

les Terres Millénaires

<http://www.multimania.com/avmedone>

Edition 1.5

juin 2001



F. Viry & O. Sireyzol

Sommaire

A - Géographie Et Sites Importants	3
1. Les grandes aires culturelles et politiques.....	3
2. Les royaumes non-humains	3
3. Les trois duchés : villes & lieux.....	4
4. Le climat.....	5
B - Les Habitants	6
1. Les langages	6
2. Les cultures humaines.....	6
3. Les créatures non-humaines	6
4. La religion	7
C - Le Temps	8
1. Le calendrier	8
2. La magie et les astres.....	8
3. Mesures & Monnaies	8
D - Légendes	9
1. Les 7 anneaux de Jézéquel.....	9
2. La forêt pétrifiée	9
Chronologie	10
Cartes	12
Modules	13

A - Géographie Et Sites Importants

1. Les grandes aires culturelles et politiques

Aramante, le continent, est subdivisé en plusieurs aires politiques et culturelles. La première et la plus importante est constituée par les trois duchés. Ces duchés, qui formaient autrefois le Grand Royaume, sont les plus peuplés et les plus puissants militairement, mais ils sont divisés. Leur système politique est un système féodal avec de nombreux seigneurs et vassaux, le Duc étant le suzerain absolu dans chaque duché. Les capitales sont indiquées sur la carte.

Au sud des trois duchés se trouve le Califat d'Omar. Le Califat est né de l'union entre les deux sultanats lorsque ceux-ci sont entrés en guerre avec le Suprême Empire du Levant. Le Califat est une Théocratie où les clercs au service du Calife sont tout-puissants. Le Calife (Al Walid) est le commandeur des croyants, il détient le pouvoir spirituel et temporel. Nul ne peut contester son autorité. Il fait appliquer son pouvoir grâce aux émirs qui sont ses représentants dans les régions.

La troisième grande aire culturelle est constituée par le Suprême Empire du Levant. Cet empire s'étend sur un vaste archipel à l'est du Grand Continent. L'Empire est en guerre depuis des années avec le Califat d'Omar. L'Empire du Levant est dirigé par un empereur (Pash de Karta), mais son pouvoir est plus honorifique que réel. En effet, ceux qui dominent véritablement l'Empire sont les seigneurs de la guerre. L'Empire du Levant refuse la religion universelle et pratique le culte des ancêtres. Il accepte mal la domination religieuse que tente d'imposer le Califat.

Enfin, dans certaines zones, les humains sont absents. C'est le cas du royaume elfe de Galadorn qui se trouve au cœur des trois duchés. C'est aussi le cas du Nordmaar, peuplé de barbares, de nains et d'elfes sauvages, ou de Kraod, repaire des forces du Mal.

2. Les royaumes non-humains

NORMAAR : Il s'agit d'une grande île située au nord ouest du continent (cf. carte). Sa particularité est qu'aucun humain n'y vit. C'est un territoire hostile et sauvage où seulement quelques missionnaires, tel saint Ambroise, ont osé s'aventurer. Mais leur mission n'a pas vraiment été couronnée de succès, en effet saint Ambroise est mort noyé par les Barbares.

Cette île est donc majoritairement peuplée par des tribus barbares insoumises, un peuple qui est le cousin lointain des humains qui vivent sur le continent. Les barbares, qui revendiquent leur appellation, sont un peuple farouche et violent, mais pas pour autant primitif. La violence est un choix et fait partie de leur culture. Les barbares sont d'excellents forgerons et navigateurs. Ils ont également développé une forme de magie qui leur est propre, la magie runique.

Des elfes sauvages et les nains habitent également sur l'île de Normaar. Les conflits entre ces races, qui n'ont pas grand chose en commun, sont presque permanents. Les elfes sont toutefois protégés des incursions barbares par leurs profondes forêts. Quant aux nains, ils vivent sous de hautes montagnes et constituent un peuple encore plus secret.

La situation sur Normaar est si chaotique que même les minions du Sans Nom n'osent pas s'y aventurer ! On rencontre toutefois quelques groupes d'orcs isolés, notamment dans les montagnes en raison de l'affaiblissement récent du royaume nain.

GALADHORN : Galadhorn est le plus grand et le plus brillant royaume elfe. Il est situé entre le Grand duché et le duché d'Eyrix. Il est peuplé exclusivement de hauts elfes. La seule véritable ville de ce royaume est Galadhorn. L'architecture de ses hautes tours s'intègrent élégamment dans le paysage forestier. Mais la forêt de Galadhorn elle-même ne ressemble que de loin aux forêts humaines. Elle est plus verdoyante, moins broussailleuse, plus harmonieuse. En général les elfes ne laissent pas les voyageurs humains traverser leur royaume. En effet, les elfes considèrent les humains comme des êtres inférieurs et inintéressants, pires même que les animaux. Car les humains dévastent souvent la nature en connaissance de cause.

LES CITES PUISTS : Les cités puits sont situées à la frontière entre le Grand duché et le duché d'Orlagh. Il s'agit du principal royaume nain. Ce royaume est entièrement souterrain, fait de galeries creusées au plus profond de la montagne. Les Nains n'ont jamais laissé aucun étranger pénétrer au cœur de leur royaume, ce qui explique peut-être les folles rumeurs sur la richesse de ce royaume. En effet, les nains sont les principaux pourvoyeurs de gemmes et de métal précieux sur le continent. Leurs armes sont également très réputées : une arme naine de facture moyenne égale en qualité celles créées par les forgerons humains les plus réputés.

Le regain d'activité des sbires du Sans Nom dans la région a poussé les Nains sur la défensive et les contacts avec l'extérieur se font de plus en plus rares.

3. Les trois duchés : villes & lieux

TYR ASLYN : Cette ville est la capitale du Grand Duché. C'est le lieu de résidence du Duc et de sa famille, mais aussi de son administration. C'est un lieu de passage pour de nombreux marchands et voyageurs. On estime que la ville compte près de 100 000 habitants.

Tyr Aslyn se caractérise par la taille très importante de ses faubourgs qui, au fil du temps, ont débordés bien au delà des murailles. L'expansion rapide de la ville a entraîné la construction de plusieurs enceintes successives. Mais l'accélération du phénomène depuis les dernières décennies a fait renoncer l'administration de la ville à en construire une nouvelle. Les tours des enceintes intérieures ont même été récupérées et reconvertis en logements ou petits commerces. Malgré son urbanisme chaotique la plupart des bâtiments expriment une certaine opulence et rappellent l'époque où Tyr Aslyn était la capitale de feu le Grand Royaume. A tel point qu'il n'y a pas vraiment de quartiers pauvres en dehors des faubourgs. Ces faubourgs sont le lieu de résidence d'une population rurale déracinée par les guerres et les expropriations. Les faubourgs sont une zone d'activité intense pour le petit artisanat, l'élevage et les cultures maraîchères.

La ville a sa guilde des voleurs, les « Griffes d'Acier ». Cette puissante guilde dispose de ramifications nombreuses, y compris dans les provinces. Les Griffes d'Acier sont réputés pour leur brutalité et leur avidité. Les Griffes Sanglantes, dont l'existence reste une rumeur, serait le clan des assassins de la guilde. Ils sont détestés par les bourgeois et les marchands, mais entretiendraient des liens privilégiés avec certains membres de l'aristocratie. Officiellement, tous les membres supposés de cette guilde sont activement recherchés et encourent des peines allant de la roue à la décollation. Officieusement, ils bénéficient de la protection de certains membres corrompus de l'administration du duc.

TYR SIRION : Tyr Sirion est la plaque tournante de tous les commerces dans le Grand Duché. Sa richesse et sa position géographique en font une proie idéale pour les barbares de Nordmaar. C'est la raison pour laquelle la ville est hautement protégée. Elle abrite une importante garnison et dispose d'une flotte bien armée pour repousser les éventuelles tentatives de razzias. Toutefois, elle n'est pas particulièrement fortifiée et ne dispose que d'une seule enceinte extérieure, renforcée vers la mer.

Tyr Sirion est sans doute la ville la plus prospère et la plus cosmopolite de tout le continent. En effet, avec Sorde-la-Basse, c'est la seule ville où se côtoient humains, nains et elfes. Bien que la ville compte plus de 50 000 habitants et qu'elle soit le joyau du Grand duché, le pouvoir du Duc sur elle est assez limité. Elle dispose d'un statut de ville franche et elle est dirigée par un maire aux pouvoirs étendus. Ce maire, le plus souvent issu de la bourgeoisie ou de l'aristocratie, est élu pour une durée de 3 ans. Ses principales missions sont de maintenir l'ordre et d'assurer la prospérité de la cité.

Tyr Sirion commerce surtout avec les autres duchés, mais son port lui permet aussi d'entretenir des relations commerciales avec le Califat d'Omar pour les épices, un commerce très lucratif.

EYRIX : Cette ville fortifiée est la capitale du duché d'Eyrix. Le duc et sa famille y résident. Le duché d'Eyrix est le plus petit des trois duchés. Il constitue la frontière avec le Califat d'Omar. Les habitants de ce duché sont habitués à un climat aride et à des conditions de vie hostiles. Ses hommes sont réputés pour leur rudesse et leur âpreté au combat. La ville d'Eyrix est entièrement fortifiée et sa population n'excède pas 20 000 habitants. La majeure partie de la population du duché vit dans les zones rurales. Les barons et seigneurs locaux conservent donc un pouvoir très important, contrairement au Grand duché.

LE DUCHE D'ORLAGH : Au nord du continent, non loin des portes de Kraod, le dernier fief humain de Mullingar veille sur la paix du continent. Mais les incursions des forces du Mal sont de plus en plus nombreuses et des poches d'insécurité se sont développées un peu partout dans les campagnes. Au nord de ce royaume, une région où vivent les humains dans les positions sont les plus avancées est particulièrement menacée, ce sont les marches de Mullingar.

Le village de Tulk est le village le plus avancé au nord. Il conservait dans son temple la pierre noire depuis des siècles. Cette pierre aurait été arrachée au plus puissant des serviteurs du Sans Nom (Horob) lors de la bataille du Mont Rogadis. Cette bataille, qui eut lieu il y a 200 ans environ, est postérieure à l'histoire des anneaux de Jézéquel. C'est à l'occasion de celle-ci qu'un ancêtre du seigneur du village de Tulk s'était illustré.

Le cimetière de Tol Idil est un ancien cimetière elfe ou de nombreux humains sont également enterrés, principalement des soldats de la garnison qui veillaient sur la Porte Noire. Depuis que la Tour est tombée, le cimetière a été profané et des créatures terrifiantes le hante chaque nuit – ce sont les esprits des soldats tués il y a longtemps. Elle rendent leur culte au Sans Nom la nuit dans une église désacralisée et pratiquent des sacrifice d'humains et même d'orcs...

La Forteresse de Bal-Marhill se dresse au bout des marécages et domine la gorge où été installée la Porte Noire. Une légende veut qu'un passage dans ses sous-terrains permettent d'atteindre Kraod sans avoir à passer la porte. L'ancien commandant de la garnison de la Tour est aujourd'hui un zombi qui erre avec ses hommes dans les marécages alentour. Les orcs eux-mêmes n'osent pas s'y aventurer.

4. *Le climat*

Le climat des Terres Millénaires est très varié, allant d'un climat de type polaire au nord (île de Kraod), jusqu'à un climat tropical au sud, dans le Califat.

Région	Climat	°C
Califat (nord)	Désertique	+10/+50
Califat (sud)	Tropical	+20/+40
Eyrix	Méditerranéen	+0/+40
Grand duché	Tempéré	-10/+30
Îles de Levant	Mousson	+20/+30
Kraod	Polaire	-40/+10
Nordmaar	Nordique	-30/+15
Orlagh	Continental	-20/+30
Orphyr	Tempéré	-10/+30

B - Les Habitants

1. Les langages

Les Terres Millénaires sont un continent très divers, peuplé de nombreuses races, ethnies, et cultures. Pratiquement chacune d'entre elle dispose de son langage propre : Le *Durûn* pour les Nains, l'*Enodil* pour les Hauts elfes, le *Nomer* pour les Elfes Sauvages, et le *Nord Parler* pour les Barbares. Les humains ont quant à eux un grand nombre de langages compte tenu de leur implantation très large. Toutefois, l'un de ces langages fait office de langue commune, il s'agit de l'*Armantien*, langue du Grand Duché qui s'est imposé petit à petit grâce à la puissance commerciale du Grand Royaume.

2. Les cultures humaines

Plusieurs cultures humaines très différentes les unes des autres se sont développées au fil du temps. Les habitants des duchés sont appelés « civilisés », les habitants du Califat sont appelés « sarrasins » et les habitants du Suprême Empire « tchinn ». Les guildes, ordres et classes varient en fonction de l'aire culturelle (cf. annexe). Le nom donné aux classes de personnage vient des duchés et peut varier en fonction de la culture. Par exemple, le spadassin est plus particulièrement appelé Bushi dans le Suprême Empire, mais ses capacités restent les mêmes (cf. règles).

Les classes en fonctions des cultures humaines

Classe/ Race	Civilisé (duchés)	Barbare (califat)	Sarrasin (empire)	Tchinn (empire)
Guerriers				
Chevalier	Maître	Apprenti	Apprenti	Apprenti
Bretteur	Maître	Expert	Maître	Maître
Archer	Maître	Apprenti	Expert	Maître
Aventuriers				
Ménestrel	Maître	Expert	-	Expert
Scout	Maître	Expert	-	Expert
Voleur	Maître	Expert	Maître*	Maître*

Mages				
Magicien	Maître	-	Maître	Maître
Animiste	Maître	Expert	Expert	Expert
Devin	Maître	Expert	Maître	Maître

Clercs				
Prêtre	Maître	Apprenti	Expert	-
Moine	Maître	Expert	-	Apprenti
Apostat	Maître	-	Expert	-

3. Les créatures non-humaines

Bien qu'il existe de nombreuses créatures non-humaines dans *Aventures Médiévales*, on ne les rencontre pas toutes dans les Terres Millénaires. Les anges créateurs ont donné naissance à un nombre limité de créatures. D'autres sont apparues par manipulations magiques (comme la manticore ou le griffon) ou par la volonté du Sans Nom (comme les orcs). Le maître pourra ajouter des créatures à la liste ci-dessous à condition de bien expliquer leur création.

Créature	Origine
Anges	Eternel
Animaux (tous)	Création
Basilic	Inconnue
Démons	Eternel
Dragonnet	Inconnue
Dragons (blanc, bleu, vert, noir, rouge)	Inconnue
Elémentaire	Eternel
Elfe	Anges morts
Esprit	Eternel
Gobelin	Sans Nom
Griffon	Magie
Humain	Création
Kraken	Magie
Licorne	Magie
Manticore	Magie
Morts-vivants (tous)	Magie
Nain	Démons morts
Ogre	Sans Nom
Orc	Sans Nom
Troll	Sans Nom

4. La religion

La religion est très présente dans la vie des habitants, surtout chez les humains. L'existence divine n'est contestée par personne, mais tous ne s'y soumettent pas de bonne grâce.

La religion existe depuis des temps immémoriaux, depuis que les anges créateurs ont enseigné les premiers humains, et depuis que le premier d'entre eux, Adam, a cueilli la première fleur, la rose éternelle, qui est la plus sainte de toutes les reliques. Le pouvoir spirituel est exercé par l'Archiprélat dont le siège se trouve à Orphyr, ville sainte des trois duchés.

Les enseignements des anges ont été consignés par les premiers hommes dans un livre (appelé *Bible*), qui se transmet de générations en générations. Le premier symbole de cette religion était la rose éternelle, mais la mort du premier homme, Adam, crucifié par des démons, poussa ses successeurs à choisir la croix. La rose garde toutefois une grande importance dans la symbolique de l'Eglise.

Puis un jour, en l'an 1569, un « prophète » naquit dans la ville d'Amar. Dès sa plus tendre enfance, il enseigna aux clercs de son pays qu'il était l'envoyé divin et qu'il ne fallait plus vouer de cultes aux anges et aux saints mais se concentrer sur l'Eternel qui est la source de toutes choses. Cette nouvelle religion conquit les deux duchés du sud en quelques années et ils se transformèrent en sultanat. La nouvelle religion fut baptisée Muhamadisme, du nom du prophète Muhammad.

Cette religion commença même à gagner du terrain dans les trois duchés mais L'Eglise réagit et déclencha une inquisition sauvage à partir de l'an 1600 qui parvint à extirper le Muhamadisme des trois duchés. Ce schisme a provoqué une rupture culturelle considérable entre les duchés du nord et le Califat.

Ces conflits religieux n'ont touché que les humains. Les Barbares du Nordmaar sont animistes et ne vénèrent que les esprits et les puissances de la nature. Les Elfes, entièrement versés dans la magie, n'ont guère de respect ou même d'intérêt pour la religion et se refusent à lui vouer un culte qui les placerait en situation d'infériorité. Quant aux Nains, ils sont totalement athées et ne croient ni en la religion, ni en la magie.

C – Le Temps

1. Le calendrier

L'année est décomposée en 10 mois de 36 jours chacun. Chaque mois est décomposé en 3 semaines de 12 jours, en hommage aux 12 anges créateurs.

Les jours de la semaine :

jour du Seigneur, jour des morts, jour des cendres, jour du feu, jour de l'air, jour de la terre, jour de l'eau, jour de la lune, jour des étoiles, jour du soleil, jour du roi, jour du jeûne.

Les mois de l'année :

Hiver : Brumir, Frimir, Nivir
Printemps : Oragem, Florem
Eté : Thermal, Fructal, Messidal
Automne : Vendias, Folias

2. La magie et les astres

Parmi tous les astres du ciel, la lune est celui qui a le plus d'influence. Le cycle de la Lune dure 24 jours (deux semaines) et culmine au milieu du mois. La Lune influe sur le champ magique terrestre et la caractéristique de Magie de toutes les créatures qui y vivent.

Lorsque la lune est en phase ascendante, le bonus de magie (+MAG) est augmenté de moitié. Mais lorsqu'elle est en phase descendante, ce bonus est diminué de moitié. Le jour de la pleine lune le bonus est doublé. Le jour de la nouvelle lune, il est toujours égal à 0.

3. Mesures & Monnaies

Les distances sont comptées en lieues (1 lieue = 1km) et les mesures en pas (1 pas = 1m) et en pieds (3 pieds = 1 pas).

Les surfaces sont comptées en arpents (1 arpent = 10 m²).

Les volumes sont comptés en brassées (1 brassée = 1 litre), et en poignées (3 poignées = 1 brassée). Pour les gros volumes (marine), on utilise le tonneau (1 tonneau = 100 brassées).

Les poids sont comptés en onces (1 once = 25 grammes)

Le temps est décompté en jours, heures et minutes.

Il existe de nombreuses monnaies en circulation sur le continent, mais la valeur d'une pièce ne vaut que par son poids en métal précieux. L'usage et la domination commerciale du Grand Duché ont abouti à la frappe de monnaies d'or, d'argent et de cuivre dont les pièces sont calquées sur le Duca et ayant toutes sensiblement le même poids (1/10e once soit 2,5 grammes). La monnaie la plus répandue est la monnaie d'argent.

D - Légendes

1. Les 7 anneaux de Jézéquel

Il y a bien longtemps, alors que la guerre entre les homes et les créatures du Sans Nom faisait rage, celui-ci envoya un monstre de sa création, une hydre géante à 7 têtes (Bemoth), pour détruire la capitale du royaume de Ravhenar, centre de la résistance. L'hydre, grâce à son puissant souffle de feu, parvenait à se frayer un chemin facilement des les armées des hommes.

Le roi Albrecht pria Dieu pour qu'il sauve les hommes de ce monstre, mais rien ne semblait venir. Une nuit, l'ange Jezequel apparut chez le plus pauvre de tous les forgerons de la ville et lui demanda de forger 7 anneaux magiques, un pour chaque tête de l'hydre. Une fois les anneaux forgés, il les enchantta et demanda au forgeron d'aller les porter à 7 guerriers dont il lui donna les noms afin qu'ils aillent combattre la créature dès qu'elle se montrerait à nouveau.

Le lendemain, Bémoth était aux portes de la ville et, alors que tout semblait perdu, 7 guerriers sortirent des rangs de l'armée pour affronter le monstre. Au terme d'un combat titanesque, celui-ci fut enfin terrassé mais des 7 guerriers, un seul avait survécu.

Il s'agissait de Marken le rouge, le plus puissant des seigneurs barbares. Dès lors les armées humaines se ruèrent à l'attaque et refoulèrent les armées du Sans Nom vers le nord, vers l'île de Kraod, où, bien des années plus tard, ils parvinrent à les enfermer grâce à la porte noire et ses 5 serrures forgées par les nains. 6 des 7 anneaux, furent perdus. Le 7eme, dit-on, est toujours la possession des barbares.

2. La forêt pétrifiée

Comme son nom l'indique, cette forêt est entièrement en pierre : tous les arbres, tous les végétaux sont en pierre et plus vrais que nature. L'endroit est réputé pour être maudit, il y règne un silence de mort et personne, pas même les insectes, n'ose s'y aventurer.

Selon la légende, ceux qui entrent dans cette forêt sont peu à peu transformés en pierre et meurent dans d'atroces souffrances avant de pouvoir atteindre la lisière. La légende dit également que ce puissant maléfice aurait été lancé il y a bien longtemps par de puissants magiciens dans leur lutte pour faire prisonnier le seigneur démon Baal.

Le démon serait toujours prisonnier quelque part dans la forêt, mais depuis la pétrification s'étend peu à peu, en quelque siècle, elle a gagné toute la forêt. Et personne ne sait où elle s'arrêtera.

Chronologie

- 0 Crédit du Monde en 12 jours avec l'aide des 12 anges (semaine de 12 jours, un jour/ange)
- 7 Crédit de tous les êtres vivants : plantes et animaux. Le premier des anges, Erael crée les humains. L'origine des dragons est inconnue.
- 1000 Erael, premier des anges, décide de régner seul et rallie certains serviteurs mineurs (démons) pour anéantir ses frères.
- 1100 Le concert des Anges retire son nom à Erael. Il devient le Sans Nom et est condamné au bannissement, ce dernier déclenche alors la guerre des anges avec les démons.
- 1140 La guerre entre les anges et les démons fait rage, les corps des anges tués et jetés sur la Terre par les démons donnent naissance aux elfes et aux créatures fées. Les corps des démons tués donnent naissance aux nains.
- 1400 Les barbares développent la magie runique à partir des pierres astrales tombée sur la Terre pendant la guerre entre les anges et les démons.
- 1450 Le Sans Nom est finalement vaincu et chassé du royaume éternel.
- 1500 Le Sans Nom s'installe sur terre et se rend tour à tour chez les nains, les Elfes et les hommes où il réussit à réunir des partisans.
- 1532 Le Sans Nom fomente une révolte contre le roi humain Harald Ier mais son plan échoue et il est chassé.
- 1533 Il se réfugie dans la forteresse de Rangath. Ses partisans, corrompus par sa puissance maléfiques donnent naissance à des créatures monstrueuses : orcs (elfes corrompus), trolls (nains démesurés), ogres (humains avilis), hydres (dragons), gobelins (kobolds).
- 1546 Début des dissensions au sein du Grand Royaume qui éclate en 3 royaumes (1 au nord, 2 au sud) et de nombreuses seigneuries et villes franches.
- 1569 Naissance du prophète Muhammad.
- 1600 Début de l'Inquisition contre le Muhamadisme.
- 1684 L'armée du Sans Nom a grandi, celui-ci lance une attaque contre le Grand Royaume partiellement reconstitué et marche sur Tyr-Aslyn.
- 1685 Bemoth, l'hydre géante, est tuée, les armées du Sans Nom reculent.
- 1689 Crédit de la Haute Guilde (guilde des magiciens) par Théogal le Sage et son Conseiller Cyillus.
- 1696 Bataille de Tol-Idil les armées du Sans Nom se réfugient sur l'île de Kraod et sont enfermées derrière la Porte Noire par l'armée unie des hommes et des elfes. Certains nains, emmenés par leur roi Daggard Ier, y participent également.
- 1699 Construction de la forteresse de Bal-Marhill pour garder la Porte Noire et l'île de Kraod.
- 1712 Découverte des îles orientales (Pash Tharak, Ish Tharak) par le navigateur Al Rachid.
- 1718 Début de la guerre entre le sultanat d'Al Gad et le Suprême Empire du Levant (îles orientales.)
- 1721 Les Orientaux débarquent à Karandhar. Naissance de l'enclave d'Olam.
- 1722 Les deux sultanats méridionaux (Al Gad et Al Afez) réalisent leur union contre les Orientaux. Le sultan Amar est proclamé Calife, naissance du Califat d'Amar.

- 1734 Une délégation orientale menée par Pash de Karta est reçue à Tyr-Aslin. Le Grand Royaume signe une alliance avec le Suprême Empire.
- 1757 Les deux duchés d'Oxanie et d'Orlagh déclarent la guerre au Grand Duché.
- 1766 Fin de la guerre des duchés. Les deux duchés deviennent autonomes, le Grand Royaume sera dirigé par un Haut Régent élu par 99 Grands Electeurs issus de la noblesse des Trois Duchés.
- 1843 Début de nouvelles incursions orcs sur le continent.
- 1849 La forteresse de Bal-Marhill tombe mystérieusement aux mains d'un puissant maître runique du nom de Tarogh. La région alentour sombre alors peu à peu dans le chaos.
- 1851 Période de jeu
-

Cartes

Modules
