plaisir, du vin et de l'amour. Celle qui fut créée pour égailler le séjour des Dieux.

Et avec ses Frères les Dieux, Praïos bâtit un palais splendide qui était un hommage à la beauté, à la puissance et aux merveilles du monde. Et ce palais si beau, ils le nommèrent Solundar, ce qui signifie « le séjour des justes », et pour que la lumière y soit toujours forte et claire, Praïos y plaça une colossale pierre blanche venu de la mer et offerte par Thylos, Luzisse, la « perle de lumière ».

Et Dagoth pour lui, créa les Dieux qui lui ressemblent et qui s'accordent à son caractère d'ombre et de lumière.
Et il fit Dagon, son jumeau et son fils, pour lui donner les mers en son nom.
Et il fit aussi Valmathïr, le Dieu de la lave et des volcan, le seigneur des batailles, gourmand en sacrifice !
Et il fit encore Sümsthiss, le Dieu des reptiles, des assassins et de la somnolence, dont le royaume commence avec le soir et qui étend ses mains comme des serres sur la nuit…
Puis il fit Adrenna pour qu'elle devienne l'épouse de Sümsthiss. La Déesse des rêves érotiques et de l'amnésie. La Maîtresse de la volupté perverse.
Vint aussi Kamedonn « le colérique », Le Dieu de l'Agonie et de l'Obscurité, maître du Crépuscule.
Et enfin Tydo « le grimaçant », le Dieu de la folie, le maître des déments.

Et comme Praïos le fit avec les siens, Dagoth créa une haute demeure d'une grande beauté, quoique moins lumineuse, qu'il nomma Ahardün, ce qui signifie « Palais des oppositions », et dans ce lieu l'ombre le disputait toujours à la lumière, dans une rivalité de beauté et de magnificence.

Et Iä apprit à Kéhoth le secret de la création, mais Kéhoth ne voulut pas créer encore et dit qu'il attendrait que son imagination lui propose l'image d'êtres parfaits pour commencer sa création et surpasser les œuvres de Dame Nature et honorer le Premier. Et ainsi, il demeura longtemps seul, parcourant la nuit son domaine au cœur duquel il observait parfois les jeunes Dieux Boron et Pérex et aussi Kamedonn et Sümsthiss.
Et ceux-là lui paraissaient présomptueux de s'arroger ainsi le droit de fouler son royaume. Et en son cœur un trouble naissait qui le rendait plus sombre encore et plus solitaire aussi.

Puis il advint que *Celui-qui-se-conçut-lui-même* dit encore : « Voici, Je conçois à cet instant ces autres esprits qui seront les Pères de races qui me satisferont et prépareront la venue des races que vous installerez sur Dère. Et ces Esprits qui viennent après vous, vous les nommerez Grands Esprits. Et d'abord voici Alméthian, ce qui signifie « Amour et beauté », qui sera le Père de ceux qui vivent sous les étoiles et qui chérissent les arbres et les animaux et qui vivent en amitié avec eux, et ceux-la seront aussi les artisans les plus habiles et ils créeront les œuvres les plus belles. Et voici Glorin, ce qui veut dire « Pierre de forge », et Glorin sera le Père de ceux qui vivent avec la roche et aiment à la creuser et à la travailler et qui seront aussi les forgerons des choses les plus solides et les plus fortes. Et Oldrin, ce qui signifie « fait d'écume », qui sera le Père de ceux qui vivent dans les glaces et sont les maîtres des mers du septentrion, et ceux-la seront de farouches guerriers. Et je conçois encore celle qui sera la Mère des femelles guerrières, celles qui n'acceptent pas la domination de l'homme et s'établissent entres-elles, et vous la nommerez Antina, ce qui signifie « liberté farouche ». Et tous ces peuples là, je les créerais avec les Grands Esprits pour qu'ils soient comme il convient et ils en auront la garde à jamais ».


Almethian
Dieu des Arts et de l'Amour

Et ainsi fut fait.
Et Alméthian sculpta dans l'écorce d'un arbre majestueux des êtres fins et élancés et Los souffla son souffle chaud et créateur et ainsi naquirent les Elfes. Et ceux-là furent les premiers êtres doués d'une âme mortels à fouler le sol de Dère. Et ils étaient beaux et lumineux et fiers, et jamais la jeunesse ne semblait quitter leurs traits. Et les animaux étaient leurs amis.
Et parce qu'il avait su voir et comprendre les desseins de Los, Alméthian reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image pour l'assister dans la conduite des destinées elfiques. Et Alméthian créa les trois autres Dieux elfiques, aussi beaux et aussi jeunes que lui.

Puis Glorin sculpta dans la pierre des êtres courts et massifs, et Los les toucha de son toucher brûlant et porteur de vie et ainsi naquirent les Nains. Et ils étaient forts et résistants, et leurs voix étaient comme autant de trompes sonores et puissantes.
Et parce qu'il avait su interpréter les envies de Los, Glorin reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image afin de l'aider à diriger les destinées naines. Et Glorin créa les trois autres Dieux nains et des dizaines de dieux mineurs.

Puis Oldrin sculpta dans la nacre des êtres robustes et larges, et ils étaient si tristement beaux à voir que Los pleura une larme salée du sel de l'océan et ainsi naquirent les Wükings. Et ceux-là préfiguraient les humains auxquels ils ressemblent tant.
Et parce qu'il avait compris en son cœur les idées du cœur de Los, Oldrin reçut en récompense le droit de créer des Dieux à son image, pour qu'ils puissent avec lui présider aux destinées des wükings. Et Oldrin créa les quatre autres Dieux wükings, et les walkyries, et encore de nombreux esprits servants.

Enfin Antina sculpta dans le fer des êtres féminins et brillants, et Los en les caressant se coupa et de son Divin sang se répandit sur ces êtres et ainsi naquirent les Amazones. Et elles auraient pu être les sœurs des Wükings. Et la force du Premier était sur elles.
Et comme son esprit avait su lire en celui de Los, Antina reçut en récompense le droit de créer des Déesses à son image pour qu'elles l'aident à diriger les destinées amazones. Et Antina créa les trois autres Déesses amazones.

Or, tous ces peuples se répartirent sur Dère, chacun selon sa nature. Et chacun découvrit le monde et sa beauté, et chacun en jouit rendant grâce à son Dieu créateur et à Los. Les Elfes et les Nains surtout se répandirent. Ils fondèrent de brillants royaumes, chacun à leur manière, mais avec une égale beauté. Et leur peuple se multiplia pour le bonheur des bois et des collines, des forêts et des montagnes.
Des âges sans nom se succédèrent longtemps.

Or il advint que, satisfait de cela, le Créateur appela à lui les Esprits Purs et la Dame Nature, et aussi les Grands Esprits et il leur dit : « Mon âme est heureuse car le monde est bel et bon comme j'avais désiré qu'il le soit dans le secret de mon cœur. Et les Dieux vos enfants sont à son image. Mais ce monde est vaste et il y trop peu d'esprits sages pour l'admirer et en jouir. Pour continuer cette œuvre de perfection, je conçois donc deux nouvelles races que je place sur Dère. Et la première de ces races est

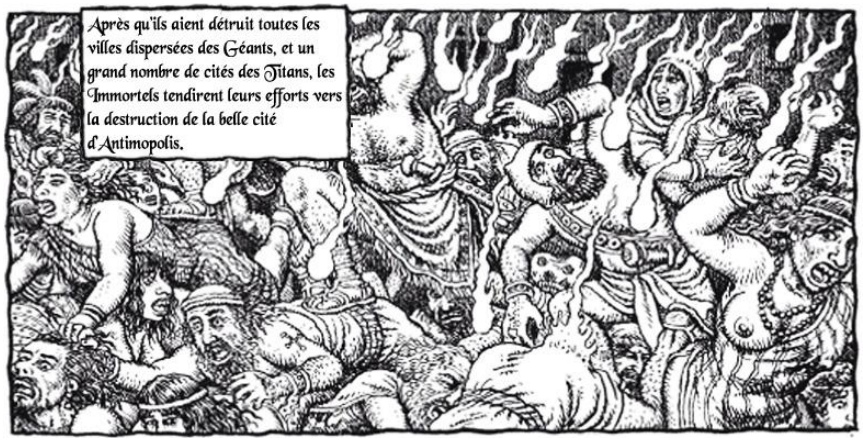
celle des Titans. Ils sont grands et à peine moins nobles que vous et la magie de l'esprit leur est familière, et leur puissance est grande. Et la seconde de ces races est celle des Géants. Ils sont grands, mais moins que les Titans, et leur esprit est ouvert aux forces élémentaires ».

Et ainsi fut fait.
Et les Titans et les Géants se répandirent sur le monde, dans ses régions vastes où seuls demeuraient encore les animaux. Et ils aimèrent Dère et y installèrent de vastes cités.

Or il advint que les Esprits Purs et la Dame Nature et les Grands Esprits observèrent les réalisations des grandes races. Et si ce que les géants construisaient était frustre et sans magnificence, ce que les Titans bâtissaient eux était d'une grande perfection et une belle harmonie couronnait leurs cités, et celle d'Antimopolis était la plus parfaite.
Et le trouble s'installa une fois encore dans leur cœur. Et Kéhoth dit : « ces Titans et ces Géants sont aussi les enfants de Los, mais ils viennent après nous et même après les races mortelles que les Grands Esprits ont créées. Aussi devons-nous les guider. Et leur habileté doit être mise à notre service, et leur savoir doit être conduit par le nôtre ».
Et Dagoth dit : « certes Kéhoth a raison ».
Et Praïos dit : « et ainsi les desseins du Premier seront accomplis, et des Titans nous tirerons la substance magnifique qui édifiera des cathédrales en l'honneur du Créateur ».

Alors les Esprits Purs et la Dame Nature et les Grands Esprits vinrent aux Titans dans Antimopolis. Et ils leur dirent que désormais, pour la plus grande gloire de *Celui-qui-se-conçut-lui-même,* ils devaient obéir à leurs conseils et se conformer à leurs désirs, parce que leur sagesse était plus ancienne et plus forte.
Mais les Titans n'aimèrent pas les propos des Esprits, et Léronidès, leur roi, leur demanda de quitter leur cité, car ils souhaitaient demeurer entre eux pour vivre comme ils l'avaient fait jusqu'alors.
Mais Oldrin « le bouillonnant » n'aima pas les paroles de Léronidès et il dit : « les présomptueux que vous êtes doivent plier devant notre parole et reconnaître notre autorité. Désormais vous serez nos serviteurs et votre labeur nous donnera des fruits juteux, car c'est pour cela que vous fûtes créés, et cela est bon ! »
Ces mots firent perdre leur sagesse aux Titans présents, et Léronidès déclara aux Esprits que jamais ses frères ne supporteraient leur joug et qu'il faudrait aux Esprits les contraindre par la force, ou abandonner leur déraisonnable projet issu d'âmes rongées par la folie et la jalousie corruptrice de l'intelligence.
Alors Dagoth dit : « en nous insultant ainsi, nous les premiers enfants du Créateur, les Titans commettent une folie bien plus grande encore, et le feu purificateur viendra bientôt détruire vos pauvres demeures ».
Et les Esprits se retirèrent.
Et ce fut la première des guerres du monde.

Les Esprits et les Dieux leurs enfants bâtirent très vite sur les plus hautes montagnes de Dère des forteresses puissantes, et la plus grande d'entres-elles fut nommée Ahartagul, ce qui signifie « refuge des puissances », et c'est de là que commencèrent les terribles combats.
Partout sur le monde, collines et forêts furent bouleversées dans les colossaux affrontements entre les Esprits, les Immortels, et les grandes races. Aucun val ne fut épargné, aucune plage, et les pôles eux-mêmes, royaumes du froid et de la glace, subirent des catastrophes sans nom sous les coups de boutoirs que s'infligeaient les ennemis.
Et les Elfes et les Nains participèrent vivement aux affrontements, périssant en grand nombre, mais gagnant dans ces combats, par leur courage et leur ferveur, une éternité de noblesse.
Après qu'ils aient détruit toutes les villes dispersées des Géants, et un grand nombre de cités des Titans, les Immortels tendirent leurs efforts vers la destruction de la belle cité d'Antimopolis.
Lorsqu'elle tomba en cendre, au terme d'un long siège, les Titans, fous de douleur, montrèrent une violence et une ardeur au combat comme jamais on en vit. Ils repoussèrent un temps les Dieux et les contraignirent à un repli vers Ahartagul.



Devant la menace des Titans, Dame Nature se présenta devant le Créateur.
Troublée, elle lui demanda pourquoi Il les avait abandonnés, et pourquoi Il permettait que ses enfants premiers, les Esprits, soient menacés par les Titans aujourd'hui. Et elle le pria de leur donner un refuge plus sûr que leur forteresse pour les sauver de la folie des grandes races.

Alors Los lui dit, et sa voix était sévère pour la première fois : « les Esprits ont commis une faute et un péché d'orgueil en voulant soumettre les Titans et les Géants par la force, et ils ont mal lu dans les desseins que je porte. Mais ils demeurent mes enfants et je ne puis les laisser soumettre par les Titans, eux dont le devoir est d'organiser les destins des mortels ».

Alors le Premier conçut un astre nouveau, semblable au monde, mais couleur d'ambre et d'argent, et il dit : « voici, Dame Nature, ceci est la Lune et elle sera votre refuge et votre forteresse. Et grâce à elle vous pourrez voir Dère, et sur le monde, même la nuit, les êtres pourront admirer la nature que tu fais croître et que tu aimes ».
Et il dit encore : « voici, tu retourneras dans Ahartagul et tu diras aux Esprits la faiblesse secrète des Titans et ainsi vous les vaincrez. Mais prends garde de leur dire aussi ma volonté que plus aucun Titan ne soit tué par la faute des Esprits ».

Et Dame Nature revint dans la forteresse assiégée des Immortels. Et elle leur donna le secret que Los lui avait confié, et la guerre contre les grandes races fut terminée et les Immortels furent victorieux !
Mais lorsque les Titans furent vaincus, Kéhoth dit : « nous avons triomphé car nous sommes les plus puissants, nous les Esprits conçus par le Premier. Mais les Titans ont détruit tant de belles choses sur Dère qu'ils doivent connaître la même fin ! »
Alors, Dame Nature, dont les créations avaient unanimement souffert lors de la guerre, dit que les desseins du Créateur excluaient la destruction des Titans et que le respect de ce commandement importait plus que tout, plus que la douleur même qu'ils avaient éprouvée.
Et tous les Esprits furent d'accord avec elle et tous résolurent de bâtir une prison hors du monde pour y confiner les Titans à jamais.
Tous sauf Kéhoth, qui concevait de la frustration de sa vengeance de noires idées.

Et les Immortels bâtirent hors du monde la geôle des Titans qu'ils nommèrent Irgarath, ce qui signifie « sans retour ».
Et ils créèrent encore d'autres lieux hors du monde, afin d'y faire renaître, à l'abris de toute nouvelle destruction, les jardins qu'ils avaient fait naître sur Dère. Et ces lieux qu'on nomme Paradis sont l'Elysée, et l'Olympe, et les Lymbes, et l'Eden, et le Vallalah, et d'autres lieus encore.
Et ils restaurèrent leur forteresse d'Ahartagul, et les demeures divines de Solundar et Ahardün.

Mais Kéhoth ne participa pas à tous ces travaux, et même, durant ce temps il devint plus sombre encore, et son cœur fut plus troublé que jamais.
Car son domaine de l'obscurité était violé, croyait-il, par les Dieux qui s'y déplacent, car la Lune avait fait pénétrer la lumière dans le secret de ses nuits, car les Titans n'étaient pas punis, et peut-être surtout car plus Los avait créé, plus il s'était senti jaloux et moins aimé…
Il pensa longtemps à toutes ces choses, et il advint que Kéhoth se sépara des autres Esprits qu'il trouvait ou trop aimés du Créateur ou trop prompts à accepter des commandements qu'il jugeait lui des moins justifiés.
Et Kéhoth, qui n'avait jamais créé jusqu'alors créa pour la première fois. Et son esprit était plein d'idées de rancune et son cœur était plus noir encore que l'obsidienne. Et il créa trois mondes hors du monde. Et ces mondes étaient les Enfers aux neufs plans, et les Abysses aux 666 niveaux et encore l'Hadès.
Et sur ces mondes planait son esprit torturé par le doute et la solitude.

Or il advint que les autres Immortels virent cela et qu'ils s'en inquiétèrent. Car Kéhoth était leur frère et que son absence les blessait cruellement.
Aussi prièrent-ils Iä, le premier des Solars, de se rendre dans les mondes hors du monde où se complaisait désormais Kéhoth, et de lui parler pour le ramener à eux.
Et Iä parcouru tous les endroits que Kéhoth avait créés. Et il fut effrayé par leur noirceur. Puis il vit Kéhoth et lui parla, lui disant combien son absence touchait les Immortels et à quel point sa place était parmi eux.
Mais Kéhoth ne l'écouta point. Et au contraire, il lui tint des propos fais de noirs mensonges, et la voix de Kéhoth était si belle et ses accents si sincères qu'ils placèrent le doute dans le cœur de Iä. Et Kéhoth lui posa des questions fourbes et félonnes, et ces questions firent grandir le doute dans l'esprit de Iä. Et enfin, quand Kéhoth eut achevé ses questions, et qu'il eut terminé ses sombres propos, Iä avait perdu toute sa lumière et il était devenu comme Kéhoth.



Et sa chute fut retentissante dans l'univers, et les étoiles perdirent un peu de leur éclat, et cette chute fut douloureuse aux immortels et aux Solars.

Avec l'aide de Iä, Kéhoth créa de son âme devenue jalouse et envieuse des créatures pour peupler ses mondes. Et comme il les créa dans un monde où jamais la lumière n'exista, ces créatures ne furent que noires et mauvaises et aucune ne portait en elle ne fut-ce qu'un peu de la lumière.
Et Kéhoth se réfugia dans ses mondes hors du monde pour vivre avec ses créatures et il renia le nom même que lui avait donné le Premier, et il devint Satan, le « Dieu-Sans-Nom ».
Et Iä fut longtemps son chambellan. Mais il advint un jour que Iä sentit les paroles de Satan perdre de leur force à ses oreilles et son cœur devenir moins noir. Alors il quitta son seigneur pour ne plus être que « Iä le déchu », un Etre puissant mais solitaire, errant.

Or il advint que lors de la chute initiale de Iä et de la diminution des étoiles, les Immortels comprirent que Kéhoth, celui qui fut leur frère, était perdu à jamais, et ils mesurèrent aussi toute l'étendue de la noirceur et du mal qui désormais habitaient Satan.
Et ils en furent tristes et accablés, mais ils se préparèrent aussi à défendre contre lui la beauté du monde qu'ils avaient bâti et qu'ils aimaient.
Et Solundar et Ahardün furent renforcés. Et ils élevèrent encore les hautes murailles de Ahartagul. Et leurs travaux furent sages en vérité car il advint bientôt que Satan lança sur le monde les noires légions de ses créatures.
Et la guerre de la lumière contre les ténèbres fut plus terrible encore que la guerre contre les titans. Et ses ravages furent plus profonds. Et on nomma ce temps *Kered Algroth,* la guerre du basculement.
Satan fit naître des monstres sur *Dère*, qui fut bientôt submergée par les Orques, les Ogres, et tous les gobelinoïdes, et ces races atroces détestaient la nature et ses animaux et ne voulaient que les asservir et les corrompre. Et les fils de ces races étaient nombreux.
Et dans le chaos du monde d'autres monstres encore vinrent à exister, et nombres d'autres encore furent corrompus au-delà de la corruption même, comme les dragons chromatiques créés par Tiamat, et beaucoup d'autres encore. Et certains géants, survivants de la guerre contre les grandes races, furent renforcés et corrompus par Satan et devinrent foncièrement mauvais.

Les Immortels combattirent vaillamment, ne concédant rien à l'adversaire, jetant dans le conflit les Elfes et les Nains, héros illustres de la guerre contre les Léronidéens, utilisant leurs miracles pour renforcer les légions d'Amazones et de Wükings qui partout lutaient contre les démons et les diables, serviteurs de Satan.

Longtemps dura le combat pour la lumière. Et au terme, les Immortels étaient vainqueurs, et Satan et ses créatures durent refluer vers les mondes hors du monde d'où ils étaient venus. Mais partout sur Dère demeuraient des cohortes de monstres tous plus terribles et plus cruels.

Alors Los vint devant les Esprits Purs et Dame Nature et les Grands Esprits, et il dit : « voici, le monde n'est plus le monde et Dère ne m'est plus familière. Les sous-bois lumineux de Dame Nature, les palais et les jardins des Dieux ne sont plus. La pierre est corrompue et la terre est souillée. Et dans votre lutte vous avez englouti une énergie si grande qu'il faudra des abîmes de temps pour qu'elle revienne. Et vos cœurs ont connu tellement de craintes et tant de doutes qu'il leur faudra longtemps avant que connaître à nouveau le repos. J'ai donc décidé d'intervenir encore et de créer sur le monde de nouvelles races afin de corriger le chaos qui y règne et de lutter contre les races maudites qui pullulent. Et les enfants de la premières de ces races, vous les nommerez humains, ce qui signifie « nés après », et ils seront simples et emportés et aimants et soucieux d'absolu et leur cœur sera conduit par leur esprit. Et les fils de la deuxième de ces races, vous les nommerez hobbits, ce qui signifie « venus assister », et ils seront très petits et d'une bonté naïve et sans malice et curieux de tout. Et les enfants de la troisième de ces races, vous les nommerez Schninkels, ce qui signifie « cœur doux », et ils seront timides et doux et leur âme ne connaîtra pas la fourberie. Et vous présiderez à leur destin et les conduirez de votre sagesse pour qu'ils submergent le monde et en chasse les monstres nés de la guerre de la lumière et des ténèbres ».
« Et enfin », dit Los, « sachez que je crée une fois encore un Esprit, que vous nommerez Ür, ce qui signifie « juge », et qu'il sera maître du tri premier des âmes afin de conduire vers la lumière les esprits de ceux qui ont vécu dans la lumière et vers les ténèbres les esprits de ceux qui ne connurent que les ténèbres. Et ces âmes seront ensuite jugées par les grands Solars, et leur jugement sera sans appel ! ».

Et les nouvelles races créées par le Premier se répandirent sur le monde et se multiplièrent. Et parmi elles, les Humains furent les plus nombreux et ils parcoururent le monde.
Et les Immortels les trouvèrent beaux et ils voulurent tous briller dans leurs cœurs plus. Et la discorde, fille de la jalousie et de la cupidité, s'installa parmi les Esprits et bientôt ils se séparèrent.

Et voici comment aujourd'hui, les mortels se partagent entre fidèles d'un panthéon ou d'un autre.

Voici comment de la discorde des Esprits est née la division des mortels.

Et voici pourquoi le monde est si partagé et si malade.

Dans ses fondements et jusqu'au ra**Z**.



II. La Genèse – Document Synthétique

Lutholon - le livre de la Genèse - Lutholon - le livre de la Genèse - Lutholon - le livre de la Genèse - Lutholon - le livre

LOS

Les étoiles
Le Soleil

Les Esprits purs
- **Praïos**
- **Kéhoth**
- **Dagoth**

Le Monde

Mère Nature → végétaux et animaux

Iä, pour enseigner aux Esprits Purs le secret de la création
Praïos → les Dieux qui lui ressemblèrent, et leur palais
Dagoth → les Dieux qui lui ressemblèrent, et leur palais
Kéhoth → attend d'avoir inspiration pour créer, troublé de voir les Dieux de l'ombre et de la nuit parcourir son domaine !

Les Grands Esprits
- **Alméthian** → lui et Los : Elfes
- **Glorin** → lui et Los : Nains
- **Oldrin** → lui et Los: les Wükings
- **Antina** → elle et Los : les Amazones

Titans et Géants

Guerre entre les Immortels (Esprits et Dieux) et les Grandes Races (Titans et Géants)

La Lune

Esprits (sauf Kéhoth) → Création des Paradis

Kéhoth → Création des plans noirs

Iä → envoyé pour ramener Kéhoth à la raison → corrompu par les ténèbres.

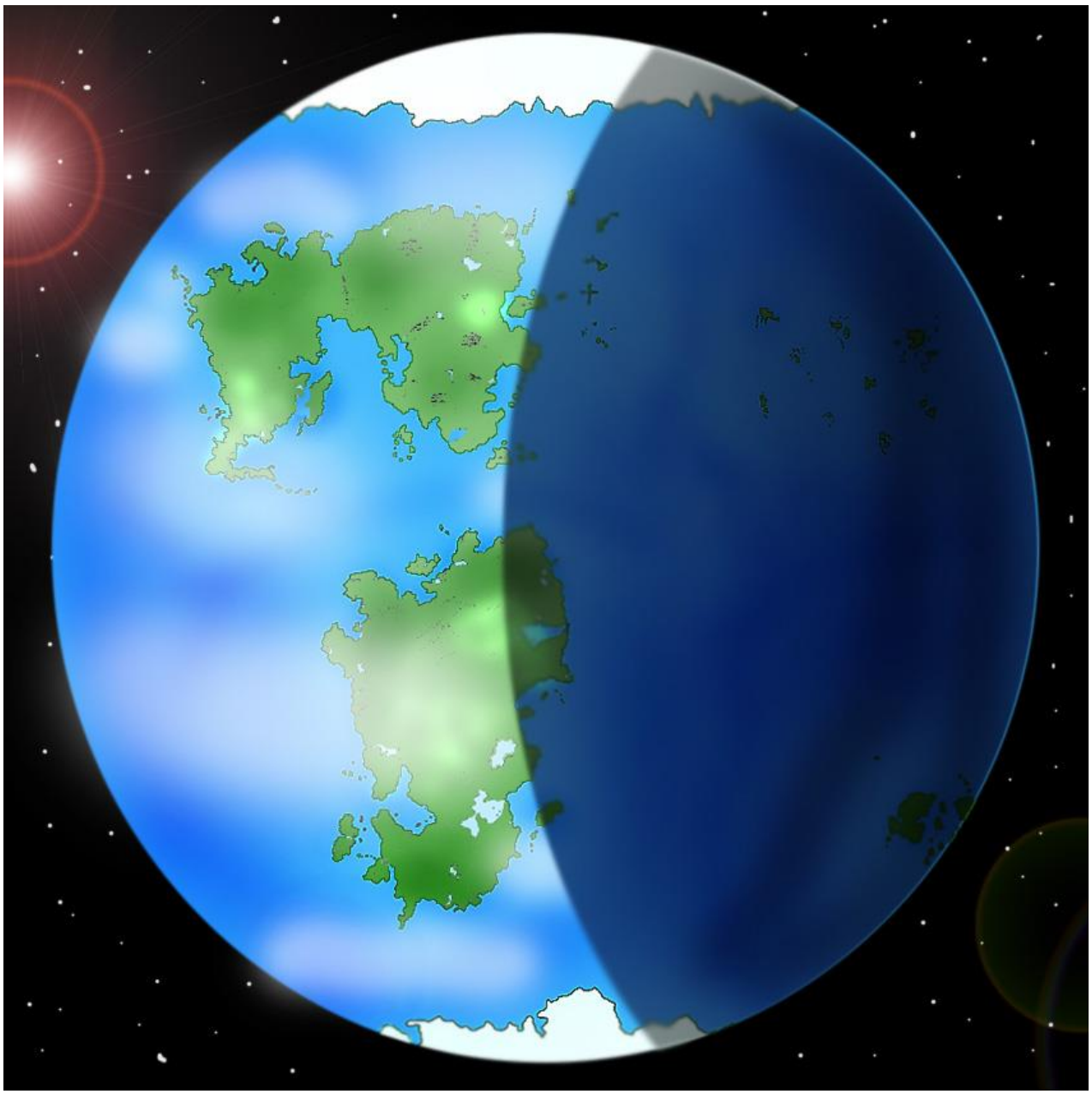
Kéhoth avec Iä → Création de créatures noirs
→ transformation en **Satan**

Guerre entre les Immortels (Esprits et Dieux) et Satan (Kered Elgroth)

Création des Humains, des Hobbits et des Schninkels.

Esprits et Dieux se disputent l'amour des mortels et se séparent.

Lutholon - le livre de la Genèse - Lutholon - le livre de la Genèse - Lutholon - le livre de la Genèse - Lutholon - le livre



Et Dère fut…




ILVANIRIS HISTORICUS

III. Le Grand Livre d'Histoire Ilvanirien

Par Ofrust le compilateur
Historien et Médicastre

Je suis né en 742 du second calendrier ilvanirien. J'ai vu le jour dans la cité de Ber'Cof, où mon père était orfèvre. Il avait épousé ma mère quelque deux années avant ma naissance. L'accouchement se passa mal, et mes parents n'eurent pas d'autres enfants que votre serviteur, aussi veillèrent-ils sur moi comme sur le plus précieux des saphirs. Ils me donnèrent une éducation telle qu'on en distille dans les familles nobles, et prirent pour moi des précepteurs de philosophie, de mathématique, de géographie, de langue et d'histoire. C'est sans doute parce que je fus longtemps proche de ce professeur d'histoire qui fut aussi mon maître de langue ilvanirienne, que je consacre aujourd'hui l'essentiel de ma vie à compulser, compiler, réunir des documents historiques.

Ce qui suit représente le plus vaste ouvrage de réunion d'informations historiques sur notre continent. Ce livre présente l'ensemble des faits dont j'ai pu m'assurer l'entière véracité. Veuillez noter que chaque fois qu'une information m'a semblé douteuse ou sujette à caution, je l'ai faite précédée de la mention « SGDA » (Sans Garantie De l'Auteur).

Je dédie ce livre à Maitre Carelus

Notre continent a ceci de particulier qu'il est issu de la colonisation. Les tribus barbares encore présentent aujourd'hui dans le nord et le centre du continent constituent les seuls humains présents depuis l'origine en Ilvanir. Tous les autres peuples humains sont arrivés un peu avant que ne débute le Premier Calendrier. Ils sont venus du mythique « *Pays de l'Or* », un continent que les récits anciens situent quelques part à mille lieues de navigation vers l'est.

Notre histoire est découpée en deux calendriers.
Le Premier Calendrier débute réellement en –300, avec le débarquement des premiers migrants, venus *du Pays de l'Or*. Il monte à rebours jusqu'en l'an 0 marqué par la fondation du royaume *d'Algalith*. Il couvre ensuite près de 15 siècles de notre aventure humaine pour s'achever en 1453. Cette année est aussi l'année 0 du Second Calendrier. La justification de ce second calendrier trouve sa source dans la rupture survenue à ce moment entre les royaumes du sud et leurs territoires du nord qui deviennent notamment *l'Arn'Armor*, puis *l'Esarnil* (589 du S.C.).

I
I I

L'avant Calendriers.

-2.500.000 : les Dieux créent en *Ilvanir*, et dans la même période, des races aussi différentes que les Elfes, les Nains, et les Gnomes. Ces trois races vivent en paix, mais connaissent une évolution bien différente. Les Elfes, qui se prétendent les premiers nés, forment un peuple très raffiné, particulièrement tourné vers les arts. Ils peuplent les forêts du centre et du sud du continent. Les Nains peuplent les montagnes et les plaines dans les mêmes régions (centre et sud), et seul l'île de Salem est habitée par des Gnomes, peuplades proche des nains. Ces deux peuples organisent surtout leurs activités autour de la mine, de l'agriculture, et du travail des métaux.

-1.800.000 : grandes guerres chez les Elfes ---> séparation Elfes/Elfes noirs (Drows).

-1.200.000 : les Dieux semblent résolus à faire évoluer un groupe de primate dans le nord du continent, pour en faire des Humains (barbares). En quelques 500.000 années, ces Humains vont progresser jusqu'à devenir en tout point comparables aux autres races d'homme de Dère.

-12.000 : premiers contacts entre nains et barbares. Les barbares s'intéressent de près aux techniques de forge développées par les nains. Mais ces derniers se montrent méfiant à l'égard de cette peuplade inconnue, et particulièrement rustre. Les échanges se feront assez rares.

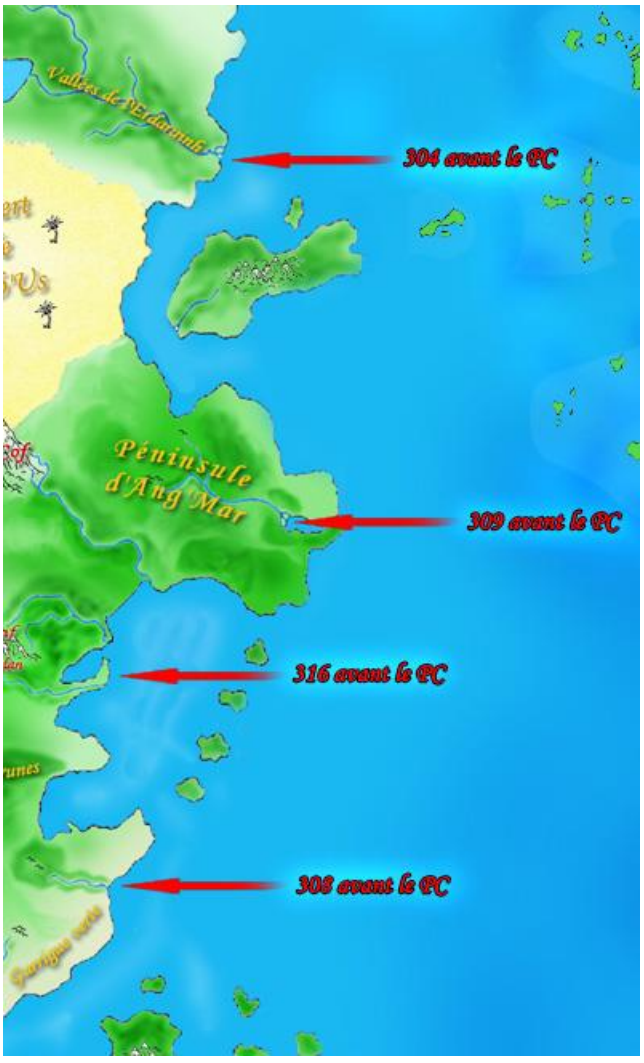
-10.500 : premiers contacts entre Elfes et Barbares. Aucuns liens ne se tissent dans cette période entre ces deux races si opposées.

-3.200 : premières frictions entre les peuples Elfes et Nains. Alors que jusqu'alors, ces deux peuples vivaient en bonne intelligence, des conflits éclatent, le plus souvent pour des raisons de rivalité de territoires.

-2.800 : les nains de la région des *Monts-des-Vents*, toujours à la recherche de plus de bois pour leurs industries minières, et leurs forges, installent des villages de colons dans la forêt de ***Rillafilh*** (nord-est du continent, actuel désert de *Gob'Us*). Les atteintes naines à la forêt sacrée de *Rillafilh* provoquent chez les Elfes une réaction violente. S'organisant pour la première fois de leur histoire en groupes de guerre, ils dévastent plusieurs villages Nains en quelques mois. Peu de temps après la guerre éclate officiellement entre les Nains et les Elfes. De tout le continent, et dans les deux parties, les armées s'organisent, les techniques de combat s'élaborent, les stratèges se révèlent. Pendant plus de 40 années, de violents combats opposent les deux races autour de la vaste région de *Rillafilh*. Même pour ces races à l'espérance de vie si longue, la guerre semble s'enliser. Les nains développent de nouvelles armes d'acier, toujours plus meurtrières, tandis que les Elfes explorent avec toujours plus de succès les voies de la magie de destruction.

-2.760 : les Archimages Elfes mettent au point une "arme suprême", qu'ils baptisent ***Armaguedon***. Pourtant, les premiers essais de l'arme se révèlent si épouvantables, que l'idée de l'utiliser dans la guerre contre les Nains en est immédiatement écartée. De leur côté, les Nains sont au bord de l'effondrement militaire, et social. La grogne monte chez les humbles, et le pouvoir du Roi des Nains est durement éprouvé. En désespoir de voir son peuple obtenir une victoire contre les Elfes, qu'il croit maintenant invincible, le grand conseil Nain autorise les Shamans à utiliser les forces démoniaques. Très vite, ce recours aux Démons donnent aux armées Naines exsangues des victoires inespérées. Tant et si bien que les Elfes, terrifiés par les créations des Sorciers Nains, ré envisagent l'utilisation de "l'arme absolue". Plus de six mois furent nécessaires aux Elfes pour se résoudre à l'emploi de *l'Armaguedon*, mais au terme de cette réflexion, les avancée Naines sont telles sur le terrain militaire que l'ordre est lâché.

-2.758 : utilisation de l'*Armaguedon* par les Elfes. Après cet acte terminal, qui voit toute la puissance et l'horreur de la magie de destruction déployée pour la première fois à si grande échelle, les deux peuples restent abasourdis. Les Nains multiplient leurs missions d'exploration pour comprendre comment en l'espace de quelques minutes, et de quelques grandes lueurs rouges, plus de **370.000** de leurs meilleurs combattants ont pu être emportés par le néant. Ces missions découvrent une région jadis fertile, et même luxuriante, transformée en une vaste étendue aride et désolée.



-2.757 : les Nains prennent peur, et voient dans cette éradication de toute vie dans la vallée de *Rillafilh* un témoignage de la colère des Dieux à l'égard de leur folie guerrière, et de leur imprudence dans l'utilisation des Démons. Par milliers, ils se retirent dans les montagnes, rejoignant ainsi leurs territoires d'origine, dans les "*Hauts-de-Cof*", les "*Monts-des-Vents*" et les "*Collines-de-Glace*". Pour leur part, les Elfes écœurés d'un tel gâchis, en vies humanoïdes, animales et végétales se retirent à leur tour vers la *Chaîne du Gouvre*, dernier sanctuaire Elfique non-souillé par les conflits. Pour une grande part, les recherches sur la magie sont abandonnées, et parfois même déclarée interdites. Tout le peuple Elfique s'oriente vers la protection et le soin de la nature et de la vie.

I
I I

Premier Calendrier

De –316 à -300. Arrivée des premiers colons humains venus du *Pays de l'Or*.

-316 : 2 navires (le *Fringuant* et la *Belle-Narina*) accostent dans la presqu'île de *Percolan*. 145 colons s'installent dans les plaines fertiles et désertes de toute occupation humanoïde qui forment cette langue de terre à l'est du continent.
La *Belle-Narina* revient au *Pays de l'Or* en -311, chargée de métaux précieux troqués auprès de quelques villages barbares. Un réel engouement voit le jour pour ce nouveau continent qu'on imagine gorgé de richesses et de ressources.
-309 : 6 navires touchent terre dans la région de l'actuelle

Ang'Mar. Ils fondent le village de *Tynaria*.
-308 : 2 navires abordent la région est de l'actuelle *Algalith* et fondent le village de *Sitrios*.
-304 : arrivée de 3 navires de colons dans le nord. Ils fondent le village de *Commoras* (actuelle *Elarstan*).

-290 : les nains établis dans les plaines qui jouxtent le *Massif de Marcolan*, établissent un contacte avec la colonie humaine du village de *Percolan*. Les rapports sont d'abord froid entre des nains rongés de curiosité et des humains qui rencontrent pour la première fois la race naine.

Durant plus de cinquante années (jusqu'en -250 P.C.), ce seront près de 30.000 colons venus du *Pays de l'Or* qui débarqueront en *Ilvanir*, venant s'ajouter aux premiers arrivés. Pour l'essentiel, ces migrants iront « gonfler » les populations des régions de *Sitrios* et de *Tynaria*, délaissant pour un temps le nord du continent.

-272 : premier document public écrit jamais retrouvé à ce jour. Il fait état de la construction d'un monastère dédié à Los, et présente une liste de dépense et de frais de pierre.

-260 à –43 : période des grandes explorations.
Au sud, entre –260 et –248, *Astignac de Monfort*, capitaine de l'armée de *Sitrios* remonte le fleuve à la tête d'un corps expéditionnaire de 600 hommes. Il pénètre dans les terres du sud et explore une grande partie de l'actuel *Algalith*. Il trouve la mort avec l'essentiel de ses hommes devant les eaux du *lac d'Arias*, massacré par un clan de Hobgobelin.
Au nord, en –241, quarante deux guerriers de *Commoras*, anciens marins, quittent leur cité pour explorer l'est du continent. Ils fondent notamment *Elarstim* (-240) près du *Haut-du-Larst*, *Eravian* (-240) et *Furnir* (-239) sur les bords du *Lac Salé*.
Au centre, en –223, à la tête d'une centaine d'homme, *Arbéron*, guerrier de *Tynaria*, explore le centre de la péninsule Mar'Angoise. Sur ses traces, des centaines de colons fondent les villages de *Bouxor* (-223), *Solital* (-220)…

Naissance d'une amitié.
En avril –272, à l'aube, les humains de Fort Clavius, l'installation humaine la plus à l'ouest de la colonie du Percolan, sont alertés par un messager. C'est un nain, guerrier d'un des nombreux clans du Massif de Marcollan, qui porte un appel à l'aide de son peuple assiégé depuis des mois par une horde d'orques. Le général Turnion Belgarde, commandant de Fort Clavius décide sans perdre de temps de réunir une troupe et de courir à la rescousse des nains en difficulté.
La promptitude de sa réaction, et la vigueur au combat de ses hommes permirent en quelques jours de contraindre les orques à la fuite.
En septembre, le général Turnion et son suzerain Henri Le Bon gouverneur de Percolan, sont reçus en grande cérémonie dans le Massif de Marcolan par le roi nain Tchak Rere Thak. Une amitié durable prend naissance à cette occasion, et ne sera pas démentie de tous les siècles à venir.

-225 : durant six mois, le massif des *Hauts-de-Cof* est mis à sac par le Titan *Tornator*. Le chef nain *Porhim le Preux* dit "Nez Tordu", défait avec cinq compagnons d'arme le Titan monté sur le Dragon Rouge *Zohiffff*. Le peuple nain reconnaissant choisit *Porhim* pour premier Roi nain des *Hauts-de-Cof*. Ce couronnement marque la réunification des clans nains de cette région, divisés depuis plusieurs siècles.

-133 : les colons du village d'*Eravian* (actuelle *Elarstan*), ont maille à partir avec un clan barbare des rives sud du *Lac Salé*. Les Eraviens reprochent aux barbares de leur avoir volé plusieurs dizaines de moutons. Quelques heurts s'en suivent qui conduisent à une brouille durable entre les deux communautés.

Ces barbares appartenaient à un clan issu de la onzième tribu barbare, les « *Grands Chiens* ». Au cours du Premier Calendrier, et durant tout le début du Second, les relations entre ce peuple et les humains d'Elarstan seront difficiles et souvent proches du conflit armé. Il fallut attendre les années 320 du S.C. pour qu'une véritable relation amicale s'instaure. A cette époque, les « *Grands Chiens* » furent sévèrement meurtris par la grande ruées vers le sud conduite par le Kha-Khän *Bukioth*. On estime aujourd'hui que près des deux tiers des hommes de la tribu avaient trouvé la mort durant l'invasion. Pour comble, de retour dans leurs territoires, ils constatèrent que le roi orque, *Ogotholaï,* avait profité de leur implication dans le sud pour entamer une conquête de leurs terres. Les « Grands Chiens » exsangues combattirent durant des mois face aux troupes orques très largement supérieures en nombre, et en moral. Ce fut grâce à l'intervention des seigneurs *d'Eravian*, de *Furnir* et d'*Andurias* que les barbares purent éviter la mise à sac de leur cité d'*Urlac'Barim.* Puis, par un appui militaire et économique, les seigneur d'*Elarstan* permirent aux « Grands Chiens » de recouvrir la presque totalité de leur domaine. En signe de grande reconnaissance, leur chef, le Khän *Gliderkas*, offrit l'allégeance éternelle de son peuple aux rois d'*Elarstan*. C'est à cette époque, que les « *Grands Chiens* » devinrent des *Eörl'bares* (« barbares civilisés » dans leur langue), et que le chef de leur tribu devint Prince d'*Elarstan*.

-75 : un moine aventurier du nom de *Laviotis Elithor* fonde un monastère de Los sur une colline à l'embouchure du fleuve, à l'ouest de l'actuelle *Algalith*. Il prétend avoir découvert un vaste complexe souterrain, et au cœur de ce labyrinthe, une colossale statue de bronze et de rubis représentant un Dieu en robe blanche brandissant un marteau. Sur le socle des idéogrammes ressemblant à des lettres et formant le mot L O S. Très vite, des colons religieux affluent en grand nombre pour s'installer au pied du site. Ils fondent le village de *Laelith*.

-19 : l'importance spirituelle et économique prise par le village de *Laelith* devenu Cité, conduit le gouverneur de *Sitrios* à déménager son administration et à rejoindre *Laelith*.

An 0 : c'est l'année de la déclaration de fondation du royaume d'*Algalith* par le roi *Gilius 1er* . Sa capitale, *Laelith* étend désormais son pouvoir sur tout le sud du continent, de l'océan oriental à l'océan occidental.

10 : fondation de la province du *Silk'Or*, dont le gouverneur siège désormais à Citrine.

18 : encouragé par l'exemple de *Gilius* d'*Algalith, Lobotris*, gouverneur de *Tynaria* prononce la déclaration de fondation du royaume d'*Ang'mar*, dont il devient le roi.

48 : pour des raisons qui demeurent obscures, cette année marque la fin de toute nouvelle en provenance du *Pays de l'Or*. Durant la décennies suivante, de nombreux commerçants armeront des navires pour tenter de rallier le continent originel. On ne reverra aucun de tous ces navires. Les souverains, nouvellement installés dans leurs prérogatives donneront rapidement l'ordre de cesser de telles tentatives « pour ne pas mettre en danger la situation économique du royaume »…

85 : la province du *Silk'Or* fait sécession. L'*Algalith* envoie un ultimatum de guerre au gouverneur de Citrine. Ignoré, il est à l'origine de la première guerre humaine de l'histoire du continent *Ilvanirien*. Après plus de deux années de guerre et la destruction quasi complète de la cité de Citrine, le roi *Gilius III* d'*Algalith*, menacé au sud pour une incursion d'Amazone, est contraint de retirer ses troupes du *Silk'Or*.
Cette défaite militaire marque la fin de sa courte dynastie, et *Gilius III* petit-fils du fondateur du royaume abdique en faveur de son cousin *Erius 1er*. La dynastie des *Erius* marquera tout le début du royaume d'*Algalith*.

88 : *Clodius Fordavius*, ex-gouverneur du *Silk'Or*, devient roi en juin, par la fondation du royaume du Silk'Or.

119 : la noblesse de la région proche de *Commoras*, réunie en conseil, décrète la création d'un royaume dont le nom viendra du nom de la cité du premier seigneur désigné comme souverain par ses paires. Ainsi naît le royaume d'*Elarstan*, domaine du roi *Galédar* seigneur d'*Elarstim*.
Inauguration la même année de la cité d'*Andurias* sur les rives du *Lac Salé*.

208 : les humains découvrent le peuple hobbit par hasard. A l'automne, des soldats d'*Andurias* trouvent les corps inanimés d'un groupe de rôdeurs hobbits. Ils les conduisent devant leur seigneur, Duc d'*Andurias*, et comprennent que les rôdeurs furent victimes d'un groupe d'ogres affamés, que l'approche d'un grand nombre de soldat en arme avait fait fuir.
Les hobbits acceptent de porter un message d'amitié à leur seigneur de *Bire-la-Ville*. Très vite, les hobbits qui forment un peuple doux et timide, deviennent les amis et souvent les alliés des humains.

> Notons que les relations humano-hobbits ne furent bonnes que dans le nord du continent, puisque, a priori, il n'existe pas de représentants de cette race établis dans le sud de l'ilvanir. Cependant, certaines observations, certains récits elfiques ayant servi de base à des chansons anciennes, laisseraient entendre qu'une communauté Hobbit nombreuse aurait peuplé le centre de l'actuel Silk'Or avant l'arrivé des colons humains. Certains sages, spécialistes en histoire des peuples, ont la conviction que ces peuplades Hobbits furent génocidées purement et simplement par les premiers humains venus dans cette région.

217 : des explorateurs diligentés par *Citrine* découvrent, dans les collines proches de l'actuelle Cité *d'Athérone*, quelques communautés pastorales qui se prétendent originaires du pays depuis plusieurs dizaine de générations et prétendent s'appeler « *Dolmes* ». Ils se disent descendant d'une lointaine civilisation ilvanirienne. Ces populations s'intégreront assez rapidement à la population du *Silk'Or*, sans que l'on arrive à savoir s'il s'agissait en fait d'anciens migrants venus de *Laelith*, ou d'authentiques autochtones…

239 : apogée territorial du royaume *Stimarlois* (*Elarstan*), qui s'étend alors des rives de l'océan oriental au *Lac Salé*, et du désert de *Gob'Us* au *Mont Solitaire*.

363 : *Aralclé le biseauté*, philosophe de *Métras*, se retire dans les collines proches pour y vivre en ermite. Son retrait dure plus de cinq années avant qu'il ne revienne en ville, agité d'une fièvre mystique d'abord incompréhensible pour ses concitoyens. Aralclé prétend qu'il a trouvé « la source de la vérité sacrée ». Il dit à qui veut l'entendre que, tout près de sa cabane, il a découvert une pierre gravée d'une inscription rédigée dans une langue et un alphabet totalement inconnus. Et que cette pierre semble vouloir communiquer avec lui…



Après plusieurs jours, il parvient enfin à convaincre six personnes de l'accompagner jusqu'à la pierre. Avec lui se trouve alors *Abratius* le boulanger, *Clitosfon* le tailleur, *Nimosus* le lettré, qui enseignait aux enfants, *Halicaslus* le berger, *Philipius*, qui travaillait aux vignes, et la blanche *Callispinia*, qui vendait ses charmes. Sous la conduite d'*Aralclé*, le groupe parvient à la pierre et le philosophe leur montre les inscriptions. A peine sont-elles lues à voix haute par *Aralclé* que *Philipius* et *Callispinia* entre dans une transe aussi soudaine qu'inattendue. Se donnant la main, l'un et l'autre, de deux voix qui n'en formèrent plus qu'une seule, dirent : *« Je suis Un et je suis Double. Je suis ce qui a été et ce qui sera. Je suis le principe féminin et le principe masculin. Je suis l'essence de toute chose. Je suis Gal'Os l'incréé et vous m'adorerez à l'exclusion de tout autre et je vous aimerai et vous dispenserai mes bienfaits ».*
Lorsqu'ils reviennent à Métras, tous les sept annoncent l'avènement d'une « vraie religion

de paix et d'amour ». Ils parlent durant deux jours de Gal'Os. Et se séparent pour ne plus jamais se réunir.

Ce qu'il advint des sept (SGDA)
Philipius et *Callispinia* quittèrent tout ce qui était à eux, et ils s'installèrent ensemble dans une bergerie isolée dans la campagne. Ils conçurent dix enfants, cinq filles et cinq garçons. Et ils accueillirent toujours ceux qui venaient chez eux pour y trouver refuge.
Abratius quitta *Métras* pour Pal'Or. Il y installa une nouvelle boulangerie et il distribua gratuitement tous les jours plus de cinq cents pains aux pauvres. Et on dit que nul jamais ne vit entrer le moindre sac de farine dans son échoppe.
Clitosfon se rendit à *Dolmos*. Là, il voulut rencontrer le maître de la ville et après quelques mots murmurés à son oreille, celui-ci le désigna comme son conseiller. Et c'est là que *Clitosfon* termina ses jours.
Nimosus alla à Citrine où il choisit de vivre d'aumône et de dispenser gratuitement son enseignement aux enfants.
Halicaslus s'installa à *Dalorio* et soigna les hommes et les bêtes jusqu'à sa mort.
Aralclé alla s'assoir sur la grande place de la Métras et demeura là durant deux fois sept années, ne parlant plus, ne mangeant plus, et n'acceptant de boire que l'eau de la pluie. Et tous ceux qui avaient besoin de réconfort allaient s'assoir devant lui, et très vite ils se sentaient apaisés. Après ces quatorze années, *Aralclé* annonça qu'il était le premier Saint Idiome, le grand maître du culte de Gal'Os. Il renonça à son nom et se fit appeler *Aral*.
Lorsqu'il mourut, un grand temple fut construit autour de son corps, le *Tempositio*. Et tous les Saint-Idiomes après lui résidèrent dans le temple.

440 à 452 : « *Guerre des Nefs* ». A la suite d'une série de pillage de navires commerçants, le roi *Erius XVI* d'*Algalith* déclare la guerre à l'*Ang'Mar*.
Durant toute la durée du conflit, la région du *Percolan* reste neutre et sert de zone tampon entre les deux royaumes.
Erius XVI, vainqueur du conflit, exige le paiement de 12 navires marchands comme dommages de guerre. Il n'en obtiendra pas 10, mais retire un prestige important de l'opération.

510 à 511 : « *Guerre d'orgueil* ». Une brouille diplomatique importante conduit le roi *Erius XIX « le petit »* à déclarer la guerre au *Silk'Or*. Les deux peuples, qui se détestent cordialement depuis quatre siècles (guerre de sécession du Silk'Or), se livrent alors une guerre sans merci durant près de 18 mois. Aucun vainqueur ne sort de cette guerre, et un traité de paix sera finalement signé en 514.

555 : le 17 mai, *Tralis le blanc*, Paladin de LOS, fonde un ordre de guerriers de la foi destiné à protéger les églises et les monastères trop souvent victimes de pillages. L'Ordre, tout d'abord nommé Ordre de Défense du Goupillon, est finalement baptisé Ordre des Templiers de LOS en 562. Il s'installe à Ménérias (actuel Né*arstan*).

579 : Grande peste du sud du *Silk'Or*. Près de 45.000 personnes trouveront la mort en moins de cinq mois dans cette région jusqu'alors très prospère. Le roi du *Silk'Or Philippe Antonius VI*, condamne l'attitude des guildes de médicastres qui se livrent une concurrence sans merci, et décrète l'illégalité des guildes sur tout le territoire du royaume. Il confie à son ministre de la santé publique, Maître *Nesstiss*, la charge de réformer en profondeur la situation. Des dizaines de médicastres seront emprisonnés durant la période et quelques émeutes seront réprimées dans le sang, mais au terme de la crise, *Nesstiss* réussira à faire adopter à tous les médicastres du *Silk'Or* la charte qui porte son nom, « *le Pacte de Nesstiss* ». Par lui, les médicastres s'engagent à soigner qui le leur demande, sans distinction de caste ou de religion.
Moins de dix ans plus tard, tous les grands royaumes adoptent cette charte, et contraignent les guildes à s'y plier ou à disparaître.

583 à 586 : « *Guerre d'Alissandre* ». Lorsque le jeune roi *Boris X* d'*Ang'Mar* séduit au cour d'un voyage diplomatique en *Algalith* la belle *Alissandre* fille du roi *Erius XXII*, ce dernier s'oppose à tout projet d'union, et demande à son invité de quitter son royaume. Epris, et vexé, *Boris X* enlève alors la jeune fille et la conduit en son royaume.
Aussitôt le roi *Erius* lève 8 légions et se dirige vers *Tynaria.* Il prend en chemin la cité du *Percolan* qui prétendait, comme au siècle précédant, s'opposer au passage de ses troupes.
Après deux sanglantes batailles, à *Solital* et dans les plaines à l'ouest de *Tynaria*, le siège de la capitale *Mar'Angoise* est fait dés mars 584. Il durera près de trois années. *Erius XXII* n'en verra pas le dénouement, puisqu'il meurt de la grippe en janvier 586, laissant la victoire à son fils Marius, qui pénètre dans la cité en flamme et reprend sa sœur des mains du roi *Boris* qu'il laisse mort derrière lui.
Le retour à *Laelith* est triomphal, mais très vite, la liesse populaire tourne à l'indignation lorsque *Marius* épouse sa sœur *Alissandre* en 587. La dynastie des *Erius* ne survivra pas à ce déshonneur, et *Marius* sera assassiné par un de ses proches quelques jours avant son couronnement.
Le trône restera vaquant durant 8 années, avant que la noblesse du royaume assemblée en 594 à *Laelith* n'élise le jeune *Silvanil* Duc de *Sitrios*. La longévité exceptionnelle de ce roi, prouvera après 149 années de règne que celui-ci avait du sang elfe dans les veines…
La cité de *Percolan* restera protectorat *Algalithois* jusqu'en 590.

602 : fin février, de nombreuses migrations *Hobgobelines* sont signalées un peu partout dans le sud *Ilvanirien*. Par milliers, ces clans convergent vers les plaines au nord du lac *d'Arias*. Dans les royaumes l'état de guerre est déclaré, et les hommes sont mobilisés en hâte. En mai, ce sont quelques 16.000 guerriers *hobgobelins* qui déferlent sur les campagnes du nord de *l'Algalith* et du *Silk'Or*, mais contrairement aux attentes des rois de *Laelith* et de *Pal'Or*, ces troupes se dispersent immédiatement,

refusant d'engager un combat massif, et préfèrent piller au hasard les riches villages privés de leurs guerriers enrôlés dans les armées des royaumes. La tactique s'avère payante, et les troupes *hobgobelines* rejoignent les rives du lac d'Arias en Octobre, chargée d'un riche butin.
En novembre, talonnée par les humains, l'armée de pillards trouve refuge dans les contreforts sud des Hauts-de-*Cof*. De violentes batailles s'engagent alors, mais les humains comprennent rapidement qu'ils ne pourront pas aisément déloger les *hobgobelins* arque boutés sur des positions facilement défendables. C'est alors une armée de 30.000 soldats (dont 9.000 *Silk'Oréens*) qui entame un siège de longue durée à quelques kilomètres des positions ennemis. Il faudra en tout près de 3 années aux humains pour venir à bout (par la famine essentiellement) de la poche *hobgobeline*.

628 : un groupe d'humain venu de *Tynaria* pénètre l'île de *Salem* et découvre le peuple méfiant des Gnomes (ou Schninkle).

633 : près d'un millier de mar'angois quittent leur royaume natal, principalement la région du lac Aven, pour fonder une colonie sur les rives du fleuve Colante (dans les plaines nord-est du mont Marcolan). Fondée par des hommes libres du royaume d'Ang'Mar, la colonie prend le nom de Dimar et se déclare « cité indépendante » dès l'origine.

642 : la peste s'abat sur le royaume pourtant prospère d'Ang'Mar. Près de la moitié de la population du royaume sera anéantie par la maladie en moins de deux années !
Les plus touchés par la peste cherchent alors des boucs émissaires. Des dizaines de temples, de toutes confessions sont mis à bas, le pouvoir royale chancelle sous la pression populaire… *Zurtief*, grand prêtre de *Dagoth* désigne alors le peuple Gnome comme responsable de la récente contagion. Le pouvoir royal s'empare de cette assertion et mène une guerre d'extermination contre le peuple de *Salem*. Les carnages et les massacres (plus de 40.000 morts ! selon les registres tenus par les prêtres de *dagoth*) seront conduit durant quatre mois, avant que le roi d'*Ang'Mar* ne décrète Salem « impropre à la colonisation ».

Conséquences de cette peste :	- on estime que le peuple Gnome fut détruit pour moitié environ. - les *Mar'Angois* garde une haine viscérale des Gnomes - le culte de *Dagoth* devint le premier par l'influence et le nombre de fidèles

Prêche de Zurtief Grand Prêtre de Dagoth, le 18 décembre 642

« Que voyons nous mes frères ? Que voyons nous venir ? La fin des temps ! La fin du royaume je vous le dis.
Et savons nous seulement pourquoi ? Oui ! Mes frères en vérité, oui. Nous savons d'où nous vient cette peste abominable qui tue nos enfants, qui terrasse nos proche, et ruine nos maisons. Elle nous vient de cette île maudite ou le malheur voulut que nos fiers marins accostent malgré eux un triste jour. Elle nous vient de cette île diabolique, peuplée de démons aux yeux noirs comme l'enfer.
Si les Dieux nous envoie aujourd'hui cette déchirante leçon, c'est parce que nous n'avons pas compris qu'il nous fallait détruire ces créatures de la Géhenne.
Sus mes frères, sus aux gnomes ! Mort aux petits démons !

646 : en mars, la reine *Amazone Tianaline* lance son peuple dans une guerre de conquête de territoire dans le sud *Ilvanirien*. Ses armées surprennent les troupes *Algalithoises* et ravissent rapidement tout le triangle de la corne ouest au sud de *Laelith*. En octobre, les amazones possèdent non moins de 30 sites fortifiés sur tout le territoire conquis (9 vieilles forteresses *algalithoises* et 21 petits fortins construits en quelques semaines), et près de 25.000 guerrières farouches forment l'armée d'occupation.

646 à 725 : durant près de 80 années, toute la corne sud ouest de *l'Algalith* reste occupée par les troupes *Amazones*. Si les batailles furent nombreuses et souvent sanglantes, le Roi *Silvanil 1er* ne reprendra finalement le contrôle de cette région que durant l'année 723, et ne parviendra à repousser les dernières légions amazones que durant l'été 725.

698 : le druide *Icalim*, sujet *silk'oréen* de la cité de *Pal'or*, traverse la *Vallée Abandonnée*, dont il fit un récit très imagé dans son ouvrage « *Terre oubliée, terre de monstre* ». Il y décrit son incroyable rencontre avec des créatures terrifiantes et reptilienne, mais surtout sa stupéfaction lors de ses observations du peuple *centogre*.
En 699, il atteint la *Chaîne du Gouvre* et devient le premier homme à communiquer avec des Elfes en Ilvanir. *Icalim* reste huit années auprès d'eux afin d'étudier leur culture, leur civilisation. A son retour, il décrit les êtres qu'il a rencontrés, et en examinant les très vieilles légendes humaines, de grandes similitudes sont découvertes entre les Elfes et les êtres féeriques décrits par les anciens.

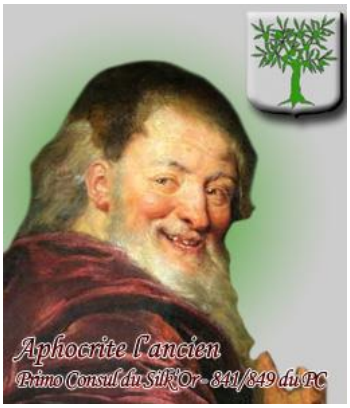
726 à 830 : avec l'année 741 commence une longue période de prospérité et de paix pour les royaumes du sud, *Algalith*, *Silk'Or* et *Ang'Mar*, appelés « *les trois grands* ». C'est aussi l'année de la fondation de la cité libre de *Ber'Cof* (au sud des *Hauts-de-Cof*) par des migrants venus *d'Algalith*. Leur chef, *Ulic*, un chevalier de la région de *Sitrios*, prend le titre de Prince de Ber'cof.
Dans tout le sud du continent, les récits du druide *Ilcalim* excitent les imaginations des souverains, et des expéditions sont montées en grand nombre pour explorer les vastes régions qui s'étendent au nord de la *Chaîne du Gouvre*.
Ils y découvrent de vastes forêts, des terres fertiles, des richesses minières importantes. De nombreuses colonies naissent et prospèrent rapidement (la principale voie de pénétration devenant le *Grand Fleuve* de l'actuelle *Arn'Armor*, qu'utiliseront en tout sens les navires tant *algalithois* que *silk'oréens*).

La progression de l'implantation des humains du sud dans le nord de l'Ilvanir, ne s'est heurté durant cette période d'un peu plus d'un siècle qu'aux résistances des barbares autochtones désunis par une organisation en clans qui exacerbe les rivalités internes. De grandes batailles eurent lieu durant cette période, mais aucune ne fut remportée par les barbares !
On estime aujourd'hui que plus de 600.000 barbares furent exterminés durant le 8ème siècle du Prem.Cal.

(SGDA) **831** : « *la bataille de la porte du Diable* ». Les récits sont nombreux qui rapportent que lors de cette année 831, les royaumes du sud durent affronter une terrible menace venue d'un temple, dont la construction était antérieure à l'arrivée des humains en *Ilvanir*. Par cette « porte », des centaines de diables se seraient déversés sur les plaines du sud, conduits par le terrible *Tiamat* en personne. « *Les trois grands* » mobilisèrent l'essentiel de leurs troupes pour arrêter cette déferlante, et une bataille énorme aurait eu lieu au crépuscule du 19 août de cette année. Une bataille qui aurait vue en une nuit mourir plus de **90.000** des meilleurs soldats du sud. Au matin, *Tiamat* gisait dans un sang noir, et ses diables avaient tous disparus.

Cette bataille eut-elle vraiment lieu contre des Diables ? En tout cas elle eut pour conséquence que les royaumes du sud se trouvèrent très affaiblis face aux menaces barbares qui ne tardèrent pas à voir le jour.

838 (à 1108) : « l'ère des philosophes ».
En 838 du PC, les *Silk'Oréens* se soulèvent contre le pouvoir royal et exigent une totale égalité entre tous. La révolution dure trois longues années et oppose dans le sang partisans d'une République et défenseurs de la Monarchie absolue. Au terme de ces soulèvements, qui devinrent très vite guerre civile, le 18 avril 841 la « République des Sages » est proclamée à *Pal'Or* et pour toute la Nation *Silk'oréenne*. Les citoyens (hommes et femmes libres de plus de 23 ans du *Silk'Or*) désignent pour les gouverner une assemblée de 12 philosophes.
Aphocrite l'ancien, Philosophe et l'un des inspirateurs de la révolution, est choisi pour Primo Consul de la République.
Durant près de trois siècles, les *Silk'Oréens* vivront en République, sous le gouvernement des Philosophes. Cette longue période aura pour effet de confirmer la domination de cette nation sur les domaines de l'esprit. Les acquis de cette période illumineront l'ensemble des pensées de la fin du Premier Calendrier et de tout le Second.



855 : ***Gadorouth*** le *Khân* des *Grands Loups*, une des grandes tribus barbare du nord, parvient après douze années d'efforts et de tractations à réunir la nation barbare. Il devient le premier *Khâ-Khân* de l'histoire barbare, et mène à la tête d'une horde de plus de 70.000 guerriers une guerre de harcèlement et de pillage contre les colons humains.
En 856, il conduit ses troupes vers le sud, en descendant la vallée entre le *lac Gouvron* et les *Hauts-de-Cof*. Il atteint à l'automne le royaume d'*Ang'Mar*, qui sera totalement mis à sac en moins de 8 mois. En 857, il ravage tout le nord de l'*Algalith* et du *Silk'Or*. En avril 858, il recule une première fois devant les murs de la cité de *Laelith*. Il meurt finalement en octobre 860 devant les remparts de *Colombus*, après un siège de 14 mois. Ses troupes alors privées de l'unité garantie par le *Khâ-Khân* refluent rapidement vers leurs territoires du nord, emportant, dit-on, un colossal trésor.

861 : sur le plateau de Rocchêne (80 km au sud des Hauts-de-Cof), un Druide découvre une tablette de pierre portant des inscriptions très anciennes et incompréhensibles. Des dessins y sont portés, montrant une pierre en forme de gland guérissant un paralytique. Un grand culte de Mère Nature sera rendu dans cet endroit durant un demi-siècle.

863 : le 25 septembre, *Romar d'Andurias*, Grand Maître de l'Ordre des Templiers de LOS, décide de transférer le siège de l'Ordre à *Sitrios* afin de protéger plus efficacement le sud du continent qui fut sévèrement touché par les exactions barbares. Cette décision provoque bien des débats au sein même des Templiers. Nombreux sont ceux qui craignent d'abandonner les terres du nord alors que c'est là l'endroit où les hommes se trouvent les plus exposés.
En fait, si la protection du sud est mise en avant, ce qui guide vraiment la décision du Grand Maître d'alors semble bien être le soucis de libérer l'Ordre d'une image nordique qui empêche son plein épanouissement dans le sud.

892 à 893 : après plus de trois siècles d'une paix précaire entre *les trois grands,* une guerre éclate entre l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*.
Nicolaïs IV, roi d'*Ang'Mar* avide de conquête et de hauts faits d'arme (floué aussi par les difficultés mar'angoises à fonder de nouvelles colonies dans le nord), lance son pays dans la conquête des terres du sud. Il prend successivement les cités de *Percolan*, *Dimar*, *Ber'Cof* et *Sumor*.
Il ne sera arrêté dans son élan conquérant que par les puissantes légions du roi d'A*lgalith*, *Silvanil VI*, sur les rives ouest du *Lac d'Arias*. La terrible bataille du « *lac de sang* » verra la fin de plus de 30.000 hommes et la fin du rêve de grandeur de *Nicolaïs IV*.
Il faudra ensuite près de deux ans aux *algalithois*, et de nombreuses batailles, pour libérer les cités indépendantes annexées par le royaume *mar'angois* en 892.

914 : les Amazones de l'archipel de *Babylos* se livrent à une succession de raids contre les ports *algalithois* et *silk'oréens*. En quelques semaines, les flottes civiles et militaires des deux nations sont anéanties. Les Amazones interrompent ainsi le commerce maritime, et s'assurent un contrôle absolu des mers.

928 : Sur la fin de son règne, le roi *Silvanil VI* arme une légion pour escorter les nouveaux colons qui prennent la route pour les terres du nord. Dans l'impossibilité d'utiliser la voie des mers, en raison du blocus amazonien, l'expédition s'engage dans la *vallée abandonnée*. Après de nombreux périls, les survivants de l'expédition parviennent en 932 dans une région pourvue de magnifiques forêts et de nombreuses sources (le Nord-Est de l'actuel *Anr'Armor*).
Ils fondent la cité d'*Arn'Armor*. Leur chef *Sinialis le bon*, un cordonnier né dans la cité de *Colombus*, y exerce un gouvernement juste et entretient un mode de vie serein et doux. Le *Havre-de-paix*, comme les elfes nommeront *Arn'Armor*, commence une existence prospère.

933 : informé par des messagers revenu de la nouvelle cité d'Arn'Armor de la réussite de l'entreprise de son défunt père, le roi *Silvanil VII* d'*Algalith* lance un ambitieux programme de réarmement maritime du royaume. Dans toutes les cités fluviales, dans tous les villages, des dizaines de chantiers navals s'ouvrent et travaillent à plein régime.
En 936, l'*Algalith* possède enfin une flotte d'une puissance considérable, et se lance dans une série de batailles navales face aux amazones. Au terme de deux années de violents combats maritimes, les *algalithois* brisent enfin le joug des femmes de *Babylos*. Mieux encore, les capitaines de *Silvanil VII* menace la capitale amazone.
Un accord de paix est signé à *Gand'Al* le 14 juin 938 entre les deux belligérants.
La porte est alors ouverte pour une nouvelle migration massive de sujets *Algalithois* pour coloniser les forêts et les plaines de la région d'*Arn'Armor*.

> De cet effort consenti dans le conflit contre les amazones, les *Algalithois* garderont longtemps une supériorité maritime inégalée.
> Après l'hiver 938/939, et jusqu'en 980 environ, l'intérêt des *Algalithois* pour l'*Arn'Armor* inspira le déplacement d'une population considérable (environ 80.000 colons)

943 : inquiet de l'affluence massive de nouveaux colons sur leur territoire, les clans barbares de la région d'*Arn'Armor* s'unissent à nouveau. Ils monteront durant 8 mois un siège impitoyable de la cité, qui finira par céder. La ville sera rasée en 944, et plus des trois quarts de la population périront brûlés dans les incendies que laisseront les barbares derrière eux.
Pourtant, rescapé du massacre, *Sinialis le Bon* entreprendra la reconstruction de la cité. Un soutient militaire de l'*Algalith* permettra à de nombreux colons de désormais vivre à l'abris dans la région.

945 : Folkam, seigneur de la cité libre de Dimar prend le titre de Roi de Dimar.

970 : premiers contacts entre les habitants d'*Arn'Armor* et le peuple *Stimarlois*. Une relation amicale s'instaure immédiatement entre les deux peuples. Rapidement les échanges se développent au point que bientôt l'*Elarstan* devient le principal partenaire économique de la cité *Arn'Armoroise* (la réciproque sera vrai à partir de 1054)

978 à 990 : « *Guerre des douze ans* ». Le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* signent en 978 une alliance dite « *Convergence* » dans le but de limiter la puissance de l'*Algalith*. Les deux souverains de la *Convergence*, lancent un ultimatum au pouvoir de : que la moitié de la flotte de guerre *algalithoise* soit désarmée sous trois mois, ou c'est la guerre. Le refus de tout compromis signifié par un *Silvanil VII* vieillissant, marque le début des hostilités le 24 septembre 978. En décembre, le roi *Silvanil* est assassiné (probablement par un agent étranger). L'*Algalith* plonge dans le chaos. Le pouvoir militaire désemparé ne peut que constaté sa faiblesse. En avril 979, malgré une vaillante résistance, dans ces conditions difficiles, la majorité des grandes villes *algalithoises* sont assiégées ou conquises. La reddition de l'*Algalith*, asphyxiée, conquise jusqu'au cœur de son territoire, est signée le 19 novembre 980.
C'est un jeune homme, guerrier de la cité de *Galix*, *Anethor*, qui apportera la liberté retrouvée à ses frères *algalithois*. En 983, il rejoindra la cité de *Sumor*, et tente de faire entendre la voix de la reconnaissance au seigneur de la cité pour la libération de son peuple par les troupes d'*Algalith* du joug *Mar'Angois* moins d'un siècle auparavant. Il entreprendra la même démarche l'année suivante auprès des seigneurs de *Percolan* et de *Ber'Cof*. En mars 985, finalement entendu, il conduit une légion de 3.500 hommes à la reconquête de sa patrie. Il y parviendra, quelques cinq années plus tard. Devenu héros national, il montera sur le trône d'*Algalith* le 26 mai 990.

1000 : l'*Ilvanir* est bouleversée durant toute cette année par des catastrophes en tous genres. En janvier un ouragan s'abat durant une semaine dans le sud de l'*Algalith*, ravageant les cités de *Gand'Al* et de *Galix*. En mars, avril et septembre, des tempêtes ruinent l'*Arn'Armor*. En juillet une vague déferlante écrase la cité de C*ommoras* faisant plus de 12.000 noyés. En août, les villes de *Bollissac* (*Arn'Armor*), *Arpig* (*Algalith*) et *Andurias* sont détruites par les flammes. Enfin, en décembre, tous les habitants de la cité de *Corneville* (24.000 personnes au Nord-Est du *Silk'Or*) disparaissent sans laisser de traces.

> A ce jour, aucune explication n'a fait autorité sur ces évènements de la vie *Ilvanirienne* autour du millénaire de ce calendrier. Hasards, incursions démoniaques visant à détruire la race humaine et ayant mystérieusement échouées, agissement d'une

société cabalistique secrète visant à obtenir le pouvoir, colère divine… Toutes les théories sont présentées à ce sujet, et aucune ne peut être assurément désignée comme étant la meilleure.

1040 : au Nord-Est du royaume d'*Elarstan*, des orques et des gobelins jaillissent par milliers. Des légions d'ogres, des armées de hobgobelins déferlent sur les campagnes *stimarloises*. En moins de six mois, la verte région, au nord de l'*Erdaruinh* n'est plus qu'un champ de ruine (plus de 45.000 *stimarlois* sont massacrés par les gobelinoïdes) et l'*Elarstan* perd 8 cités parmi les plus belles de son territoire. Les hordes de créatures sont finalement stoppées, au prix de terribles affrontements, sur les rives du fleuve. En 1041, la menace se précise, une créature, liche ou démon, du nom d'*Acheronn*, revendique tout le territoire conquis par les orques au nord de l'*Erdaruinh*. Sur tout le pays « d'*Acherrie* » des tours de garde orques sont dressées, et très vite la végétation devient sèche et disparaît.

1052 : prenant toute la mesure de la menace, le Grand Maître de l'Ordre des Templiers de LOS, *Barélas de Ballarde*, décide de réunir la quasi-totalité de ses soldats à *Commoras*. A partir de ce moment, les Templiers combattront sans relâche les troupes d'*Acheronn*.
Commoras deviendra officiellement siège de l'Ordre le 1er janvier 1062.

1069 à 1070 : première croisade contre *Acheronn*. Le roi d'*Elarstan*, *Cigistain d'Andurias* lève une puissante armée et passe le fleuve *Erdaruinh*, portant ses coups jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres au nord. Il est tué sur les rives de la *Partha*. La chute de *Cigistain* marquera pour longtemps l'installation d'*Acheronn* au Nord d'un *Elarstan* très diminué.

1095 : dans le nord du continent, des sujets *stimarlois* ou *arn'armorois* ont formé des communautés de trappeurs et de chasseurs. Depuis l'arrivée des troubles dans le pays d'*Acherrie*, ces hommes vivent en quasi autarcie et n'ont pratiquement plus de contact avec leurs patries d'origine. Tout le commerce est pour eux désormais tourné vers les échanges avec les peuplades *Wukings* du grand nord. Aussi est-ce tout naturellement qu'ils proclament leur indépendance et la naissance de leur nouveau royaume, le « *Royaume des Glaces* », dont le gros village de *Norfum* devient la capitale.

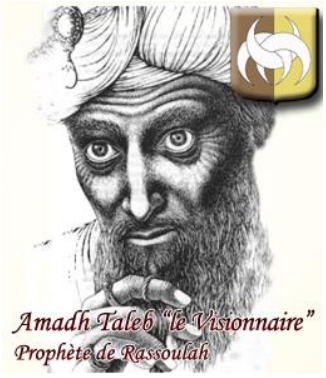
1108 : fin de « l'ère des Philosophes » au *Silk'Or*. Un hiver 1106 particulièrement rigoureux, une sècheresse impitoyable sur l'ensemble de l'année 1107, ainsi que des scandales de mœurs touchant plusieurs membres du gouvernement des Philosophes provoquent des soulèvements dans plusieurs cités du *Silk'Or*.
Incapables de faire face à cet élan populaire, pourtant largement injuste, le Primo Consul *Itridate*, proclame la chute de la Première République du *Silk'Or* et en appelle aux citoyens pour choisir une nouvelle république par les urnes. C'est à cette occasion que l'opinion publique, agitée en sous-main par des royalistes, choisi de placer à sa tête un Empereur appuyé sur un régime de monarchie constitutionnelle.
Antonius Saclius est couronné Empereur sous le nom *d'Antonius Premier* du *Silk'Or*.

1148 à 1151 : les « *années noires* ». Les troupes d'*Acheronn* franchissent l'*Erdaruinh* et pillent l'*Elarstan*. Le roi Fernand Ier s'enfuie avec quelques centaines de cavaliers vers l'*Arn'Armor*. Là, en 1149, il parvient à lever une armée de 8.000 volontaires qu'il entraîne à sa suite vers son royaume ravagé. En chemin, il fait étape dans le sud pour aller quérir l'aide des Cheiks du désert de *Gob'Us*. En quelques mois, il réunit à sa cause les 4 grands chefs des tribus des hommes bleus, inquiets eux aussi des avancées d'*Acheronn*. Accompagné de quelques 5.000 cavaliers du désert, Fernand Ier mène une farouche guerre de reconquête de ses terres. A l'hiver 1150, les troupes d'*Acheronn* sont repoussées bien au-delà du fleuve, et au printemps de l'année suivante, elles sont prises en étaux par les guerriers du tout jeune *Royaume des Glaces*, venus en renfort pour abattre la menace noire.
Voyant ses troupes anéanties, *Acheronn* se retire dans les hauteurs imprenables du *Mont Solitaire*.
La région nord du continent, libérée de l'influence néfaste d'*Acheronn*, n'est pourtant plus qu'une vaste lande dévastée et rongée par le mal. Sans moyens pour réhabiliter ces terres, et confronté à la nécessité de reconstruire d'abord le cœur de leur royaume, les *Stimarlois* les laisseront à l'abandon. Elles seront lentement réoccupées et repeuplées par des clans Orques survivants des massacres.

Le malheur d'une terre du Nord (*extrait des mémoires du ménestrel Lanperval de Commoras*)
J'étais aux côté du Général Godrius, commandant en chef de la IIIème légion Stimarloise, lorsque nous pénétrâmes dans ce qui fut jadis la ville de Tour-Mineure, une cité de lumière, d'art et de beauté. Je n'étais pas particulièrement naïf, malgré mon jeune âge à cette époque, mais j'avoue que ce que je découvrit dans ces ruines me laissa sans voix, glaça mon âme !
Dans chaque rue nous découvrions un charnier, dans chaque maison la scène d'un drame qui s'était joué là quelques mois ou quelques années auparavant. Sans doute toute la population de la cité n'avait-elle pas été massacrée dés la chute de la ville aux mains des orques un siècle plus tôt. Les jeunes femmes avaient été épargnées, et les enfants aussi. Pendant des générations, ils avaient servi de main d'œuvre, et de réserve de nourriture en cas de disette, de défouloir pour les guerriers orques humiliés par leurs chefs…
Ce jour là pourtant, tout était mort. Des milliers de corps s'offraient à nos yeux incrédules. Avant de mourir dans la souricière qu'était devenu pour eux la ville de Tour-Mineure, les Orques avaient une dernière fois abusé de leur force et de leur cruauté.

1206 : *Amadh Taleb*, dit "le négociateur", troisième fils du Sheik des *Rass'Jibh*, parle pour la première fois à ses frères d'une curieuse vision qu'il a eu dans les montagnes où il chassait le puma des roches. Très vite, le récit de sa "rencontre" enfle et se répand dans sa tribu où on le qualifie de "visionnaire" et de "prophète d'une ère nouvelle".

1210 : les rumeurs qui entourent *Amadh Taleb* commencent à agacer les Sheiks des autres tribus du désert dont les peuples ne parlent plus que du "prophète *Amadh*, l'annonciateur d'une grande paix".
En Juin, le 9, deux assassins, envoyés par deux Sheiks du désert, tentent de mettre fin aux jours *d'Amadh*... Sans succès.



Le mystère de la tente du saint.
On dit que les deux assassins entrèrent dans la tente d'Amadh à la faveur de la nuit, mais qu'ils ne parvinrent pas à le tuer dans son sommeil. Au matin, Amadh leur parla à son réveil, et les deux spadassins repartirent vers le nord. Quelques jours plus tard, les deux Sheiks moururent "mystérieusement" poignardés... Plus jamais un homme du désert ne parla d'éliminer Amadh, dont le nom est désormais prononcé avec un respect marqué.

1215 : la notoriété *d'Amadh* est à son apogée. Des milliers d'Hommes Bleus se réunissent dans l'oasis de *Oudarzékoum* où ils viennent se saisir *d'Amadh*. Un instant on croit que c'est pour le lapider... Mais les cavaliers du désert le hissent bientôt sur leurs épaules et lui rendent honneur. *Amadh* devient le Calife des Hommes du *Gob'Us* le 28 août. Il n'aura parlé aux Hommes du Désert que de respect, de sagesse, de générosité envers les plus pauvres, et de fierté. Il écrira le Nahmeh, le code de la Foi en *Rassoulah*, "sous la dictée de *Rassoulah* lui-même", entre 1216 et 1219 du P.C.. *Amadh* s'est éteint en 1266 du P.C. à l'âge de 71 ans.

Le Nahmeh.
Le Nahmeh, ou « livre de la vrai foi en Rassoulah », est le code religieux sacré qui encadre le Rassoulahisme. Livre saint, il est tout à la foi livre de prière, recueil d'enseignement cosmogonique, livre d'histoire du XIII^{ème} siècle du Premier Calendrier, mais aussi précis de survie en plein désert…
Les Hommes Bleus lui vouent une grande obéissance et le tienne pour émanant de Dieu lui-même.

1225~1228 : un jeune noble nommé *Amar*, fils du seigneur de *Gand'Al*, s'embarque seul sur un petit voilier, afin de « quérir la vérité et la sagesse sur l'immensité de l'océan ». Près de trois années plus tard, des marins *Mar'Angois* repêche au large de *Tynaria*, sur un radeau un homme maigre, barbu et malade. L'homme prétend s'appeler *Amar*. A peine remis, il entreprend de s'en retourner à *Gand'Al*. Sur son chemin, il prêchera son aventure et narrera aux villageois comment il fut conduit au royaume *d'Imuss* et comment il y trouva la sagesse. *Amar* mourut assassiné en 1234, sans jamais avoir revu sa cité natale.

La doctrine *d'Amar*.
Amar racontait comment, durant son voyage sur l'océan à la recherche de la sagesse et de la vérité, il fut prit dans une terrible tempête et recueilli, mourrant, par des hommes-poissons. Il racontait comment il lui fut permis d'approcher du grand roi *Imuss*, souverain du « monde sous la mer », et comment celui-ci lui enseigna tout le bonheur qui se peut trouver dans l'abandon des richesses qui sont la prison de l'âme. Le roi *Imuss* lui révéla combien sont heureux les dauphins qui ne possèdent rien d'autre que leur vie et leur esprit…

Après la mort *d'Amar*, s'inspirant de ses paroles, ceux qui l'avaient écouté, et qui avaient entendu son message se mirent en devoir de colporter sa vérité. Ils allèrent dans les villes et les villages pour exhorter les hommes à abandonner la vanité de leur vie en quête d'une richesse qui n'apporte qu'envie et malheur.
Dans les régions orientales de *l'Algalith*, certains parmi les plus radicaux, qui se firent appeler « fils *d'Amar* », allèrent jusqu'à prendre d'assaut les demeures des riches bourgeois et des paysans aisés, pour les dépouiller et brûler leurs biens en de grandes réjouissances.
En 1239, les Seigneurs de *Sitrios* et de *Galix* levèrent des troupes afin de traquer et d'exterminer la menace que ces bandes organisées faisaient courir aux communautés rurales de leurs régions

1313 : Fondation du Krak de Castel-Pyr (actuel Néarstan) qui va devenir l'une des plus puissantes places fortes du continent entre 425 et 632 du SC, réunissant jusqu'à 480 templiers et protégeant ainsi une enclave humaine en pleine terres sauvages du nord.

1448 à 1452 : sous l'influence de *Viniella*, demi-elfine gouverneur de la Cité d'*Arn'Armor*, le peuple se soulève dans toute la région au nord de la *Chaîne du Gouvre* contre la domination des Royaumes du Sud (principalement l'*Algalith*) jugés trop lointains et étrangers aux préoccupations des hommes du nord.
En 1449 commence la « Guerre de la Rupture ». L'*Algalith*, qui voit lui échapper les considérables richesses du nord, lance ses armées dans une guerre sans merci contre les citoyens *Arn'Armorois*. Après trois années d'une guerre coûteuse en homme et en matériel, et après la cuisante défaite navale de mars 1452 à l'estuaire du *Grand Fleuve*, *Silvanil le chauve* roi d'*Algalith* reconnaît l'indépendance de l'*Arn'Armor*.
Le 10 mai 1452, *Viniella* est couronnée première reine du royaume d'*Arn'armor*.

1453 : toutes les relations diplomatiques sont rompues entre l'*Arn'Armor* et les royaumes du sud.
L'*Elarstan* se range au côté de son partenaire économique principal et chasse tous les ambassadeurs du sud.

Cette grande rupture, entre les humains d'*Ilvanir* du sud et les humains d'*Ilvanir* du nord, marque la fin d'une époque et le début d'une nouvelle ère.

Elle ouvre le Second Calendrier *Ilvanirien*.



*
* *

Second Calendrier

La naissance du Second Calendrier *Ilvanirien* se fait par la rupture entre le nord et le sud du continent.

Au Sud, des royaumes déjà anciens, l'*Algalith*, le *Silk'Or* et l'*Ang'Mar* se partagent de vastes terres et un patrimoine culturel important.
Plus des deux tiers des humains « civilisés » vivent dans un des trois royaumes du sud (dont 45% en *Algalith*, 30% en *Ang'Mar* et 25% au *Silk'Or*), et les trois pays totalisent à eux seuls 75% du commerce continental.

Au Nord, au royaume ancien d'*Elarstan* s'ajoute les jeunes Pays d'*Arn'Armor* et du *Royaume des Glaces*. Les populations sont peu importantes, moins d'un tiers des humains d'*Ilvanir* (50% en *Elarstan*, 35% en *Arn'Armor* et seulement 15% dans le *Royaume des Glaces*) vivent sous ces latitudes, mais ils y entretiennent des rapports nombreux et cordiaux avec les deux autres races humanoïdes importantes que sont la race Elfique et la race Naine.

1 : le nord et le sud ne communiquent plus. En *Algalith*, le mécontentement est grand de la perte des colonies du nord. La dynastie des *Silvanil*, jugée incapable de conserver la grandeur et l'influence du royaume, est chassée du trône. Une longue crise politique s'ensuit. Au terme de 6 mois d'incertitude (on crut un moment que le pays allait éclater en trois ou quatre royaumes indépendants), *Théaphanéris de Valdonia*, un jeune baron rusé et particulièrement charismatique, est couronné à *Laelith*.
Il instaure immédiatement un nouveau régime dans le pays. Le roi désormais ne sera plus issu d'une dynastie en place, mais élu par l'assemblée des grands prêtres des quatre temples de *Laelith* (temple de l'oiseau de feu, temple du crâne, temple du poisson d'argent, temple du nuage), qui représentent les quatre éléments auxquels doivent obligatoirement s'affilier les religions humaines.

28 : *Guriadur le Fort*, roi *d'Ang'Mar* commandite une exploration du désert de *Gob'Us*, afin d'en étudier le peuple, ses coutumes, ses richesses, et de lier avec eux d'éventuelles relations commerciales. L'expédition sera un succès qui permettra à l'*Ang'Mar* de devenir un carrefour commercial important (de nombreuses marchandises transiteront, à partir de la fin de la première moitié de ce siècle, par les caravanes des marchands du désert, établissant un lien indirecte entre les économies du sud et celles du nord). La cité de *Salisbourg*, élevée à la frontière de *l'Ang'Mar* et du *Gob'Us*, devra son développement et sa richesse à ce commerce.

> **Livre de Spad** (*extraits*)
> Il est dit que le seigneur *Kériaïs*, cavalier de *Solital*, répondit à l'appel de son suzerain, et devint le capitaine de l'expédition d'exploration du désert de *gob'Us*. Et son courage était grand et ses bras était forts, et les cent hommes qui composaient sa troupe l'aimaient et le chérissaient.
> Il est écrit dans le sable du désert son épopée grandiose et ses prouesses sans égales. Comment il ouvrit les portes *d'Oudarzékoum* la radieuse, comment il vainquit le dragon noir *Sumestissh* dans les dunes du levant, comment il cueillit la rose des sables splendide au sommet du *Hébel'Erzat* pour l'offrir à la jeune fille du Cheik *Ibroumh ibn'Ibroumh*.
> Un peu de sa pure lame de mithril resta dit-on dans le cœur du Titan *Lérufidel*, lorsqu'il voulut pénétrer dans le Temple du Temps, pour que *Abdul Argath* le prophète puisse revivre sa jeunesse perdue.

48 à 53 : *Théaphanéris* Ier visite le royaume d'*Ang'Mar* au printemps 48. Agé, il est frappé de convulsions violentes (sans doute dues à la chaleur et à la fatigue du voyage) alors qu'il est l'hôte du Duc de *Bouxor*. Il est conduit rapidement dans la cité de *Tynaria*, pour y consulter les médicastres personnels du roi *Guriadur II*, mais meurt durant le voyage. L'accident du roi devient un incident diplomatique majeur, et la cour d'Ang'Mar est accusé de négligences, voire de mauvaises intentions à l'égard du souverain d'*Algalith*. Le ton monte rapidement, et en novembre le Général *Comerlus*, ministre de la guerre, ouvre les hostilités en lançant la flotte contre les navires *Mar'Angois* commerçants avec le *Percolan*.
L'*Ang'Mar* triomphe en septembre 53 face à un pouvoir *Algalithois* désorganisé et détesté par son opinion publique.
Les Grands Prêtres de *Laelith* choisissent *Théaphanéris II* (il s'agit de *Léon de Gand'Al*, fils puîné du seigneur de *Gand'Al* et Prêtre du *Temple du Nuage*).

69 : le royaume d'*Ang'Mar*, plusieurs siècle après la déclaration de *Salem* comme territoire « impropre à la colonisation » (642 du Premier Calendrier), lance une nouvelle mission d'exploration et de conquête de l'île.
Les premières familles humaines s'embarquent et entreprennent l'installation d'une ville sur la côte ouest.
De leur côté, les Gnomes, qui n'ont jamais oubliés le vaste massacre de leur peuple mené par les *Mar'Angois*, s'unissent sous le commandement de *Thatcochre*, un rôdeur de grande renommé (il a conduit victorieusement de nombreuses traques de Géants des Pierres dans le nord du pays) aussitôt couronné roi de l'union des tribus *Schninkle*.
En novembre, le 28 à l'aube, près de 7.000 combattants gnomes se pressent au pied du village de tentes et de cabanes qui constitue la première implantation des colons humains. L'assaut surprise, mené dés les premières lueurs du jour, donne une victoire totale aux gnomes. Plus de 900 *Mar'Angois* seront tués ce matin là, et seul 4 femmes seront épargnées puis renvoyées

sur une embarcation afin de témoigner de la vengeance des gnomes et de leur volonté de garder leur île vierge de toute implantation humaine.

71 à 72 : *Guriadur III*, roi d'*Ang'Mar* achève de lever les 6 légions destinées à débarquer sur l'île de Salem. Il ouvre en avril les « batailles punitives ». Durant deux années, à la tête de son armée, il poursuit les troupes gnomes et obtient de nombreuses victoires contre eux. *Thatcochre* est finalement vaincu dans une ultime offensive Gnome lors de la « bataille des deux collines ». Capturé, il est déporté sur le continent où il est condamné à l'esclavage à vie (il se suicidera en 74 dans la cité de *Bouxor*).
Les deux années de guerre auront vu, outre les défaites successives des armées gnomes, un massacre systématique des populations civiles rencontrées dans l'île.

78 : Exsangue, le peuple *Schninkel* abandonne les plaines et les côtes de *Salem* pour rejoindre les montagnes du cœur de l'île. Là, le peuple assemblé se choisi pour nouveau roi, un guerrier qui s'est illustré dans la résistance à l'envahisseur humain, le jeune berger *Choktram*. Sage, le nouveau roi gnome fera triompher une vision un peu particulière de la situation : ouvrir un dialogue avec les humains et négocier avec eux une coexistence pacifique en attendant de trouver le moyen de les chasser.
Cette solution aura pour effet immédiat l'arrêt des combats dans l'île.
Sur le moyen terme, les humains, peu à même d'exploiter en totalité les richesses de l'île, abandonneront leur occupation de toute la partie extrême-orientale de *Salem* dés 80.

> Conséquences de cette guerre :
> 1°) le peuple *Schninkle* a été détruit de manière systématique, et **seul 10% de la population aura survécu** en 78 à près de sept années de lutte.
> 2°) toutes les cités *gnomes*, sans exception, ont été rasées.
> 3°) une partie du peuple *d'Ang'Mar*, favorable au druidisme et à l'équilibre naturel, fomente des troubles sanglants dans la capitale pour protester contre les campagnes menées à *Salem* (le culte de *Dagoth* obtiendra du pouvoir royal l'interdiction du druidisme sur tout le territoire du royaume en 83).

148 à 183 : la « *Guerre de 35 ans* » éclate en septembre 148 entre *l'Ang'Mar* et *l'Algalith*. *Humliaïl* roi *Mar'Angois* refuse de reconnaître à *Théaphanéris IV* la souveraineté sur la cité libre de *Dimar*.
Les deux royaumes lancent dans la guerre l'essentiel de leurs forces, et une ligne de front s'installe durablement (environ 20 ans) à une dizaine de kilomètres de *Dimar*. Durant toute la guerre, la cité sera alternativement occupée par les troupes *Algalithoises* et *Mar'Angoises*. Enfin, en décembre 182, une vaste offensive est lancée par les troupes du roi *Humaliaïl*, et en avril 183 un armistice est signé à *Dimar* entre les deux royaumes. Selon les termes du traité, la cité est proclamée « *ville libre ad eternam* ».
Les deux grands royaumes sont affaiblis par un conflit qui a durablement désorganisée leur économie et fait près de 140.000 morts… *L'Ang'Mar*, victorieuse au sud, perd une grande partie de ses possessions sur l'île de Salem où les *Gnomes*, profitant du nécessaire effort de *Tynaria* en direction de *Dimar*, se sont réapproprié les plaines et les côtes proches de *Gyk'Salem*.

188 : « *Traité de l'alliance d'Airain* » conclu entre *l'Algalith* et le *Silk'Or*. Le roi *Théaphanéris V*, artisan de l'union militaire avec Pal'Or, meurt seulement deux ans après la réalisation de l'accord.

(SGDA) **190** : quelques historiens, dont *Raifort de Villancienne*, soutiennent que le roi *d'Algalith, Théaphanéris V,* mort d'une congestion pulmonaire, aurait été en fait victime d'un assassinat. De fait, *Raifort* lance deux pistes intéressantes pour étayer ses assertions, selon lui, deux factions auraient eu intérêt à la mort du roi :
1°) la couronne *d'Ang'Mar*, qui pouvait imaginer à cette époque que la disparition de *Théaphanéris V* entraînerait la chute de l'alliance *Algalitho-Silk'Oréenne*, aurait fort bien pu commanditer un empoisonnement dont les exécuteurs pourraient être des fidèles ou des prêtres de Dagoth à cette époque assez nombreux dans Laelith.
2°) la « Guilde des Négociant Ferreux », la très riche corporation basée à Colombus qui organisait jusqu'en 189, et depuis plus de 3 siècles, tout le commerce du fer et des armes dans le royaume, et qui s'était vue placée, par décret royal, sous le contrôle directe du trône en octobre 189.

206 ~ 209 : *Hectorius*, paladin du Dieu *Gal'Os*, et héros de grand renom dans le sud-ouest *Ilvanirien*, fonde la ville *d'Arias* sur les bords du lac du même nom. Les couronnes *d'Algalith* et du *Silk'Or* lui accordent le droit de faire de sa Cité la capitale du Royaume libre *d'Arias*, mais lui refusent le titre de roi. Craignant des représailles de la part des deux puissants royaumes, *Hectorius* crêt le titre de *Timoverneur*. En 209, *Arias* devient officiellement, et par décision des quatre temples élémentaires de *Laelith*, Ville Sainte du Sud.

(SGDA) Le paladin *Hectorius* aurait créé la cité d'Arias en obéissant à l'injonction des Dieux.
C'est là du moins ce que prétendirent, et prétendent encore souvent aujourd'hui, les maîtres de la ville.

> Il faut reconnaître cependant, que si les fondements de la quête religieuse du paladin dans la fondation *d'Arias* ne sont pas avérés, il n'en demeure pas moins qu'*Arias* réunie un grand nombre de lieux saints comme la « Fontaine de vie », le « Puit des oracles » ou encore la « Pierre de vérité ».

229 à 232 : la « *Guerre des Traîtres* ». *Théaphanéris VI*, sur le trône *d'Algalith* depuis près de 40 ans, voit dans l'alliance forte entre son royaume et le *Silk'Or*, un moyen de venger l'honneur de son peuple bafoué durant la « *guerre de 35 ans* ».
Au printemps 229, une vaste offensive est déclenchée conjointement par les états-majors des deux royaumes. Les armées coalisées fondent en quelques jours sur les frontières *d'Ang'Mar*, balayant en quelques batailles toutes les unités avancées de *Tynaria*. A la mi-juillet, la ville de *Solital* est prise, puis vient le tour de toutes les provinces de la côte sud *d'Ang'Mar*. En août, les armées du « *Traité de l'alliance d'Airain* » se dirigent à grands pas vers *Tynaria*… Et rencontre dans la bataille du « *volcan mort* » toute l'armée du roi *Humliaïl III*, inexplicablement installée en campagne, ravitaillée, machines de guerre en positions. La bataille dure près de trois jours avant que les unités *Silk'Oréennes* et *Algalithoises*, au deux tiers anéanties ne battent en retraite. Tranquillement, les troupes *Mar'Angoises* quitte alors leurs positions, et marchent vers le sud à la suite des armées en déroute.
Sûr de sa force et de la supériorité désormais avérée de son armée (on rapporta dans les rangs des coalisés la présence de nombreux dragons en soutien de l'armée *d'Ang'Mar*), *Humliaïl III* mène une campagne lente et méthodique. En mai 232, il est proche de la victoire ultime, puisque *Laelith* est assiégée et que le roi Jérôme II du *Silk'Or* a capitulé en février.
Pourtant, la situation encore une fois se retourne et deux généraux *Mar'Angois* se rangent subitement du côté de *Théaphanéris VI*. Profitant de la surprise et du déséquilibre ainsi créé dans les rangs ennemis, ce dernier parvient à remporter quelques très belles batailles et à repousser les armées du roi *Humliaïl III* hors de ses frontières.
La guerre s'achève le 8 novembre 232 par une armistice signée à *Dimar*.
Les deux officiers transfuges de l'armée *d'Ang'Mar*, le Général *Von Thorm* et le Général *Klémar*, recevront immédiatement après la guerre un fief dans le nord du Duché de Colombus, où ils s'installeront avec leurs troupes. *Von Thorm* sera assassiné moins de cinq ans plus tard, sans doute sur ordre de *Tynaria*. *Klémar* quant à lui donnera son nom à une longue lignée de Barons dont la fidélité à la couronne *d'Algalith* sera souvent cité en exemple.

Poème au sang versé (230 ou 235, *auteur inconnu, sans doute Algalithois*)
Sur ma terre le sang à versé, sur mes os le fer s'est abattu
Les mauvais hommes sont venus, en horde hostile, sauvage, hurlante,
Ils ont pillé, ils ont brûlé, ils ont détruit, sans se soucier des enfants nus,
Déchirant la chair vivante, écorchant le pauvre hère, tranchant la gorge haletante,
Les hommes du nord au regard fou,
Les hommes du nord au regard fou.

258 à 260 : Théaphanéris VI, alors âgé de 98 ans (tous les récits de l'époque rapportent pourtant qu'il n'en paraît 45 ou 50), se proclame *Roi-Dieu d'Algalith et du monde*…
Il est couronné tel le 9 décembre 258 par les quatre Grands Prêtres des éléments, sur la place royale de *Laelith*.
Le 15 janvier 259, Arias condamne cette « coupable hérésie » et appelle à une croisade contre « le fou qui trône en Algalith ».
En 16 mois de guerre, *Elias Barian*, *Timocratore d'Arias*, à la tête de quelques 16.000 croisés (pour la plupart des soldats *Mar'Angois* fournis par *Tynaria*) parvient à défaire les armées d'*Algalith.*
En fait, dés le début des combats, les troupes de *Théaphanéris VI* ont manifesté un grand trouble et ont fait preuve d'un réel manque de motivation (il semblerait que la déclaration de leur roi sur sa prétendue divinité ait semé le trouble au cœur du peuple *d'Algalith*).
Le 23 avril 260, *Théaphanéris VI* abdique.

302~317 : une grande épidémie de lèpre s'abat sur le royaume d'Elarstan. D'abord apparue dans la ville de Commoras, dans le quartier du port, l'épidémie se répand dans le royaume en remontant le cours du fleuve *Erdaruinh*. Pour isoler les malades et prémunir le pays contre une explosion du fléau, une grande léproserie est fondée à *Furnir*.



321 ~ 322 : plus de huit siècles après la première grande invasion Barbare (Cf. 855 du Prem.Cal.), le grand chef *Bukiorth*, Khan des *Crânes-Durs,* réuni six des dix grandes tribus du nord et les conduits vers les riches royaumes du sud.
En mars 321, une horde barbare de plus de 180.000 guerriers débarque au nord de Citrine. Tout le nord du royaume est pillé en moins de trois mois. Fin juin, les troupes de *Bukiorth* déferlent sur le nord de *l'Algalith* et ravagent une dizaine de villes importantes avant de se diriger vers *Ber'Cof* et *l'Ang'Mar*. En novembre, l'armée barbare campe devant la ville de *Salisburg*. *Idzamis*, *Tourenguin* et *Solital* sont pillées durant l'hiver.
Au printemps 322, *Bukiorth*, rendu fou de rage par la résistance forcenée des *Salisburgeois*, lève le siège de la ville et lance une attaque sur le duché de *Bouxor*. Là encore, le siège s'annonce difficile, et après plusieurs mois d'attente et de harcèlement, les Barbares doivent reculer devant l'arrivée conjointe des légions des « Coalisés du sud » et des contingents survivants de l'armée *d'Ang'Mar*.
Durant deux semaines, la horde de *Bukiorth* avance à marche forcée vers le nord en suivant la vallée de *l'Eithel-Cof*. Mais son butin est lourd et volumineux, et les barbares sont rejoints sur les rives nord du *lac Gouvron*. Une violente bataille s'engage alors, qui durera près de deux mois. Acculés au lac au sud et à la *Chaîne du Gouvre* à l'ouest, les Barbares doivent reculer lentement vers

les premiers contreforts du pays des elfes. Enfin, ayant perdu plus de la moitié de ses guerriers, *Bukiorth* se résigne à fuir au travers des plaines de la *Chaîne du Gouvre*, malgré le danger que représentent les elfes. Il errera durant plus de trois semaines dans les terres elfiques avant de trouver la mort, non de loin de la cité de *Rillafilh*, en octobre de cette année là. De la terrible horde réunie par le Khan *Bukiorth*, seuls 30.000 guerriers environ rejoindront leur clan. Le formidable butin, l'équivalent d'environ 700 millions de pièces d'or, issu du pillage des régions prospères du sud, sera récupéré sur les rives du *lac Gouvron* par les armées *d'Algalith* et du *Silk'Or*, et *l'Ang'Mar* obtiendra, mais après une dizaine d'années de réclamation, la restitution de ce qu'elle estime être sa part de dédommagement pour les exactions commises sur son territoire par les barbares.

Trois conséquences majeures à cette invasion barbare :
1°) les six plus grandes tribus barbares sortent non seulement affaiblies, mais aussi humiliées par cette déroute de la horde de *Bukiorth* dans le sud du continent.
2°) les Elfes prirent très mal la tactique des généraux humains visant à faire reculer les survivants de l'armée barbare (encore 65.000 guerriers) en direction de leur territoire. Les combats que les elfes durent livrer alors à la horde coûtèrent la vie à plus de 4.000 elfes. Les relations diplomatiques entre la cours du roi des elfes et les royaumes humains du sud s'en trouvèrent affectées durablement.
3°) les royaumes du sud, en luttant contre l'envahisseur commun qui fit tant de dégâts sur leurs territoires, se trouvèrent quelques peu rapprochés par une solidarité guerrière. C'es peut-être grâce à cette invasion que la paix put s'installer durablement dans cette région *d'Ilvanir* dans les siècles qui suivirent.

322 ~ 588 : « *l'ère de la grande paix* ». Durant près de 250 ans, le sud et le nord du continent *Ilvanirien* connaissent la paix. Hormis quelques batailles contre des monstres, les humains croissent et prospèrent partout. Le commerce est florissant (*l'Arn'Armor* tisse des liens importants avec ses voisins nains) et dans tous les royaumes le niveau de vie augmente considérablement.

Batailles notables de cette période :
- **382** : la cité de *Percolan* est attaquée par des géants (*Lorgom*, un archer deviendra célèbre en conduisant une petite troupe d'aventurier dans une bataille décisive contre ces créatures).
- **444** : de nombreux démons envahissent la région du Royaume des Glaces. *L'Arn'Armor* et *l'Elarstan* devront envoyés à deux reprises des troupes pour assister l'armée locale.
- **489** : grande bataille sur les hauteurs des *Collines de Glace* où près de 300 druides affrontent victorieusement une vaste armée de *centaures* et de harpies conduits par un mystérieux nécromant.
- **540** : les rôdeurs de tout le continent organisent la traque et l'élimination systématique des *nagas* (bons ou mauvais). Aucun rôdeur, ni aucun druide, ne se sont jamais expliqués sur ce sujet.
- **555** : le 5 mai, un peu partout sur le continent, des seuils s'ouvrent et libèrent des diables. Durant une journée entière, les créatures infernales terrorisent les humains, puis disparaissent sans laisser de traces…

582 : le 17 mai, le Silk'oréen Sergion Golinas, présente devant l'assemblée des astronomes de l'université princière de *Colombus*, son projet de nommage des grands corps célestes du système lossien. Il propose ainsi d'utiliser les noms d'ordre taviréens relativement au soleil (Los) : *Oune* pour la plus proche, *Dère*, *Trire*, *Quartus*, *Quintus*, *Hexus* et *Septon*. (Dère pouvant grâce à cette finesse être comprise comme étant bien la 2ème planète du système). L'idée est retenue. Seule la découverte plus tardive de la véritable première planète du système (observée pour la première fois par l'astronome Héridol Amalfos en 638 du SC) ira poser quelques difficultés. Cette planète sera nommée *Primus*.

589 à 609 : le voleur *Eraseros* est exilé *d'Arn'Armor*. Il fonde avec quelques dizaines de comparses la ville *d'Esarnil*. Rapidement, la cité deviendra la capitale du vice, de la débauche et du chaos, et *« Lord » Eraseros* le grand administrateur du crime.

610 : *Arnella Ière*, reine demi-elfine d'*Arn'Armor*, le « *Havre de paix* », lance son armée contre la cité *d'Esarnil*, dans le but de d'assainir la ville et sa région (depuis plusieurs années, *Esarnil* sert de base arrière pour les bandes criminelles qui agissent dans tout l'est du royaume). *Eraseros* fuit avec quelques compagnons vers le sud, où il se cache dans les forêts en rançonnant les villages alentours.
Esarnil est occupé jusqu'en 618, mais, à peine les troupes royale retirées, *Lord Eraseros* revient et reconstruit son œuvre de perversion.

617 : un navire d'*Elarstan*, la Glorieuse, qui effectue des rotations de commerce maritime entre *Commoras*, et *Sitrios*, s'égare sur l'océan. Après plusieurs jours de dérive vers l'est, il parvient jusqu'à une île inconnue que ses habitants, des hommes au teint brun, nomment *Digdig-Badu*. Cette terre se révèle être l'une des îles les plus occidentales du vaste archipel « *Kumanian* ». Quelques contacts ont lieu puis le navire reprend le chemin de l'Elarstan suivi par quelques bateaux kumanians qui emportent un envoyé du Roi de Ramuntoth (la capitale kumaniane).
Durant bien des décennies les échanges entre l'Ilvanir et l'archipel Kumanian demeureront très occasionnels.

623 à 637 : Le *Mont Solitaire* s'éveille. *Acheronn* sort de ses retranchements. Les rôdeurs *d'Elarstan* rapportent une augmentation rapide des populations *Orques* et de *Gobelines* de la région. Dans les environs immédiats du *Mont Solitaire*, des dragons sombres sont visibles en grand nombre.
Le Krak Templier de Castel'Pyr tombe le 17 mai 625, et Sir Martenin, l'un des rares rescapés, évoque des batailles d'une incroyable violence et des affrontements contre « des orques différents, aux poils plus rouges et à la stature plus grande ».
En 632, *Bartof le Brave*, connétable *d'Elarstan*, narre au Roi comment il a fuit devant l'une des créatures les plus dangereuses de la création, un *Basilic*, à quelques lieues seulement au nord du fleuve *Erdaruinh*.

638 à 640 : de très nombreuses incursions *Orques*, *Gobelines* ou *Ogresques* sont signalées durant toute la période dans le pays *d'Elarstan,* en *Arn'Armor* et plus largement dans tout le nord du continent *Ilvanirien*.
Dans le même temps, le roi *Durias IV* veut réformer le clergé *Stimarlois* qu'il estime beaucoup trop puissant, et tente même en vain d'instaurer une loi permettant aux nobles de choisir eux-mêmes les Grand-prêtres et les Evêques du royaume.
Irrité par ces tentatives répétées pour modérer son influence, le clergé *d'Elarstan* prend prétexte de l'impuissance des armées du roi à lutter contre les forces *d'Acheronn,* pour répandre un vent de mécontentement dans l'opinion publique. En de nombreux endroits, paysans et bourgeois se soulèvent, parfois relayés par une noblesse qui s'estime trop durement touchée par l'effort de guerre demandé par le souverain. Devant la crise sans précédents qui secoue le royaume, une assemblée extraordinaire de la noblesse et du clergé est convoquée le 22 juillet 640. Après deux mois de débats, *Durias IV* est contraint d'abdiqué.
Le clergé pousse alors sur le devant de la scène politique un Intendant, à sa solde, chargé de gouverner le pays en attendant l'arrivée d'un nouveau roi, que les prêtres font tout pour retarder.

639 à 640 : « la guerre du déchirement ». La route du « *Fimwol* », une épice aux saveurs sucrées-salées extraite de la fleur de cactus, passe depuis des siècles par l'*Ang'Mar*, en provenance des oasis du *Gob'Us* et en direction des riches demeures d'*Algalith* et du *Silk'Or*. Or, pour provoquer une augmentation de la valeur de cette épice, les négociants *Mar'Angois* décident de bloquer cette route et de diminuer la quantité de produit disponible sur les marchés du sud. La grogne des commerçants *Algalithois* est portée devant le Roi, et une route maritime est ouverte, largement subventionnée par l'état *d'Algalith*. En riposte, les négociants *Mar'Angois* demandent à leur souverain que la marine de guerre du royaume perçoive autoritairement une taxe afin de compenser le manque à gagner qu'ils subissent du fait de l'ouverture d'une route directe entre le sud et le *Gob'Us*.
Les capitaines *Algalithois* reçoivent l'ordre de refuser tout arraisonnement en eaux d'*Ang'Mar*, et très vite des accrochages ont lieu qui dégénèrent en conflits diplomatiques.
Le 16 septembre 639, l'*Ang'Mar* et l'*Algalith*, soutenue par le *Silk'Or*, entrent en guerre.
Celle-ci prendra fin en juillet 640 avec la reddition de *Tynaria*, la capitale *Mar'Angoise*, mais laissera le sud du continent dans un état de délabrement militaire extrême.

Trois conséquences majeures à ce conflit : 1°) les cités libres du sud s'affirment dans leur indépendance. 2°) *Arias* assoie sa position de cité-état, neutre et religieux. 3°) Les royaumes du sud ne pourront pas venir en aide aux états du nord face à *Acheronn*, ce qui laissera aux peuples du nord un ressentiment non négligeable à l'égard du sud.

658 : Multiplication des incursions des troupes venues d'*Acherrie*, le pays sis entre les *Mont-des-Vents* et l'Océan, au nord du fleuve *Erdaruinh*, soumis à *Acheronn*, le noir seigneur du *Mont Solitaire*. Par milliers, les créatures monstrueuses s'abattent sur les terres *d'Elarstan*, du *Royaume des Glaces* et des pays barbares voisins. Les grandes routes de commerces entre *l'Arn'Armor* et *l'Elarstan* sont coupées. Les récoltes sont pillées et de la plus grande partie des villages de petite taille sont ravagés.
A l'automne, la couronne *d'Arn'Armor* lève une puissante armée qui se porte au secours des troupes du régent *d'Elarstim*. En novembre, ce sont plus de 85.000 soldats des deux nations qui repoussent les pillards du maléfique *Acheronn* au-delà du fleuve *Erdaruinh*. Sur le flan Est de la bataille, le long de l'océan, l'Emir *Oram Amoustouf* donne l'avantage aux humains en rejoignant le front avec 200 *Cavaliers de la Dune*, des combattants d'élite, entraînés par lui dans les sables du désert, et qui combattent l'ennemi avec une ferveur et une ardeur prodigieuse. Partout, les humains aimeraient pousser leur avantage, mais un froid vif et soudain s'abat sur la région Nord *d'Ilvanir*, empêchant toute progression efficace. Stimarlois et Anr'Armorois campent sur les rives sud du fleuve.

659 : Au printemps, les forces déjà affaiblies *d'Acheronn* subissent les assauts de la horde du barbare *Kedossanh Kahn*. Grand rassembleur des tribus de l'Est, *Kedossanh* entend venger avec plus de 30.000 guerriers farouches, les agressions répétées dont son peuple a souffert l'année précédente.
Sous la poussée des armées humaines et de la horde barbare « inattendue », *Acheronn* se retranche, après quelques batailles désastreuses, avec ce qui lui reste de troupes dans son inexpugnable forteresse du *Mont Solitaire*. Une nuit mystérieuse baignant toute la presqu'île du Nord-Est empêchera les troupes humaines de poursuivre les armées en débâcle du Seigneur Noir jusqu'au pied de sa forteresse.

661 : *Concile de Bollissac*. Du 17 mars au 2 avril 661, les dignitaires des églises du panthéon de *Tolsos* et ceux du panthéon de *Dagoth* se rencontrent officiellement pour un Concile extraordinaire des panthéons « humains ». Il ressort peu de choses de cette tentative de rapprochement qui fut inspirée par un souci des prêtres de mieux résister à une éventuelle résurgence de l'activité démoniaque à l'approche de l'année 666…
De cette initiative œcuménique ne résultera finalement, pour l'essentiel, qu'une uniformisation des structures hiérarchiques des clergés. Uniformisation qui gagnera d'ailleurs lentement l'essentiel des églises du continent.

672 : le 12 juin, après vingt deux années de règne, le Roi *Théaphanéris XIV d'Algalith* se proclame à son tour Roi-Dieu.
Aussitôt, le *Timocratore* d'*Arias*, *Eriakh III*, hurle à l'hérésie et lève une nouvelle croisade contre *Laelith* et le « dément qui la gouverne ». La croisade, forte de près de 45.000 hommes (dont 20.000 mercenaires *Mar'Angois* et 15.000 *Silk'Oréens*), gagne en quelques jours les montagnes qui entourent la capitale et entament d'en faire le siège dés le 16 juillet. Le siège dure moins d'un mois, et le 10 août une bataille s'engage devant les remparts de la Cité entre les croisés et les *Laelithois*, secourus par une vaste armée, venue à marche forcée, de la principauté de Colombus (30.000 soldats, dont 5.000 archers de la province *d'Arpig* et 6.000 cavaliers de celle de *Gand'Al*). En quatre jours, le sort des armes est favorable aux armées de *Théaphanéris*, et moins de la moitié des soldats du *Timocratore* rejoignent leurs terres (près de 11.000 morts durant cette seule bataille, et plus de 16.000 prisonniers de guerre).

673 à 675 : « Expédition Punitive ». En réaction à la croisade lancée l'année précédente par le *Timocratore* d'Arias, le Roi-Dieu *d'Algalith* lance ses légions à l'assaut des cités *d'Arias*, de *Pal'Or* et de *Tynaria*. Après deux années de guerre, et le sac d'un grand nombre de province du *Silk'Or* et *d'Ang'Mar*, les croisés capitulent et reconnaissent *Théaphanéris XIV* comme « vrai Roi-Dieu », avec droit de prééminence sur les souverains *d'Ang'Mar* et du *Silk'Or*. La Cité-état d'*Arias* est placée sous occupation *Algalithoise* pour dix ans et doit verser un impôt annuel de 3 millions de pièces d'or au titre de l'entretient des forces d'occupation.

680 : au printemps, au sortir d'un hiver particulièrement rigoureux, une grande offensive en provenance de l'enclave gobelinoïde d'*Hobkor* frappe le sud de l'Ang'Mar, ravageant d'abord les comtés de *Nolifol* et de *Tognez*. A l'été, l'armée royale d'Ang'Mar, affaiblie par les confits de la décennie précédente, est mise en déroute à la « bataille de la longue nuit » et l'*Aztrie* est pillée à son tour, avant que les colonnes d'hobgobelins et de gobelins ne reprennent leur progression vers la ville d'*Aztravik*. C'est à la bataille du « fleuve sec », les 9 et 10 septembre, que les mar'angois parviennent à remporter une victoire décisive qui amorcera la débandade des troupes d'*Hobkor*.
La « bataille du fleuve-sec » eut pour conséquence indirecte le décret royal d'*Ang'Mar* du 18 novembre qui instaure la création du Fief Héréditaire de *Dihaken* en récompense des faits d'arme exceptionnels du Chevalier *Ruppert Karthein*.

692 : Naissance à *Nériavic* (royaume *d'Arn'Armor*), de *Jean Pierre Faucus*. Il recevra à 35 ans à peine le titre de Premier Magicien du royaume.

700 : débarquement *amazone* dans la région du *Percolan*. En quelques mois, les guerrières de la reine *Aminosia* s'emparent de tout le littoral entre le royaume *d'Ang'Mar* et celui *d'Algalith*, à l'exception de la Cité de *Percolan* qui connaîtra plusieurs années de siège. Elles font aussi main basse sur l'ensemble des *Piliers de l'Est*, et y établissent leur base arrière (île de *Seilank*).
Toute la région restera sous leur domination jusqu'à ce que le Prince de *Colombus* et le Grand Duc du *Percolan* ne s'unissent pour faire campagne contre elles en juillet 718. En moins de 5 mois, ce seront près de 40 batailles maritimes importantes que se livreront les belligérants. Plus de 200 navires *Amazones* et près de 110 bâtiments *Algalithois* ou *Percolanais* seront coulés durant cette période.
Début décembre 718, aucun comptoir *Amazone* n'est plus présent dans la région.

> Conséquences importante de cette période :
> Les comptoirs établis durant ces dix-huit années par les amazones seront presque tous détruits dans les nombreuses batailles de l'année 718. Pourtant un grand nombre d'entre eux donnera naissance à des villages humains dans les années suivantes (des colons s'installeront attirés par les infrastructures édifiées durant l'occupation amazone).
> Ainsi, la région jusqu'alors vide d'une réelle implantation humaine, hors les régions soumises au *Percolan*, se transforme-t-elle lentement en une zone riche de nombreux échanges économiques.

729 : *Jean Pierre Faucus*, magicien officiel de la cour d'*Arn'Armor* est envoyé en mission de reconnaissance par la Reine *Arnella III* sur le territoire *d'Acheronn*, en vue de préparer une attaque prochaine contre lui. Malgré toute sa science de l'art magique, l'Archi mage est fait prisonnier. Sa captivité, faite de tortures quotidiennes, dure 7 mois, avant qu'il ne puisse réussir une évasion avec la complicité de quelques geôliers hobgobelins. Dans sa fuite, *JP Faucus* parvient à emporter un artefact maléfique, la *Larme de Dispater*.
Son retour provoque une liesse extraordinaire en *Arn'Armor*, mais le grand magicien se révèle rapidement atteint d'une très grave maladie mentale. Tous les soins dispensés par les plus grands prêtres du royaume n'y feront rien, et rapidement *JP Faucus* perdra une grande partie de son équilibre mental.



731 : le peuple *d'Arn'Armor* en liesse fête le mariage de *Renan* Duc de *Pavis* et de la très belle Reine veuve *Arnella III d'Arn'Armor*. *Jean Pierre Faucus* est nommé Conseiller Honoraire du Roi.

734 à 738 : un groupe d'individus aux pouvoirs divinatoires étranges et aux connaissances scientifiques étonnamment supérieures fait son apparition pour la première fois en *Ilvanir* le 17 mai 734, dans la Cité de *Bollissac* (*Arn'Armor*). En quelques années, à force d'intrigues, ces personnages étonnants, casqués et vêtus de blanc et de violet, font leur entrée dans les cours de souverains *Ilvaniriens*, tels que *Renan le Bel d'Arn'Armor*, *Jérôme XVIII* du *Silk'Or*, *Déroliaïl VI d'Ang'Mar* ou encore *Férulias le Sage* du *Percolan*.
Rapidement, ceux qu'on nomme aussitôt « les connaisseurs » prennent une place très à part dans le paysage politique du continent. Ils sont oracles et donnent des consultations publiques les jours de marché, ou guérisseurs, ou encore conseillers pour les affaires économiques des bourgeois et des notables. Les seigneurs comme les plus humbles vouent un grand respect à ces hommes dont personne n'a jamais aperçu le visage.

741 : l'Ordre des Templiers de LOS, sous la conduite du Grand Maître *Erik de Solital*, installe son siège à *Saint-Havre-sur-Eithel* (actuel fief Impérial du Nord).

742 : début septembre, Campe de Lite, Nécromant de grand renom de la Marche de *Bollissac* (Arn'Armor), invoque par erreur les esprits des « *7 Fléaux des Sorcières* ». Ces créatures sanguinaires, issues du fond des temps feront de nombreuses victimes dans la région de Brissac avant d'être éliminés par un groupe d'aventuriers.

745 à 746 : « *guerre des péages* ». En juin, un coursier apporte une missive à la cour d'Arn'Armor, informant officiellement les souverains de la mise en place, par le roi *Effarth d'Esarnil*, de trois péages sur la route de commerce « *Commoras-Elarstim-Esarnil-Arn'Armor* ». Le coût exorbitant de ces taxes douanières nouvelles menaçant dangereusement le commerce *Arn'Armorois*, le roi *Renan le Bel* lance un ultimatum au seigneur *d'Esarnil* lui enjoignant de modérer fortement ces exigences. La fin de non-recevoir donnée par *Effarth* à cette démarche provoque la déclaration de guerre du 20 septembre de *l'Arn'Armor*.
La première grande bataille de cette « guerre des péages » a lieu à 140 kilomètres à l'ouest de la cité *d'Esarnil*, en novembre 745, et constitue un véritable désastre pour l'armée *d'Arn'Armor*. Là, dans la campagne proche du village de *Creveste*, près de 45.000 soldats *Arn'Armorois* sont mis en échec par moins de 6.000 mercenaires à la solde *d'Effarth*. Et, en deux semaines à peine, toute l'archerie (~ 18.000 soldats), fleuron des légions du roi Renan le Bel est taillée en pièce. La panique s'empare alors de l'état major *Arn'Armorois* qui tente de trouver des termes de négociation acceptables avec l'ennemi.
Il faudra toute la hardiesse d'un jeune capitaine de *Figeac* (*Arn'Armor*) pour redonner courage et hâlant à l'armée démoralisée. Ainsi, *Aldernois de Figeac* parvient-il à s'emparer, avec 200 hommes de troupe, des positions *Esarniloises* de *Creveste*, et à capturer près de 3.500 mercenaires ennemis.
La guerre prend alors un tour nouveau, et, en décembre 746, l'armée du roi *Renan le Bel* campe devant les remparts *d'Esarnil*.
La ville sera prise au terme d'un siège très court, le 19 mars 746, le roi *Effarth* sera détrôné et exilé vers le royaume *d'Algalith*, et un tribut prélevé sur le trésor national d'Esarnil. Le 26 mai de la même année, la noblesse assemblée élie Lord *Lockmor* comme souverain.
En récompense de ses services exceptionnels, le Capitaine *Aldernois* devient Connétable du royaume *d'Arn'Armor*.

749 : une nouvelle flotte amazone venue de *l'archipel de Babylos* débarque près du *Mont Solitaire* et pille toute la côte *d'Acherrie,* dans le but de capturer un grand nombre d'Orques à fin d'esclavage. Par le plus grand des hasards, les guerrières du sud rencontrent l'armée en préparation d'Acheronn. Elles sont rapidement refoulées vers la mer, et rejoignent leurs îles avec une cargaison d'environ 2.000 jeunes orques.
Cette mésaventure amazone suscitera chez le Noir Seigneur la crainte de voir ses plans militaires dévoilés, et précipitera le déploiement de ses troupes sur le sud de *l'Acherrie*.

751 : de nombreuses incursions d'orques roux sont signalées sur toute la frontière nord de *l'Elarstan*. La couronne *d'Arn'Armor* et le seigneur intendant *d'Elarstan Philius*, concluent un *Traité d'alliance et d'assistance réciproque*.

756 : naissance de la « Guilde des Négociants Marins ». Cette guilde unie des commerçants des cités de *San'For*, *Tolidos* (cité portuaire de la province de *Galix*), *Sitrios*, *Percolan*, *Idzamis* ainsi que quelques villages côtiers du désert de *Gob'Us*, points d'arrivées des caravanes du désert. Elle a pour but de regrouper les intérêts des commerçants en organisant la pression faite aux gouvernements sur la circulation des produits et des profits.

758 à 761 : « guerre des trois villages ». Le 8 avril 758, Lord *Lockmor d'Esarnil* déclare la guerre à *l'Arn'Armor*, prenant pour prétexte le rattachement de trois villages situés à la frontière entre les deux royaumes. *Lockmor* prétend que lors de la « *guerre des péages* », le roi *Renan le Bel* aurait purement et simplement annexé trois bourgs frontaliers à la couronne *Arn'Armoroise*, alors qu'ils sont peuplés essentiellement *d'Esarnilois*. La guerre durera près de trois ans mais ne sera réellement active, ouverte, que d'août 760 à juin 761.

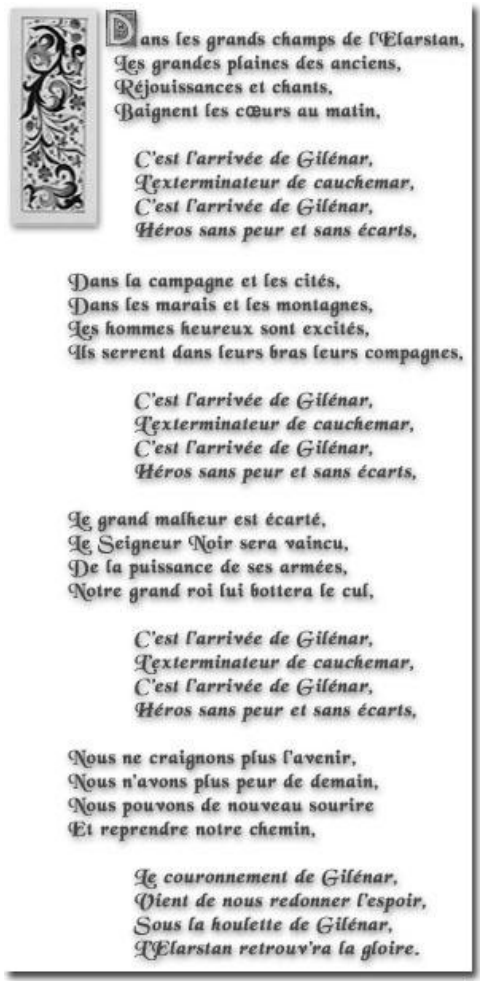
Le 22 juin 761 s'ouvre en effet la « *bataille des deux forêts* », qui donnera la victoire définitive à *l'Arn'Armor*. Dés lors, les trois villages qui formaient la pomme de discorde entre les deux royaumes seront officiellement réunis à la couronne *Arn'Armoroise*, et *l'Esarnil* sera contrainte de payer six millions de pièces d'or de dommages de guerre.



768 : le mois de mars donne raison aux prophètes qui annonçaient quelques trois siècles plus tôt l'incarnation dans le nord du continent du *Prince Démon Orcus*, Seigneur des morts-vivants. Trois héros sauveront alors le royaume *d'Arn'Armor* en se portant, à la demande du roi *Renan le Bel*, au devant de la bête dans la grande faille au Nord-Ouest du pays. Le démon sera combattu avec succès par un druide (*Sham Zaïus*), une jeune guerrière baronne *d'Algalith* (Dame *Maryz Bramontave*) et un nain prêtre de la nouvelle religion de *Guerimm* (Goram Azzan), qui finira par l'abattre.

769 : Le 16 janvier, Lord *Lockmor* Roi *d'Esarnil* trouve la mort en tentant de redonner enveloppe humaine au Dieu neutre *Dagoth*. Aussitôt, *Otto Faucus*, cousin de *Jean Pierre Faucus* se proclame Roi *d'Esarnil* en se posant lui-même la couronne sur la tête…
La même année, le roi *Renan le Bel* charge quelques-uns de ses fidèles de retrouver « 5 runes tombées du ciel par la volonté des Dieux », et qui devraient permettre, selon les anciens textes, de forger l'épée runique porteuse de mort. *Gilénar Durias*, héritier de la couronne d'Elarstan toujours aux mains d'un intendant soutenu par les prêtres du pays, *Chris de Valnor*, un elfe Vicomte *d'Arn'Armor*, *Milanie Miriael*, sa nièce et baronne *d'Arn'Armor*, *Père Mandragore*, Ecuyer du Roi *Renan le Bel*, et représentant de la toute nouvelle religion de *Boron*, *Caramonn*, barbare et Baron *d'Arn'Armor*, *Kintzar Rolinos Sorbine*, Prètre d'une nouvelle religion, et *Willow*, puissant sorcier, Baron *d'Arn'Armor*, et ami de *JP Faucus*. Au terme de l'été, les héros choisis par le Roi, reviennent au palais avec les Runes. *Ilvanir* est sauvée et un coup sévère est porté aux cultes *d'Asmodée* et de *Dispater*, qui s'étaient engagés dans la recherche de ces pierres.

Le 25 décembre 769, Arnella III d'Arn'Armor donne naissance à un fils, Elius, héritier du royaume.


Dans les grands champs de l'Elarstan,
Les grandes plaines des anciens,
Réjouissances et chants,
Baignent les cœurs au matin,

C'est l'arrivée de Gilénar,
L'exterminateur de cauchemar,
C'est l'arrivée de Gilénar,
Héros sans peur et sans écarts,

Dans la campagne et les cités,
Dans les marais et les montagnes,
Les hommes heureux sont excités,
Ils serrent dans leurs bras leurs compagnes,

C'est l'arrivée de Gilénar,
L'exterminateur de cauchemar,
C'est l'arrivée de Gilénar,
Héros sans peur et sans écarts,

Le grand malheur est écarté,
Le Seigneur Noir sera vaincu,
De la puissance de ses armées,
Notre grand roi lui bottera le cul,

C'est l'arrivée de Gilénar,
L'exterminateur de cauchemar,
C'est l'arrivée de Gilénar,
Héros sans peur et sans écarts,

Nous ne craignons plus l'avenir,
Nous n'avons plus peur de demain,
Nous pouvons de nouveau sourire
Et reprendre notre chemin,

Le couronnement de Gilénar,
Vient de nous redonner l'espoir,
Sous la houlette de Gilénar,
L'Elarstan retrouv'ra la gloire.

770 : *Gilénar Durias*, en exil depuis toujours, revient en *Elarstan* pour reconquérir son Trône. Il y parvient, avec l'aide du roi *Renan le Bel d'Arn'Armor*, le roi *Réhélial III* des elfes, de *Kum Sadhot* le dragon de Diamant et de quelques autres. Il chasse le régent *Poldrain Belle Allure* et se fait couronné le 10 mai, prenant le nom de *Gilénar I^er^*. Ses sujets l'appelleront rapidement « *Gilénar le libérateur* ».

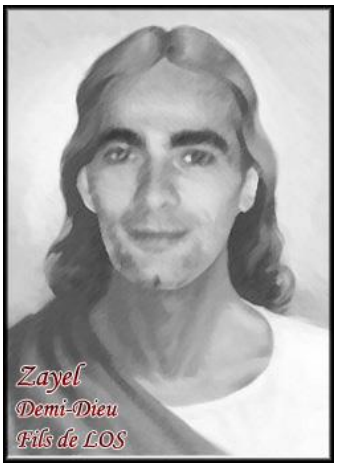
772 : annexion de l'île de *Fernabus* (la plus méridionale des îles des *Piliers de l'Est*) par le duché de *Sitrios* (royaume d'*Algalith*). Quelques difficultés diplomatiques s'ensuivent avec le *Percolan*, mais qui seront rapidement aplanies par la concession au Grand Duc des deux maisons de crédit que *Sitrios* possédait dans la cité des jeux.

Dans le centre du continent, "inspiré par un commandement de *Rassoulah*", le *Calife Mohamad Al'Mouk Taleb* réuni les guerriers des quatre tribus du désert et lance son peuple à la conquête des terres qui s'étendent à l'ouest du désert. Essentiellement composées de plaines herbeuses fort peu peuplées, ces terres tombent entre les mains des Hommes Bleus sans grandes batailles (le pouvoir *Esarnilois* est alors très faible). Le Calife fonde en octobre la cité de *Mouk'dad* et proclame la création du Califat de *Mouk'dad*. Il ordonne la construction d'un vaste temple dédié à *Rassoulah*, qui devient très vite le lieu de pèlerinage des fidèles.

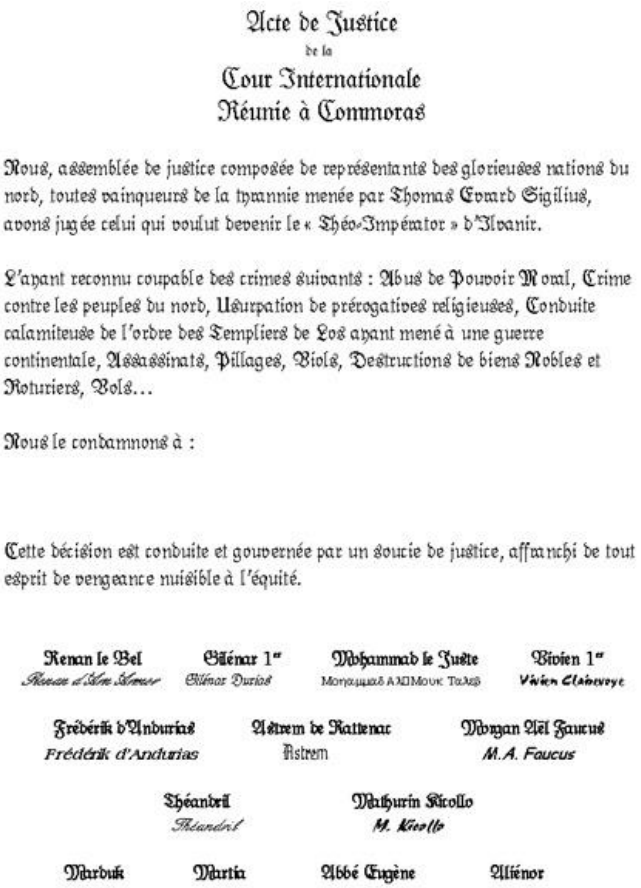
773 à 774 : en décembre, *Zayel*, demi-dieu fils du Tout-puissant Los, accompagné du magicien *Donetahar Filvir*, et d'autres, se rend dans le royaume insulaire de *Kumani* (Est *d'Ilvanir*), pour y négocier le soutient du Roi *Kumanian* aux projets du Duc *Karl* de *Salisburg*. Le vendredi 13 avril 774, 12000 *Kumanians* débarquent sur les côtes *d'Ang'Mar*. Cette attaque des « pillards de l'Est » fomentée par le Duc de *Salisburg*, déstabilise la couronne *Mar'Angoise* et affaiblie son armée. Une guerre de sécession rapide permet à l'ensemble des provinces septentrionales de ce royaume d'accéder à l'indépendance, et au Duc *Karl* de devenir *Karl le Fort*, Roi de *Salisie*.
En novembre, *Zayel* découvre les armes de Los qui le serviront désormais.

775 : un jeune ménestrel du nom de *Vivien Clairvoye* est adoubé par le Roi *Karl le Fort*, pour sa conduite valeureuse devant les murs de sa capitale *Salisburg* face au *Nazgül Borlin*. Il devient Vicomte de la cité de *Libtiss* (actuelle capitale de la

Gouvrance). Le 11 mars de la même année, le Vicomte *Vivien* découvre la coupe sacrée de Los, qu'il confiera ensuite à son ami *Zayel*.
Le 15 mars, un guerrier nommé *Syriel*, ami du Prince *Zayel le blanc*, libère les légions de *Los* (des archanges et des anges par centaines) en se rendant dans une grotte sacrée dans les *Collines de Glace*. Il lutte ainsi contre les forces *d'Asmodée* qui se répandent à cette époque.
Le 28 mai, date de la découverte du continent *Eriasien* par le Vicomte *Vivien*, et pour la bannière du Roi *Karl de Salisie*. Il est accompagné de quelques amis, puissants en *Ilvanir*, dont le Prince *Zayel* et le Roi *Gilénar Ier*.



776 : le 15 janvier, *Thomas Evrard Sigilius*, grand maître des templiers de *Los*, lance la guerre sainte à partir de son Krak de *Saint-Havre-sur-Eithel*. La parole du très haut Los, doit être entendu de tous, et pour sa plus grande gloire céleste, un empire temporelle doit être bâti par les Templiers. En quelques mois, les templiers de *Los*, encadrant des légions entières de guerriers barbares, et alliés aux armées du *Royaume des Glaces* de *Aarkinn XIX*, vont écraser *l'Arn'Armor*, *l'Esarnil*, le Califat de *Moukdad* et une grande partie de *l'Elarstan*. Le Nord conquis, leurs armes se tournent ensuite vers la *Chaîne du Gouvre* devenue le refuge des peuples rebelles à l'autorité de celui qui est devenu le *Théo-Impérator*. L'opposition des Elfes et des seigneurs humains s'organisent réellement le 7 juillet dans la capital elfique *Réhisadis*, et prend le nom de « *Conseil Blanc* ». Ce conseil comprend *Réhélial III* souverain des *elfes*, *Renan le Bel* roi d'*Arn'Armor*, *Otto Faucus* roi d'*Esarnil*, *Gilénar Durias* d'*Elarstan*, *Karl le Fort de Salisie*, *Goltave IV de Dimar*, *Chris de Valnor*, *Morgan'Ael* magicienne et maîtresse du *Pentaculum*, la *Tavi Sanath* (celle-qui-parle-avec-les-Dieux, chez les elfes) *Nahélis* et *Guillaume de Talmont* templier et chef de l'opposition interne à *Sigilius*.


Acte de Justice
de la
Cour Internationale
Réunie à Commoras

Nous, assemblée de justice composée de représentants des glorieuses nations du nord, toutes vainqueurs de la tyrannie menée par Thomas Evard Sigilius, avons jugée celui qui voulut devenir le « Théo-Impérator » d'Ilvanir.

L'ayant reconnu coupable des crimes suivants : Abus de Pouvoir Moral, Crime contre les peuples du nord, Usurpation de prérogatives religieuses, Conduite calamiteuse de l'ordre des Templiers de Los ayant mené à une guerre continentale, Assassinats, Pillages, Viols, Destructions de biens Nobles et Roturiers, Vols…

Nous le condamnons à :

Cette décision est conduite et gouvernée par un soucie de justice, affranchi de tout esprit de vengeance nuisible à l'équité.

Renan le Bel — Gilénar 1er — Mohammad le Juste — Vivien 1er
Frédérik d'Anduriás — Astrem de Rattenac — Morgan Aël Faucus
Théandril — Mathurin Nicollo
Marduk — Martin — Abbé Eugène — Alliénor

Le 24 septembre, le Prince *Zayel,* demi-dieu fils de *Los*, épouse *Navina*, une magicienne. Il disparaît, ainsi que le magicien *Donetahar Filvir* et quelques autres le 25 septembre. Prisonniers de l'île d'un seigneur elfe chasseur et magicien, personne ne les reverra en *Ilvanir* avant le 11 mai 778 !

Septembre. L'Empire sacré voulu par Thomas Evrard Sigilius, et qui s'étendait alors jusqu'au cœur de l'Ang'Mar, n'aura vécu que quelques mois. En ce début d'automne, un Archi-Mage et Archi-Druide du nom de *Sasteram* propose au *Conseil Blanc* de lui venir en aide en frappant avec ses hommes au cœur même du *Théo-Empire,* dans la Cité de *Saint-Havre-sur-Eithel*. Sa seule condition, être reconnu « Empereur du Nord » après la chute d'*Evrard Ier*. Les membres du Conseil hésiteront quelques jours, mais leurs armées, en mauvaises postures dans la plupart des régions de conflits, les pousseront à accepter la proposition du *Cabaliste*. *Sasteram*, encore inconnu quelques semaines auparavant, est couronné *Empereur du Nord* le 28 octobre à *Esarnil* dont il fait (sur proposition des rois *Réhélial* et *Renan*) sa capitale. L'empereur domine désormais l'*Esarnil* et les fiefs jusqu'à *Saint-Havre*. L'*Arn'Armor* prête allégeance, avec le califat de *Gob'us* et la *Gouvrance*. Un Traité d'amitié et de reconnaissance mutuelle est conclu avec l'*Elarstan* et la *Salisie*.

Notes sur cette période
1°) ni l'Algalith, ni le Silk'Or ne se sont portés au secours du royaume Mar'Angois.
2°) Aucune autorité religieuse, à l'exception de l'engagement personnel du Prince Zayel et celle de l'opposition Templière au Théo-Impérator, n'a crue bon de devoir condamner ouvertement les agissements de celui-ci.
3°) le Conseil Blanc de la Chaîne du Gouvre s'est vu contraint de reconnaître le couronnement comme Empereur du Nord un homme, Sasteram, dont nul n'avait jusqu'alors entendu parler. Sa présence permettra pourtant d'unir dans le nord un certain nombre d'états qui connaissaient une grande rivalité.

777 : le calme revient sur un Nord qui a été sévèrement touché par les combats de l'année 776. En février, les chroniques mondaines rapportent la Visite du Grand Druide *Radorgast* (l'une des plus hauts dirigeants du culte de *Mère Nature*) à la cour de l'empereur *Sasteram*.
Durant cette année, toutes les régions *Ilvaniriennes* enregistrent les signes multiples d'une grande résurgence de Dragons. Un groupe déjà ancien de Chevaliers, les « *Chevaliers à la Rose* », connaît dés lors une certaine notoriété. Il annonce vouloir lutter

contre cette menace et fait connaître au monde une très ancienne prophétie barbare : "viendra le moment des grands vers, et avec eux la fin de la domination des humains".
Durant une période d'environ 4 ans, les dragons mauvais feront subir aux hommes de très nombreuses attaques, n'hésitant pas à s'attaquer aux cités les plus importantes. Ce n'est que vers la fin de cette période que leur nombre redeviendra ce qu'il était un peu avant 777.

778 : retour en *Ilvanir* du Prince *Zayel le Blanc*, et de l'archi-mage *Donetahar Filvir* archiduc de *Gardemaille* (royaume de *Gouvrance*). Les deux hommes sont ramenés par un grand miracle du Tout-puissant Los.

779 : l'année est fortement marquée sur le plan religieux.
A l'automne se tient le *Grand Concile d'Arias*. Les Papes de tous les Dieux des panthéons de *Tolsos* (religion dite de « Paléothéologie ») et de Praïos (religion dite de « Néothéologie ») se rencontrent et promulguent une bulle commune et officielle : "Désormais, les Dieux sont dits "identifiés" ! (*Praïos* pour *Tolsos*, *Luthélia* pour *Rondra*...).
Fin décembre, *Delphine Dablin*, une rôdeuse de l'Ouest *Arn'Armor* réussi à vaincre les satanistes qui venait de mettre au monde un "*anté-Zayel*" annonciateur de l'apocalypse...

780 : dans le Royaume d'Arn'Armor, les seigneurs de *Sten* et de *Rattenac* (sud ouest du pays) fondent une alliance pour la colonisation et l'exploitation des terres du *Suthern'Armor,* une nouvelle province conquise par le royaume sur les terres barbares.

Le 13 septembre, dans cette même région, un Prêtre *d'Hésinde*, *Père Lucius*, combat avec l'aide de quelques amis le Prince Démon *Corsufel*, et parvient à détruire son enveloppe mortelle grâce à un poignard d'or que lui avaient confié les Chevaliers Soleils (des chevaliers, montant Pégases, devenus immortels en dédiant leur destin à *Los*).



781 : une grande partie des plus puissants Cabalistes *d'Ilvanir*, parmi lesquels le Grand Druide *Radorgast*, ou encore les sorciers *Damervin* ou *Donetahar Filvir*, se rendent au combat sur le plan astral. Ils vont prêter main forte au Titan *Iam* afin d'empêcher que les *Illithids* ne s'emparent du « plan astral transitoire » (plan d'existence « tampon », qui permet le passage d'un univers parallèle à un autre), et ne puissent être en mesure de se rendre sans difficulté dans tous les univers pour y porter la guerre.

Le 13 avril, dans une cité abandonnée du *Suthern'Armor*, *Guerimm* Dieu du Feu et de la Forge s'incarne pour combattre le terrible *Iä*, une entité puissante et maléfique. La Victoire reviendra au Dieu forgeron.

Le 20 mars, la prophétie du Titan des Glaces *Djarlog* se met en place, et *Delphine Dablin*, celle-la même qui détruisit l'Anté-Zayel quelques années auparavant, et qui deviendra moins d'un mois plus tard Connétable du Comté de Sten, reçoit la semence sacré du *Prince Zayel* de qui elle doit concevoir un enfant. Cette union restera stérile !

Le 30 octobre. Première grande réunion de toute la noblesse de l'empire à *Esarnil*.

783 : les premiers "œufs des Sorcières" s'écrasent sur *Dère*. Ce sont des objets étranges dont sortent des créatures étranges et assoiffées de sang…

Le 10 mai, *Concile de Colombus*. Les 12 cultes du panthéon de *Praïos* se choisissent un Pape unique, *Jean Théomus* chef du clergé de *Tsa*, afin de peser davantage dans les décisions du monde (face à *Sastéram*, à la nouvelle influence de *Zayel*…).

Notes :
La décision prise par les chefs de cultes, alors même que leur périmètre d'influence vient de croître avec le Concile qui a permis « l'identification » des Dieux, ne se fait pas sans mal. Choisir un Pape unique pour tout le panthéon de Praïos/Tolsos c'est pour chacun des cultes admettre un abandon de souveraineté au profit d'un homme qui ne possède pas exactement la même foi et le pas est difficile à franchir. Il le sera tout de même, après de longues journées de palabres et de négociations, au profit de l'ancien Pape de Tsa.
Les raisons avancées évoquent une nécessité d'union face aux créatures du Malin et aux monstres en tout genre qui menacent les humains ; mais en réalité, il y a surtout deux causes majeures qui ont présidé au choix d'un Pape unique à Colombus cette année là :

1°) l'autorité de *Sastéram*, empereur et Druide, fait craindre aux prêtres une résurgence de la foi Druidique qui tendait à perdre de son influence depuis plusieurs décennies.
2°) l'arrivée du Prince *Zayel*, fils du Tout-puissant *Los* et Demi-Dieu, laisse aux clergés à imaginer que peut-être bientôt les hommes pourraient se passer d'eux et qu'ils se tourneraient volontiers vers ce représentant de la parole divine, oubliant du-même coup leurs obligations vis-à-vis des Douze Dieux du Panthéon.

Le 25 mai, l'Empereur *Sastéram* décrète la création du « Sénat Impérial du Nord ». Chaque Comté d'un pays de l'empire, qui comprend au moins 10.000 habitants, peut envoyer un sénateur, noble, pour siéger une fois par semestre dans une assemblée dont la vocation est consultative.

Profitant du désordre qui règne dans le comté de *Sten* et plus généralement dans l'ouest *Arn'Armorois* depuis la guerre contre le *Théo*-I*mpérator*, un puissant sorcier du nom de *Louvermune,* qui réside dans un territoire sis entre les montagnes de l'*Epée d'Airain* et le royaume de *Renan le Bel*, investit la petite cité d'*Uskur-Nophil*, et l'occupe avec environ 150 guerriers (humanoïdes et gobelinoïdes) soumis aux ordres de l'anti-paladin Lord *Korstrad*.

Le 2 octobre. Deux jeunes aventuriers, un certain *Mériak Mégloris* et un jeune voleur, *Louvel Larek* sauvent une jeune femme des griffes de 5 malandrins, et découvrent qu'elle est porteuse d'un message de *Mivaël* et de Dame *Ellessa* (deux elfes de grande renommée dans les provinces du Sud Anr'Armorois) pour l'Empereur lui-même. Une entrevue est arrachée au souverain, et la révélation de la réalisation d'une antique prophétie est faite. Dans les *Collines de Glace*, au Nord de *l'Arn'Armor*, le *Léviathan*, l'un des instruments de la fin du monde, s'est animé. Comme les textes l'avaient annoncé, les *4 Prophètes inconscients* ont unis leurs bâtons de cristal, conférant au *Léviathan* la puissance des quatre éléments.

Le 2 novembre. Des aventuriers (dont le sus-cité *Mériak Mégloris*) découvrent dans la *Vallée Abandonnée* une grande pyramide, au pied de laquelle sont assemblés plus de 3000 fidèles (Ensorcelleuses, Nains gris des Profondeurs, Centogres) de la Fille de *Mère Nature*, la sombre *Korissa.* Ouvertement, ces aventuriers (*Delphine, Mériak, Sybline Solnaris, Conrad, Cal'd, Louvel* et *Créance*) pénètrent dans le sanctuaire de *Korissa* la fille reniée de *Mère Nature*, et combattent là, avec l'aide par delà les distances de Zayel. Ils triomphent au terme d'un long et difficile combat. Dans un grand miracle, les épées saintes de *Mériak*, *Delphine* et *Conrad* emportent vers le temple de *Zayel* au *Libtiss* tous les aventuriers et le corps de *Korissa*.

Le 4 novembre. Après avoir fait connaître son intention de combattre seul le *Léviathan*, malgré les quelques 190.000 soldats présents (venus de tout l'*Empire du Nord*, *d'Algalith*, du *Silk'Or*…) *Zayel* demande à des aventuriers de l'aider en allant affronter les *Prophètes inconscients* réunis dans les *Collines de Glace* et présents dans des grottes aux quatre points cardinaux de la plus haute montagne (aux vainqueurs de *Korissa*, il demande d'aller affronter le *Prophète Inconscient du Feu*, ce que, très honorés, ils acceptent, et *Mériak, Delphine, Cal'd* et *Conrad* abattent ce *Prophète*).
Au terme des combats contre les *Prophètes*, les aventuriers, ramenés vers l'endroit de la bataille entre *Zayel* et le Léviathan par leurs épées saintes, assistent au terme d'un titanesque combat (les deux protagonistes mesurent alors plus de 60 mètres de haut). Dans un fracas de pierre et sous des déchirements de tonnerre, le *Prince Blanc* entraîne le *Léviathan* dans une chute vertigineuse dans la Grande Faille au nord de *l'Anr'Armor*.
Les aventuriers, *Cal'd, Mériak* et *Delphine*, encore abasourdis par l'horreur de la disparition de *Zayel* reçoivent la visite de *Donetahar Filvir*, Archiduc de *Gardemaille* (royaume de *Gouvrance*), qui leur remet le Testament de *Zayel*, faisant de *Cal'd*, *Cal'd le Chançard*, de *Delphine*, *Sainte Delphine*, et de *Mériak*, le chef des Chevaliers de Los.

784 : le 20 juin, l'Empereur du Nord se rend avec ses plus puissants compagnons dans le royaume de *Gouvrance*, à quelques lieues du domaine du *Prince Zayel*. Il pénètre dans une forêt au nord est de la cité de *Libtiss* et en personne, *Sastéram* combat les démons et diables, sbires du *Dieu Sans Nom* qui ont élu domicile là depuis plusieurs années.

786 : le 23 juin, quelques aventuriers réussissent le tour de force de placer sur leurs socles 4 statuettes créées il y a bien des siècles par un peuple aujourd'hui disparu, les *Taviréens*. Ces miniatures réparties aux extrémités de l'*Ilvanir* et en son centre couvrent le continent d'une onde apportant un peu de Sagesse aux Humanoïdes (en fait, la magie rayonnante des statues a influencé environ 75% de la population *Ilvanirienne*, et pour ceux-là elle a augmenté leur Sagesse d'un point) (cette influence est effective aussi sur les enfants nés après 786).

787 : Grande Guerre contre Acheronn. Au printemps, les humains, les nains et les elfes, lancent une vaste offensive contre les terres soumises à Acheronn. En tout, plus de 160.000 guerriers s'élancent fin mars contre les hordes orques du nord. Après neuf mois de combats acharnés, les troupes humaines, naines et elfes arrivent au cœur de l'Acherie, à quelques dizaine de kilomètres à peine du Mont Solitaire, où réside le Noir Seigneur… mais se heurtent à un titanesque mur noir. Décision est prise de cesser l'offensive et de conserver des troupes en observation le long de cette fortification.
En tout, l'offensive aura coûté près de quarante milles vies, humaines, naines et elfes…
Le prix le plus lourd fut payé par l'Empire (13.000 victimes sur les 32.000 engagées) et par l'Elarstan (11.000 morts sur les 60.000 hommes engagés).

La relation des combats faites par Guise, espion de l'Empereur Sasteram
« Mes chers seigneurs, voici les résultats de ma campagne d'information en Acherrie, pour ce milieu d'Année 787 du Second Calendrier.
Depuis la mi-février, les hommes d'Elarstan fourbissaient leurs armes. Dans le plus grand secret, des troupes naines venues des Hauts-de-Cof, des contingents elfes de la Chaîne du Gouvre, et des cavaliers du déserts conduits par le général Ibn'Moussouf, ont rejoint les armées du Roi Gilénar.
A l'ouest, l'Empereur Sastéram et son vassal le roi d'Arn'Armor opéraient de semblables préparatifs. »

« Avril 787… Les troupes impériales se heurtent à une résistance virulente sur les rives de l'Eithel Sift. Dans le même temps, les armées Stimarloises, renforcées de contingents des Hauts-de-Cof, d'Arn'Armor et du Califat de Gob'Us franchissent le fleuve en trois points. »
« Mi-juin 787… Alors que les régiments Impériaux ne parviennent toujours pas à prendre pied sur la rive orientale de l'Eithel Sift, les armées d'Elarstan poursuivent leur progression. »
« Fin juin… L'Eithel Sift est enfin franchi à l'ouest.
De leur côté, les Stimarlois gagnent encore du terrain. Deux armées se divisent pour progresser plus rapidement, et établir la jonction avec les impériaux à l'ouest. »
« Fin juillet… Les armées Stimarloises rejoignent les impériaux à l'ouest, et avancent très rapidement au centre et à l'est.
Au nord, le Royaume de Glaces se lance à son tour dans la bataille. »
« Mi-août… L'avancée des troupes du Roi Aarkin XIX est fulgurante. En quelques jours, les soldats du nord atteignent les froides plages orientales d'Ilvanir.
Au sud, les Stimarlois progressent le long des côtes, mais piétinent aux côtés des Impériaux sur la rive droite de la Parta. »
« Septembre… Les armées du Royaume des Glaces continuent leur progression, mais doivent affronter une première véritable résistance sur l'ouest du front. Au sud, s'ils progressent un peu partout vers le nord, les Stimarlois et les impériaux se montrent incapables de passer la partha à sa source.»
« Fin octobre… Les troupes d 'Acheronn se livrent à une farouche résistance aux pieds des Monts de Vents. La légion « Vulcaillus », composée de troupes d'élites issues des rangs orques du Mont Solitaire, résiste vaillament au centre. En progressant vers le mont solitaire, les troupes Stimarloises se heurtent à une fortification formidable sur plusieurs dizaine de kilomètres.»
« Novembre… Les frontières s'installent pour un temps devant le « mur noir » élevé par les troupes d'Acheronn. Le Royaume des Glaces proclame le rattachement des terres récemment conquises sur l'ennemi le 19 novembre. Elarstan et l 'Empire du Nord font de même au sud le 21. En fait, l'essentiel de ces territoires sont bien entendus vides de toute occupation humaine.»
« Ainsi s'achève mon rapport sur la situation militaire dans le nord. Permettez-moi simplement d'ajouter ces quelques commentaires personnels : l'avance vers le Mont Solitaire, et donc le cœur même du territoire d 'Acheronn, me semble pour longtemps stoppée, du fait de la présence d'une ligne de fortification particulièrement puissante, que nos soldats ont baptisé le « mur noir ».
« Pour sa part, le Royaume des Glaces établie une ligne de fortifications légères tout le long de notre frontière nord. La nature même de ces défenses nous laisse à penser que des « difficultés territoriales » pourraient voir le jour d'ici peu dans cette région. Mon rapport maintenant terminé, je vous remercie mes seigneurs de m'avoir aussi patiemment prêté attention. »

788 : le 14 juin. Libération de *Zayel* le Blanc, fils de Los, qui affrontait dans un combat sans fin le Léviathan depuis 783.
Le 14 juillet, *Zayel* fait son ascension. Une boule de feu apparaît dans le ciel et commence à graviter autour du soleil de *Dère*. Dans le même temps, l'Âme supérieure de *Zayel*, devenu Dieu à part entière, parle aux esprits des hommes de bien de toute *l'Ilvanir*… pour leur délivrer un message d'amour et de confiance. Il s'adresse aussi très particulièrement trois messages : les moines de Los doivent reconnaître l'autorité du Pape, *l'Algalith* doit renoncer au culte des éléments, le *Silk'Or* doit le reconnaître comme fils de *Gal'Os*.

Le 26 août, les Chevaliers soleil, ayant dévié de leur pureté originelle, sont terrassés par l'Evêque *Astrem d'Hésinde*, le Seigneur *Gadelon* de *Pavis* et *Guillaume de Talmont* le Grand Maître des Templiers de Los.

788 à 790 : le 24 novembre 788, l'Empereur Sastéram place sur le trône d'Esarnil une régente, Innelda de Miranis, fille du Baron de Miran (Royaume de Marance). C'est une jeune femme extrêmement avisée qui occupera le trône de l'Empire du Nord durant près de 18 mois.
L'Empereur Sastéram, absent d'Ilvanir durant une longue période reprend le trône.

789 : destruction de l'Orbe Astrale. Au début de l'automne, un groupe d'aventuriers, pensant agir pour le bien de l'humanité, se rend dans un plan parallèle lié au plan matériel et détruit l'artefact qui régit toute la magie sur le monde. Celle-ci se reforme lentement ensuite. Après la destruction, tous les magiciens, illusionnistes et ensorceleuses d'Ilvanir perdent en un fragment de seconde la totalité de leur énergie astrale, ainsi que les deux tiers de leurs niveaux d'expérience (la perte est un peu moindre pour les Druides). Les objets magiques ne sont pas altérés.

Un peu partout sur le continent, lorsque le fait est connu, les difficultés apparaissent pour un bon nombre de cabalistes. Particulièrement, dans les régions où les magiciens se comportaient avec un peu trop d'arrogance, des académies sont attaquées… Souvent, ce qui motive les émeutiers c'est l'appât du gain. En effet, il est notoire pour tous que bon nombre de jeteurs de sorts conservent auprès d'eux des objets magiques qui suscitent la concupiscence.
Cette catastrophe provoque la fuite de bon nombre de magicien solitaires et la désertion de bon nombre d'académies…
Certains trouveront refuge dans la ville très isolée de Bourg-Maryl, se regroupant pour échapper aux persécutions avant de pouvoir retrouver leur potentiel magique… Un grand nombre de magiciens demeureront ensuite dans la ville..

790 à 791 : le 1er octobre, le Roi Renan le Bel, souverain *d'Arn'Armor* abdique en faveur de son fils *Elius*, couronné le même jour *Elius Ier*.

Dès la mi-octobre, une révolution éclate au Silk'Or. Les grandes cités du royaume tombent en moins de trois mois aux mains des troupes insurrectionnelles. En décembre, les Républicains tiennent l'Est du pays et le Nord, tandis que les Monarchistes ne

contrôlent plus que le Sud. Au centre et à l'Ouest, où se concentre la majorité de la population, les silk'oréens instaurent un pouvoir « juridique »…
Le 15 mars 791, les troupes révolutionnaires l'emportent au *Silk'Or* et le régime impérial et monarchique est renversé. Le pays est gouverné par un Exécutif placé entre les mains d'un « Haut Comité des Juristes » composé d'hommes de loi de toutes les provinces. Un « Sénat des Légions » est instauré, composé des officiers supérieurs de l'armée, et seul le pouvoir législatif demeure entre les mains de la noblesse impériale, mise sous la haute surveillance du Comité des Juristes.

Pourquoi la Révolution silk'oréenne ?
Quatre raisons conjoncturelles principales.
1°) deux années successives de récoltes faibles conduisent à des difficultés d'approvisionnement dans les grandes cités de l'empire. Les prix de la farine, des viandes, des légumes augmentent fortement
2°) des scandales sont révélés dans le domaine des « charges juridiques » vendues à la noblesse. *Amérius* et *Lafrudus*, neveux de l'empereur *Antonin Hépirio César*, sont arrêtés et jugés pour avoir vendu des charges d'homme de loi, de préfet et de prévôt dans le pays.
3°) défaite maritime de l'île de *Prodos*. Face à des galères amazones, les silk'oréens perdent un tiers de leur flotte militaire.
4°) tentative maladroite de réforme du statut des officiers de l'infanterie (pour raison économique)

Il s'en suit une perte de confiance du peuple dans la famille impériale, et une montée du mécontentement dans la classe ouvrière (augmentation des prix), chez les commerçants (baisse des ventes), parmi les membres de l'administration juridique et chez les cadres de l'armée.

En septembre de la même année, *Moriantan Moriatus*, maître d'un ordre druidique déviant, la *Secte du Lycantrhopus*, est arrêté par la police secrète druidique (jusqu'alors totalement inconnue). Incarcéré, toutes les ramifications de son ordre « hérétique » sont éradiquées.

Le Lycanthropus
Le dogme du *Lycanthropus* prône la domestication des instincts lycanthropes afin de renforcer la position druidique en *Ilvanir*. Il passe par la création d'une « Légion de Loup-garous », composée de fanatiques religieux volontaires pour une contamination lycanthropique.

Le 12 septembre 791, à *Bourg-Maryl* (ville libre à l'ouest des *Monts des Vents*), signature du Traité de *Bourg-Maryl* par l'Empereur *Sastéram*, le Roi *Gilénar d'Elarstan* et le Roi *Aarkin XIX* du *Royaume des Glaces* et sous la présidence de l'Archi-Mage *Morgan Aël Faucus*, Grande Maîtresse du *Pantaculum*.
Le traité établi :
- la fondation de la Principauté du *Néarstan*, inféodée au Royaume *d'Elarstan* (qui retrouve ainsi quasiment ses territoires d'avant l'année 1040 du PC)
- la fondation de la principauté *d'Aarkinie*, inféodée au Royaume des Glaces
- la fondation du fief de *Vigilost*, extension du Fief Impérial du Nord
- maintient « ad eternam » d'une zone interdite au peuplement entre les deux principautés *d'Aarkinie* et du *Néarstan*, qui ne pourront être reliées que par une route nord-sud située à environ 80 km des Monts des Vents
- la responsabilité potentielle du *Royaume des Glaces* dans le cas d'exactions commises par des gobelinoïdes recueillis sur son fief *d'Aarkinie*



A l'occasion de ce même traité, le *Royaume des Glaces* annonce reconnaître le royaume orque de *Narg*, mais s'engage à ne pas nuire aux intérêts des peuples humains par une quelconque aide qu'il pourrait lui apporter.

792 : les Sorcières de la Lune tentent d'investir une petite vallée du centre du continent (*Samorénie*), par le biais d'un grand rituel. Leur projet d'implantation d'une base opérationnelle capable de soumettre à terme les territoires proches puis tout le sud du continent, est interrompu et contrecarré par le courage des habitants de la région, et par la révélation dans le village de *Samorens* de la seconde fille de Mère Nature, la douce *Azaline*, le 23 avril !
C'est le Seigneur *Corédon*, chevalier et grand champion d'une multitude de joute dans le milieu du siècle qui parvient l'année suivante à abattre les sbires des Sorcières de la Lune en revenant d'un monde parallèle inconnu.

793 : le 1er mai, le nain Toldar, général de la guerre contre les elfes (vers 2.800 avant le PC), est ramené d'entre les morts par le magicien Melvinguen.

Le général *Toldar* était un guerrier nain d'une bravoure et d'une force remarquable. Né en 2981 avant le Premier Calendrier Ilvanirien, il participa, coiffé de son heaume légendaire, le *Na-Kaaz-Bun*, aux grandes guerres nano-elfiques.

C'est en 2773 avant le P.C., à la « bataille des trois forêts », qu'il fut vaincu par les guerriers de la compagnie elfique de *Folinoël*. Au moment de succomber, touché à mort, le général fit le serment solennel de revenir un jour d'entre les morts et, de nouveau coiffé de son heaume, d'anéantir tous les elfes !

Toldar fut inhumé par les siens dans un sanctuaire au Sud-est des montagnes de *samorénie*. Son heaume fut placé non loin de lui.

Le 5 juin, nouvelle élection papale au sein des cultes bons soumis à Los. Sa sainteté *Jean Théomus*, premier Pape de l'Eglise réunie de *Praïos*, candidat à sa propre succession, est battu par l'Evêque *Goram Azzan*, prêtre de *Guerimm*.
Jean Théomus se retire dans la Principauté du *Néarstan*.

Bouleversement pontife
Pour les fidèles du panthéon de *Praïos*, c'est une véritable surprise qui survient le 5 juin 793 avec l'élection du Pape *Goram Azzan*. L'éviction de *Jean Théomus*, premier grand Pape, organisateur de l'unité de l'Eglise de *Los* (il fut l'artisan de la réunion sous l'autorité papale des cultes des 12, des ordres monastiques et de l'ordre des Templiers) est très mal comprise. Il demeure le Pape aimé des fidèles, un homme bon et sans vanité qui a su conquérir les cœurs.

En août, Toldar récupère le « *Marteau de Glorin* » au lieu dit des *pierres d'amour*. Armé de cette relique il s'impose ensuite comme Seigneur dans la capitale religieuse des *Hauts-de-Cof*.

Le 20 novembre, en Samorenie, le Démon Pazêr apparaît dans la vallée, monté sur un Dragon d'Ombre. Il est à la recherche de la parure de guerre de Bastranne Khan (un ancien chef de guerre barbare). Il écrase la population de Samorens et installe là son domaine dèrestre. Une nuit sans fin s'étend sur les terres du démon…

794 : le 12 juin le *Roi Karl le Fort* de *Salisie* abdique en faveur de sa nièce *Carolina* de *Regsburg*.
Le 9 décembre, le nain Taldor devient, après une longue campagne de conquête, Roi des *Hauts-de-Cof*. Il annonce le début de la « Sainte Croisade des Nains contre les Elfes », afin de venger les affronts de la Grande Guerre *nano-elfique* (-2.800 → -2.600 du PC).

796 : le Pape *Goram* se rend au printemps dans les *Hauts-de-Cof* afin de s'entretenir avec le Roi nain Taldor et tenter de faire triompher la paix. Capturé dès son arrivée, il est retenu prisonnier.
L'ensemble des fidèles du panthéon de Praïos s'émeut de cette situation, mais aucune riposte rapide ne se met en place.
Dans le même temps, l'Empire du Nord mobilise ses légions pour se porter en Gouvrance afin de tenter de s'interposer entre les nains et les elfes.

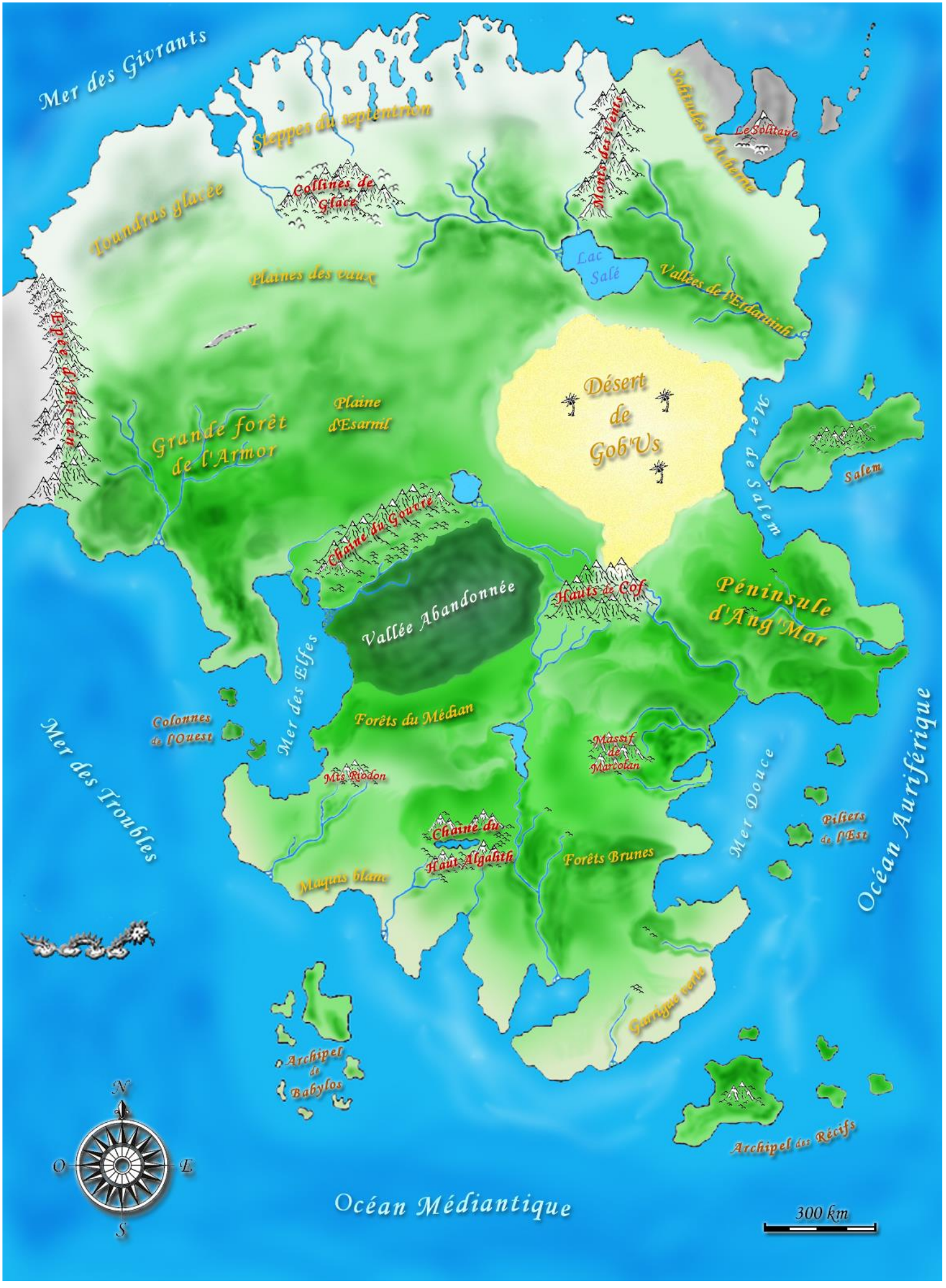
799 : le 12 avril 799 se tient le premier « grand conseil des barbes blanches ». Organisé à l'appel du roi de *Kaaz'Rut'Gun* (Collines de glace) *Gonthar Trolldrengi*, il rassemble le roi de *Kaaz'Klad* (Massif de Marcolan)
Trargon Munsar et le roi de *Kaaz'Ok* (sud du Mont-des-Vents) *Obolok IV*. L'objectif du conseil est de démettre le général Toldar avant que ses ambitions de guerre contre les elfes n'emportent le continent.
De mai 799 à février 800, le conseil se réuni à plusieurs reprise, et les trois rois, conscient qu'une attaque frontale contre Taldor n'aurait aucune chance de succès, recherchent le moyen de diviser le puissant royaume fédéré des Hauts-de-Cof.

800 : en mars deux rois des *Hauts-de-Cof* rejoignent secrètement le conseil : le roi de *Perob'Jun* (Hauts-de-Cof) et le roi d'*Emkad'Bun* (Hauts-de-Cof).
En décembre 800, tous les plans sont arrêtés.

801 : au printemps 801 les cités de *Perob'Jun* et de *Emkad'Bun* font sécession. Alors que Taldor reporte ses armées vers les Cités rebelles, elles sont prises à revers par les armées des autres royaumes nains.

*
* *




Mer des Givrants
Steppes du septentrion
Toundras glacée
Collines de Glace
Monts des Vents
Solitudes d'Alderne
Le Solitaire
Lac Salé
Vallées de l'Erdarunh
Plaines des eaux
Epée du Tirran
Grande forêt de l'Armor
Plaine d'Esarmil
Désert de Gob'Us
Mer de Salem
Salem
Chaine du Gouffre
Vallée Abandonnée
Hauts de Cof
Péninsule d'Ang'Mar
Mer des Elfes
Colonnes de l'Ouest
Forêts du Médian
Massif de Marcolan
Mts Riodon
Mer des Troubles
Chaine du Haut Algalith
Forêts Brunes
Mer Douce
Piliers de l'Est
Océan Aurifère
Maquis blanc
Garrigue verte
Archipel de Babylos
Archipel des Récifs
N
O
E
S
Océan Médiantique
300 km


Mer des Givrants
Royaume des Glaces
Aarkinie
Terres Barbares
Terres Barbares
Glaces
Néarstan
Elarstan
Empire du Nord
Arn'Armor
Califat de Gob'Us
Désert de Gob'Us
Prpté de Gyk'Salem
Salem
Suthern'Armor
Terres Barbares
Terre Barbare
Salisie
Vallée Abandonnée
Ang'Mar
Ber'Cof
Marance
Colonnes de l'Ouest
Sumor
Arias
Océan Aurifique
Mer des Troubles
Percolan
Piliers de l'Est
Silk'Or
Algalith
Babylos
Océan Médiantique
300 Km

