

CHRONOLOGIE

ANNOTÉE

DE

NATHÉRI

*

Compilation, traduction, mise en pages & relecture : Asharak

(Dernière mise à jour : 22 avril 2020)

À propos du contenu

"De l'Origine de Nethénil", rapporte le mythe fondateur.

"Une Grande Histoire de Nethénil", rassemble chronologiquement des événements provenant de sources diverses.

La datation des événements précédées de " ≈ " est incertaine ou controversée.

Les références renvoient aux différents ouvrages et documents parlant de l'événement (cf. liste en annexe).

Nota : les dates contenues dans le Forgotten Realms Conspectus concernant Nethénil ne sont pas ici incorporées, aucune n'ayant été retenue dans tsr1147. Il en va de même pour celles d'un prospectus distribué lors d'une GEN-CON par TSR qui n'a jamais été officialisé par la suite. Ces entrées sont toutefois présentées en annexe.

Table des matières

<u>Abeir-Toril</u>	1	<u>-1000 / -964</u>	15
<u>Féerûne</u>	1	<u>Fin de la Guerre des Trolls Enflammés</u>	16
<u>Du passage du Temps</u>	1	<u>-696 / -339 : Âge de l'Ombre de Nethénil</u>	16
<u>Année en cours selon le calendrier</u>	1	<u>Massacre du Ruisseau Kraal</u>	16
<u>Calendrier</u>	1	<u>-645 / -625</u>	17
<u>Histoire des Sœurs de la Lumière et des Ténèbres</u>	2	<u>-637 / -487</u>	17
<u>c. -3859</u>	3	<u>c. -409 / -339</u>	18
<u>-3859 / -3533 : Premier Âge de Nethénil</u>	3	<u>-393 / 268 : Hlundadim</u>	19
<u>-3655 / -3636 : Grande IncurSION Orc</u>	4	<u>-360 / -357 : Bataille d'Unité</u>	19
<u>-3533 / -3315 : Âge Néther de Nethénil</u>	4	<u>Massacre de Desoreilles</u>	20
<u>-3315 / -2758 : ère du Mythallar de Nethénil</u>	5	<u>-339 / -255</u>	20
<u>Excursion en Extinction</u>	5	<u>-339 / -33 : Asram</u>	20
<u>La Première Perte</u>	5	<u>-339 / III : Anaurie</u>	20
<u>-2855 / -2848 : La Position des Ogres</u>	6	<u>-339 / 329 : Hlundath</u>	20
<u>-2758 / -2207 : Âge d'Argent de Nethénil</u>	6	<u>Chute de Nethénil</u>	20
<u>Guerre des Caravanes</u>	8	<u>Excursion de la Langue de Feu</u>	23
<u>-2207 / -1206 : Âge d'Or de Nethénil</u>	9	<u>c. -300 / -50 : les Nues d'Avaëraëther</u>	23
<u>-1955 / 1255</u>	10	<u>Chute d'Asram</u>	24
<u>Apogée de Nethénil</u>	11	<u>Chute de l'Anaurie</u>	24
<u>-1859 / -1359</u>	11	<u>199 / 308 : Guerres de la Couronne contre le Sceptre</u>	24
<u>-1720 / -1660 : Nethénil la Profonde</u>	11	<u>Chute de Hlundath</u>	24
<u>Batailles des Trois Feux de Mer</u>	11	<u>Annexe</u>	25
<u>La Première Chute</u>	12	<u>Gen-Con</u>	25
<u>-1382 / -1375 : Le Schisme Barbare</u>	13	<u>-3595 à -3354 : Eaërlanne vs Illefarn</u>	25
<u>-1205 / -696 : Âge de la Découverte de Nethénil</u>	14	<u>Forgotten Realms Conspectus</u>	25
<u>-1145 / -883</u>	14	<u>Références</u>	1
<u>-1105 / -812 : Guerre des Trolls Enflammés</u>	14	<u>Féerûne - AD&D2</u>	1
<u>-1064 / -964</u>	14	<u>Féerûne - AD&D1</u>	1

Au Sujet des Royaumes

"Une des choses que j'ai également observées : c'est que la connaissance de notre monde doit être nourrie comme une fleur rare, car c'est le bien le plus précieux que nous possédons. Pour cette raison, veillez sur la parole écrite et tenez compte des paroles non-écrites – et posez-les à plat avant qu'elles ne se dissipent... Apprenez bien alors les arts de la lecture, de l'écriture et de la véritable écoute, et ils vous mèneront au plus grand de tous les arts : la compréhension. "

— Alaundo de Château-Suif

ABEIR-TORIL

Dans l'immense étendue étoilée connue comme la Mer de la Nuit, se tient un minuscule monde bleu nommé Abeir-Toril par ses habitants. Le nom, qui signifie "Berceau de la Vie" en Thorass Ancien, est rarement utilisé dans la vie de tous les jours. La plupart de ses habitants se réfèrent à cette terre comme Féerûne, un nom donné par les elfes au plus grand continent de l'hémisphère Nord de Toril.

Abeir-Toril est une planète dominée par un immense continent situé dans son hémisphère Nord, ainsi que par plusieurs autres masses continentales éparpillées à sa surface. La partie ouest du continent nordique est appelée Féerûne ; la partie orientale Kara-Tur ; et la partie méridionale Zakhara avec l'archipel d'Umbrar au sud. Féerûne et Kara-Tur sont séparées par une région connue comme la Désolation Sans Fin ou plus récemment les Terres de la Horde.

Féerûne

Féerûne est une terre ancienne sur laquelle des empires fabuleux ont prospéré avant de disparaître, un lieu de légendes où d'étonnantes merveilles furent englouties par le sable et le temps. L'une après l'autre, les anciennes grandes races s'élevèrent avant de périr pour finalement laisser la place aux humains qui n'ont cessé de croître et de prospérer au cours des trois ou quatre derniers millénaires. Durant

cette courte période, de grands empires et d'étincelants royaumes ont déjà eu le temps de naître et de mourir, disparaissant dans les cendres du passé, ne laissant derrière eux que des ruines étranges dissimulant des connaissances depuis longtemps oubliées.

DU PASSAGE DU TEMPS

Toutes les races et peuples d'Abeir-Toril disposent de leur propre manière de marquer le passage des ans. Dans un souci de clarté, tous les événements, quelle que soit leur origine, ont été ramenés ici à un seul et même calendrier. La datation s'entend donc selon le Calendrier des Vaux (CV), dont l'origine correspond à l'érection de la Pierre Levée symbolisant le pacte passé entre les elfes de Cormanthor et les premiers colons humains s'installant dans les Vaux.

Année en cours selon le calendrier

Les dates données ci-dessous valent pour l'Année de la Chope (13707 CV) d'après le Roulement des Années établi par Augathra la Folle. Elles sont suivies de l'abréviation la plus communément utilisée par les érudits dans leurs correspondances. Vient ensuite le nom courant du calendrier. Les dates entre parenthèses figurent l'année où les calendriers ont été instaurés selon le Calendrier des Vaux. Origine situe la région où est (ou était) utilisé le calendrier.

Date	Ab.	Calendrier	Début	Origine
5229	AN	Néthérisme	(-3859)	Fondation de Néthéril.
2070	-	sans objet	(-700)	Début du Roulement des Années selon Augathra la Folle.
1370	CV	Valien	(1)	Érection de la Pierre Levée en Cormanthyr.

Calendrier

Aucun calendrier en usage à Néthéril n'est parvenu jusqu'à nos jours.

De l'Origine de Nethéril

"Il m'a été donné de voir des aperçus de l'avenir, des moments de ce temps incommensurable qui se tient devant nous pour ce monde de Toril, appelé par certains les Royaumes Oubliés. Je me tiens là dans les salles parmi les salles et les études parmi les études pleines à craquer de livres, des livres qui saisissent quelque chose de notre remarquable passé. Bien trop souvent, les gens veulent savoir où se trouvent les ossements des grands rois ou des dragons légendaires. . . ou plus précisément, à dire la vérité, où l'on peut trouver leur trésor. Il y a quelques questeurs toutefois, dont les yeux contiennent la lueur de l'émerveillement, et qui veulent en savoir plus sur ce monde au vaste et glorieux passé. . . "

— Alaundo de Château-Suif

Les sages et les théologiens de nombreuses races débattent des faits entourant la création de Toril. Comme avec n'importe quel mythe de ces premiers jours de Toril, il vaut mieux ne pas tout prendre au pied de la lettre. Bien sûr la plupart des mythes sont basés sur des événements réels, aussi jugez vous-même si ces histoires sont des faits, des fictions, ou les deux.

HISTOIRE DES SŒURS DE LA LUMIÈRE ET DES TÉNÉBRES

Ce fut la naissance du monde et du paradis. Une fois l'Espace des Royaumes créé par le Seigneur Ao, il y eut une longue période de néant éternel avant que la lumière et l'obscurité ne deviennent des entités séparées dans ce royaume brumeux d'ombres. Au sein de ce sombre chaos se dressèrent treize Seigneurs de l'Ombre, les Ombrevari. Personne ne savait s'ils venaient d'ailleurs ou s'ils étaient les enfants de l'ombre.

Nota : pour les sages, les Ombrevari sont les Seigneurs du Chaos Originel, d'où leur surnom de Primordiaux.

Cette essence primordiale finit par donner naissance à deux merveilleuses déesses jumelles qui étaient chacune le yin et le yang de l'autre ; elles étaient si proches qu'elles considéraient ne former qu'un seul être. La Déesse aux Deux Visages créa les corps célestes de la sphère de cristal et leur insuffla la vie afin de former la Terre-Mère, Chauntéa, bien que Chauntéa ait depuis lors contracté son essence autour d'Abeir-Toril, elle incarnait à l'origine tout l'Espace des Royaumes. Ce nouvel univers fut éclairé par le visage de la déesse aux cheveux d'argent, dénommée Sélûné, et assombri par les boucles accueillantes de la déesse aux cheveux de jais, Shar, mais ni la chaleur ni le feu n'existaient.

Chauntéa quémанда un peu de chaleur afin de pouvoir nourrir la vie et les êtres vivants des planètes qui constituaient son corps et ses membres. Et les deux sœurs-qui-n'en-faisaient-qu'une se divisèrent, car pour la première fois elles étaient deux esprits. Sélûné l'Argentée se querella avec sa sœur aux cheveux noirs pour savoir s'il fallait apporter plus de vie aux mondes. Les résidus de la bataille divine engendrèrent, entre autres, les dieux de la guerre, de la maladie, du meurtre et de la mort. A un moment donné, Sélûné prit l'avantage et traversa le temps et l'espace pour atteindre un pays de feu éternel. Luttant contre la douleur

des flammes qui la brûlaient atrocement, elle brisa un fragment de ce feu éternel et enflamma l'un des corps célestes pour qu'il se consume dans le ciel et réchauffe Chauntéa.

Révoltée, Shar redoubla ses attaques contre sa sœur jumelle blessée et essaya de faire disparaître la lumière et la chaleur dans la sphère de cristal. Sélûné se sacrifia encore. Elle arracha de son corps l'essence divine de la magie et la lança désespérément sur sa sœur pour protéger la vie dans la sphère. Elle manqua de mourir des blessures qu'elle s'infligea en libérant son énergie magique divine. Celle-ci se reconstitua derrière elle sous les traits de la déesse de la magie, Mystryl, aujourd'hui connue sous le nom de Mystra. Bien que Mystryl fût composée à la fois de magie blanche et de magie noire, elle donna la préférence à sa première mère Sélûné. La déesse argentée put ainsi imposer une trêve à sa jumelle ténébreuse, pourtant plus puissante. Rongée par l'amertume après sa défaite, Shar jura éternelle vengeance.

Les déesses jumelles se querellèrent pendant une éternité alors que la vie commençait péniblement à naître sur Toril et sur les autres planètes sous le regard vigilant de Chauntéa. Shar conservait sa puissance mais elle était amoindrie seule. La puissance de Sélûné avait des hauts et des bas et elle tirait souvent sa force de ses filles et fils alliés, ainsi que des divinités immigrantes animées des mêmes sentiments. Avec le temps, Shar retrouva ses forces, aidée par les Ombrevari qui préféraient la nuit à la lumière aveuglante et qui parcouraient les Royaumes, cherchant à fondre à nouveau la lumière et l'obscurité en un ténébreux chaos. Le plan de Shar visant à réformer le monde selon ses propres désirs fut déjoué par Azouth le Très-Haut, jadis le plus grand de tous les jeteurs de sort mortels et aujourd'hui époux de la première Mystra (l'incarnation de Mystryl). Il trouva le moyen d'emprisonner les Ombrevari dans une sphère de cristal de poche localisée au-delà des limites du monde en créant l'illusion d'un royaume des ombres. Les Seigneurs de l'Ombre furent appelés pour enquêter et, avant qu'ils ne parviennent à découvrir l'astuce, Azouth emprisonna les Ombrevari avec Étoilombre, une clé d'ombres forgée par Gond. Le Grand Seigneur jeta ensuite la clé dans les abysses insondables du cosmos, permettant à la vie de rayonner entre les mains aimantes de Chauntéa.

Nota : ni Chauntéa, ni Gond n'appartiennent au panthéon nethérien. Azouth, quant à lui, accède à la divinité bien après la Chute de Nethéril.

Une Grande Histoire de Nethéril

"Les informations sont présentées ici telles que je les ai reçues au cours de mes voyages. Je donne ma parole de sage qu'entre ces pages, rien n'est faux. Pourtant, tout n'est peut-être pas vrai. Toutes les histoires sont relatées ici telles que je les ai entendues et les ai fait coucher sur le papier. Chaque information a été autant que possible vérifiée, compte tenu des ressources limitées d'un vieil homme habitant une petite ville. Au cours de vos aventures dans ce monde fantastique, sachez que toutes choses ne sont pas ce qu'elles semblent être ; fiez-vous à votre intelligence, à vos armes et à votre bon sens pour survivre et profitez des Royaumes Oubliés. "

- Tel que rapporté par Lhaéo, scribe du sage Elminster de Valombre, le dernier jour de Nuiteuse, dans l'Année du Prince.

c. -4700

✧ Eaërlanne s'élève parmi les ruines d'Aryvandaar. [tsr1165]

-4000

✧ Le coronal Kahvoerm Irithyl devient le souverain de Sembreloge, de Jhyrennstar et de la Cour Elfique qui forment désormais le Cormanthyr. [tsr1165]

c. -3900

✧ Établissement de Delzoun, le Royaume Bouclier des Nains. [tsr1165]

-3889

✧ Naissance de Néther l'Ainé (†-3827) fondateur de Nethéril. [tsr1147]

-3869

✧ Le charismatique Néther l'Ainé, prêtre combattant de Tyché, prend le contrôle du village de pêcheurs de Gers (rive sud-est de la Mer Étroite). [tsr1147]

c. -3859

≈ Néther l'Ainé visite les villages avoisinant et persuade leurs dirigeants de se regrouper sous sa conduite. [tsr1147]

-3859 / -3533 : Premier Âge de Nethéril

✧ L'histoire de Nethéril commence sur le territoire de sept villages de pêcheurs. En quelques décennies à peine, les citoyens des villages de pêcheurs de Fenwick, Gers, Gilan, Gustaf, Moran, Nauseef et Janick se réfèrent à ces années comme celles des Ans Nethérisse (AN). [tsr1147]

Nota : l'histoire de Nethéril débute à l'époque de la Première Floraison selon tsr1147. Cette dernière à lieu de -24000 à -12000.

✧ Le premier âge de Nethéril se caractérise par les premières traces de magie. Alors que les hommes et les femmes bénis des dieux subsistent, ils sont éclipsés par de puissants seigneurs de guerre qui mènent bataille après bataille contre les hordes d'orcs, de gobelins et de kobolds. [tsr1147]

-3859

✧ Début du Premier Âge de Nethéril. [tsr1147]

✧ Les villages de pêcheurs du sud-est de la Mer Étroite se regroupent pour se protéger mutuellement contre les bandes d'orcs en maraude. La coalition de villages est baptisée Seventon (ou sept cités). Néther, le roi chaman de Gers, crée le Calendrier des An Nethérisse pour célébrer l'union (1 AN). [tsr1147] [tsr1165] [tsr9233]

Nota : daté -3809 dans FRC.

✧ Une fois que Néther a pris le pouvoir, la profondeur de sa cupidité et de ses ambitions deviennent évident. Au lieu de chercher à diriger les villages de manière juste et équitable, et de les protéger des monstres en maraude, Néther se met

à la place à piller leurs ressources. Il ordonne que les richesses de tous les villages soient entreposées à Gers, rassemble les milices en une unique armée sous sa direction, puis s'impose comme dictateur de Nethéril. [tsr1147]

-3856

✧ Le roi chaman Néther exige de plus en plus de tribut de la part des villages unis et beaucoup craignent que Seventon ne s'effondre. Alors que son pouvoir augmente, Néther renomme le royaume Nethéril, ce qui signifie "Terre de Néther". [tsr1147]

-3848

✧ Naissance d'Alandril Néther (†-3772), dit le Néther le Jeune, fils de Néther l'Ainé. [tsr1147]

-3847

✧ L'Abbaye de la Lune, un temple de Séluné, est fondée sur le Pic de la Crête, la plus haute cime des Montagnes de l'Abbaye auparavant connues sous le nom de Montagnes du Cœur des Dragons (actuels Monts Tournedos). Les montagnes sont renommées pour honorer Séluné et pour essayer de mettre en valeur les sommets infestés de dragons. Elles restent cependant un endroit dangereux pour les non-initiés. Les orques, les gobelins et les géants demeurent dans ces montagnes tout au long de l'histoire de Nethéril. L'Abbaye sert aussi bien de retraite que de lieu d'apprentissage pendant des siècles. [tsr1147]

-3845

✧ Les elfes eaërlanni approchent les villages peu développés de Nethéril. À cette époque, les humains considèrent encore les elfes comme des "messagers des esprits de la terre". [tsr1147]

Nota : orthographié earlanni dans tsr1147.

c. -3830s

≈ Le royaume elfique d'Eaërlanne ouvre le dialogue avec les humains de Nethéril. Au cours des années suivantes, les elfes d'Eaërlanne commencent à instruire les étudiants nethérisse prometteurs dans l'Art. [tsr1147] [tsr1165]

c. -3839

≈ Les elfes d'Eaërlanne commencent à commercer avec les communautés nethérisse éloignées. [tsr1147]

c. -3832

≈ Thérion de Gers, l'ami de Néther le Jeune, est le premier nethérisse à apprendre la magie des elfes eaërlanni. [tsr1147]

c. -3830

≈ La communauté considère le premier arcaniste humain (nom nethérisse pour un magicien) comme la troisième personne la plus importante de leur société, derrière Néther le Jeune et le chamane Conjurateur des Esprits. Les gens changent le nom du mage en Thérion le Premier de Gers,

puisqu'il est le premier arcaniste de Nethéril. [tsr1147]

Nota : le chamane est bien entendu Néther l'Ainé.

-3827

✧ Néther l'Ainé annonce son intention de démettre les dirigeants des autres villages et de superviser la région de Seventon depuis sa demeure à Gers. Un rapide coup de poignard empoisonné met fin à son règne. L'assassin se volatilise mais sa forme vague est largement considérée comme celle d'Alandril (d'après les récits populaires). Un successeur fort et juste, Néther le Jeune, prend le contrôle. Les spéculations suggèrent que Néther l'Ainé voulait passer le pouvoir à un autre héritier "plus impitoyable" son troisième fils Darzal. Les nethérisses choisissent une forme de gouvernement vaguement basée sur la démocratie. La tension du fait de vivre sous un dirigeant tyrannique et égoïste disparaît. Le nom de la nation quant à lui perdure. [tsr1147]

Nota : aussi orthographié Andril dans tsr1147.

Nota : selon les sages, Thérion est un assassin plus plausible.

c. -3825

≈ Le bouclier connu sous le nom de *Défecteur* est forgé en Nethéril. [tsr9540]

Nota : sa fabrication est datée -3845 par de nombreux antiquaires. [tsr9540]

-3772

✧ Mort de (Alandril) Néther le Jeune. [tsr1147]

-3727

✧ L'expression d'une nation "d'êtres humanoïdes semblable à des rocs qui demeurent dans les montagnes et les collines de terre" parvient aux oreilles des nethérisses. Les éclaireurs de Nethéril commencent à rechercher les nains. [tsr1147]

-3655 / -3636 : Grande Incursion Orc

✧ Tandis que les orcs sillonnent les terres ancestrales des rengarths pour y semer la mort et le carnage, et qu'ils se dirigent vers le sud-ouest en direction des elfes, les nations d'Eaërlanne et d'Illefarn, se préparent à la guerre. Avec l'aide de Nethéril (un geste symbolique mais sincère par rapport à la puissance des elfes, compte tenu de la faible population et de l'inaptitude magique de Seventon), les elfes entament une longue campagne pour éliminer la menace orque. [tsr1147]

Nota : la durée de ce conflit est précisée dans une source postérieure à tsr1147.

-3655

✧ Des éclaireurs de l'Ouest interceptent un groupe de chasseurs rengarths et sympathisent avec eux. Ces barbares nomades humains racontent des histoires sur les peuples vivant sous terre et révèlent l'emplacement des créatures des roches aux nethérisses. [tsr1147]

✧ Alors qu'ils approchent des Montagnes Arides (actuelles Montagnes Néthères) au sud de la Forêt Froide, les éclaireurs sont assaillis par l'une des plus grande horde d'orcs jamais rencontrée dans la région. Personne ne survit pour avertir le peuple rengarth ou les nethérisses de l'approche de la horde. [tsr1147]

-3654

✧ Le Prophète Terra apparaît pour la première fois. Il montre aux premiers nethérisses comment se cacher d'une troupe d'orcs jaillissant des montagnes et comment les combattre. [tsr1147]

-3637

✧ La cité portuaire de Zénith est fondée sur une étroite bande de terre entourée par la mer au sud-ouest de la Mer Étroite. [tsr1147]

-3552

✧ Le port de Portéenord est fondé par les nethérisses sur la rive sud-est de la Baie d'Ascore sur la Mer Étroite, afin d'approvisionner les explorateurs qui sont à la recherche des nains. [tsr1147]

c. -3544

≈ La cité portuaire de Pattegelée est établie par les rengarths sur la rive ouest de la Mer Étroite (future Baie d'Annagoth). [tsr1147]

-3533 / -3315 : Âge Néther de Nethéril

✧ La découverte des *Parchemins Néther* permet aux nethérisses de faire un saut incroyable dans l'art de la magie, du jamais vu dans l'histoire de Toril. C'est une époque d'apprentissage extraordinaire pour les nethérisses, qui dure jusqu'à la naissance de leurs plus grands archimages. [tsr1147]

Nota : ces parchemins magiques ont été créés par les mages des races créatrices. [tsr9233]

✧ C'est le début du premier véritable âge de l'apprentissage pour les nethérisses. La découverte des *Parchemins Néther* leur donne un aperçu de la puissance magique qui les attend, et nombre des personnages les plus importants de l'époque cherchent à exercer un certain contrôle sur la magie. [tsr1147]

-3533

✧ Début de l'Âge Néther, Second Âge de Nethéril. [tsr1147]

✧ Les *Parchemins Néther* sont découverts dans des ruines situées dans la région à l'ouest de la Forêt des Cornes Lointaines (les ruines d'Aryvandaar), par un nethérisme surnommé le Découvreur. Il s'avère que les cent pages en or sont en fait deux jeux de cinquante parchemins. Un jeu paraît beaucoup plus vieux et terni que l'autre. Les humains abandonnent bientôt la magie enseignée par les elfes pour de plus grands pouvoirs. [tsr1147] [tsr1165]

c. -3520

≈ Le Découvreur appelle les feuilles en or les *Parchemins Néther*, d'après le pays de sa naissance, et partage ses découvertes avec les arcanistes de Zénith et Seventon. [tsr1147]

✧ Les elfes du Nord commencent à aider les esclaves gnomes à échapper à leurs ravisseurs nethérisses, les aidant à se déplacer vers le sud et l'est à travers les Royaumes. [tsr1165]

-3495

✧ Naissance de Congenio Ioun (†-2540), premier arcaniste majeur de Nethéril, créateur des *Pierres Ioun*. [tsr1147]

-3462

✧ Congenio Ioun crée son premier objet magique, le *Caillou de Congenio*. Au cours de sa vie il créera plus de trente sortes de *Cailloux de Congenio*. [tsr1147]

✧ Annagoth, un arcaniste populaire, se noie dans les eaux au sud-ouest de la Toundra Rengarth, après être tombé d'un bateau lors du mariage de son fils. Cette partie de la Mer Étroite portera le nom de Baie d'Annagoth. [tsr1147]

-3458

✧ Après deux cent soixante-neuf années de recherches, les nethérisses finissent par découvrir le royaume des créatures humanoïdes, petites et robustes, qui habitent les collines et les montagnes. Ces créatures ne sont autres que les nains de Delzoun. [tsr1147]

c. -3450

≈ Les nethérisses établissent des routes commerciales à travers la Mer Étroite entre la cité portuaire naine d'Ascore et les cités nethérisses de Portage et Zénith. [tsr1147]

≈ Les nains de Delzoun, avec leur amour de la pierre et de l'artisanat, ont d'énormes galères de pierre qui patrouillent sur la Mer Étroite. Utilisés à la fois pour la guerre et le commerce, ces embarcations sont presque indestructibles. Les nains d'Ascore font également du commerce avec les nations elfiques d'Eaërlanne et de Cormanthyr. [tsr1147]

-3447

✧ La cité de Conque est établie au pied des Colonnes du Ciel (aujourd'hui, à l'ouest de la Faille du Géant Déchu). Cette cité, qui viole le sol sacré de la région aux yeux des rengarths, est très impopulaire parmi les barbares. En tant

que telle, elle est fréquemment la cible d'attaques de bandes rengarths. [tsr1147]

-3416

✧ Pour commercer avec les nains, les nethérisses créent la Route Basse, qui passe par un passage fortement gardé dans les Tréfonds Obscurs. Cette route est activement patrouillée par les nains afin de la protéger des illithids, des drows et des autres habitants des Tréfonds Obscurs. [tsr1147]

-3408

✧ Congenio Ioun change le nom des *Cailloux de Congenio* en *Pierres Ioun*. [tsr1147]

-3386

✧ Hoyden est fondée, au sud de la Forêt Cachée sur les rives du Lac Caché, par des elfes cherchant à en finir avec les chamailleries entre leurs trois nations. Hoyden jouit d'une existence paisible avec les sylphes et les pixies. Les uns aidant les autres à s'occuper des orcs gênants de la Forêt Cachée ; les orcs, de leur côté, apprennent rapidement à laisser Hoyden tranquille, bien que des mises à l'épreuve occasionnelles des défenses du village ne soient pas inconnues. [tsr1147]

Nota : il s'agit de Cormanthyr, Eaërlanne et Illefarn.

-3326

✧ L'Abbaye de la Lune est engloutie par les flammes lors d'un feu de forêt qui ravage les montagnes avoisinantes. Les rumeurs attribuent sa destruction aux sharrans ou aux kozahyn. Bien que plusieurs tentatives de reconstruction aient lieu, aucune n'aboutit. [tsr1147]

-3315 / -2758 : Ère du Mythallar de Nethénil

✧ Avec la découverte des *Parchemins Nêther* derrière eux, les nethérisses se concentrent dorénavant sur le lancement de sorts. L'Ère du Mythallar débouche sur la plus importante de toutes les découvertes qui va façonner l'avenir de Nethénil d'une manière que personne ne pouvait prévoir. Elle propulse ses créateurs à des niveaux de pouvoir incroyables. [tsr1147]

✧ La création du *mythallar* par Ioulaum permet aux petites villes et villages de Nethénil de mieux se protéger contre la puissance des monstres qui cherchent à s'emparer de la nation naissante. Alors que la plupart des *mythallars* sont placés sur les cités flottantes, de nombreuses cités au sol choisissent d'en placer un également en leur sein, contrôlant le climat et fournissant la puissance nécessaire pour des objets quasi-magiques. [tsr1147]

-3315

✧ Début de l'Ère du Mythallar, Troisième Âge de Nethénil. [tsr1147]

✧ Naissance de l'arcaniste nethérisse Ioulaum, un des plus grand archimage humain à avoir jamais foulé les terres de Toril. Ioulaum sera un catalyseur majeur pour l'art de la magie nethérisse, formant plus de trois mille arcanistes. Beaucoup le considèrent comme le Père de Nethénil. [tsr1147]

Nota : se transforme en liche en -371, détruite en 329.

c. -3259

≈ Unité est établie au nord de la Forêt des Cornes Lointaines (actuel sud-est des Terres Déchues). Cette communauté est nommée d'après la promesse faite par les humains, les elfes et les nains de s'unir contre les assauts des bandes de pillards gobelins et orcs. [tsr1147]

-3218

✧ La Nouvelle Abbaye de la Lune est fondée aux sources de la Rivière Gillan (aujourd'hui, à l'ouest des Monts Tournedos). [tsr1147]

-3145

✧ Ioulaum amène des milliers de lanceurs de sorts et de guerriers nethérisses dans une bataille majeure contre la plus grande concentration d'orcs jamais vue sur les terres de Nethénil à cette époque – les conduisant dans les Pics

Rampants (actuels Pics du Dos du Dragon). Quatorze jours plus tard, les orcs battent en retraite, mais pas avant que plus de dix-huit mille corps en décomposition ne gisent sur les pentes et les vallées des Pics Rampants, dont dix mille cadavres d'orcs. [tsr1147]

Excursion en Extinction

✧ Ioulaum, toutefois, n'en a pas fini. Il veut trouver l'endroit où les orcs demeurent et éliminer la menace à jamais. Il est fatigué de la perte de gens, de nourriture et de chargements de caravanes par les pillages des bêtes, et rien ne peut arrêter ce conflit avant que tous les orcs ne soient exterminés. Après des années de repérages, de pistages et de scrutations, les éclaireurs et les voyants de Ioulaum ont trouvé leurs principaux territoires : les tertres entourant la source de la Rivière Canton. [tsr1147]

✧ Avec plus de cinquante mille hommes, Ioulaum entame sa plus grande campagne – une guerre qui dure seize mois. Appelée "Excursion en Extinction", Ioulaum mène trente-deux mille hommes à la mort, mais réussit. Aucun orc n'est capable d'échapper au gantelet de Ioulaum, alors que toute la région est encerclée et que des *portails* magiques installés d'un bout à l'autre des collines permettent le transport instantané des troupes d'un endroit à un autre afin de bloquer tous les points de désertion. Plus de cent quarante mille orcs sont massacrés, leurs cadavres rougissant les neiges de deux montagnes qui deviendront connues comme la Colline des Ossements et le Pic du Tonnerre. [tsr1147]

-3136

✧ Une petite, mais influente, tribu de rengarths établit Poste Vandale sur la rive sud de la Baie d'Ascore à l'est de la Forêt Froide. [tsr1147]

-3116

✧ Un tremblement de terre modifie le cours de la Rivière Vigoureuse et forme le Lac Bassin (actuel Bol de l'Isolément). Ce lac profond était auparavant une vallée luxuriante remplie de vie sauvage. [tsr1147]

-3114

✧ Les druides de Jannath commencent à peupler le Lac Bassin avec différentes variétés de poissons. [tsr1147]

-3109

✧ Les eaux claires du Lac Bassin attirent de nombreux nethérisses dans la région qui devient un lieu populaire. [tsr1147]

-3106

✧ La cité agricole nethérisse de Grog, à l'est du Lac Heip (actuelle Faille des Os Sombres), est établie. La cité doit son nom à la bière affreuse qui attend patiemment dans les caves bordées de tonneaux des auberges et des tavernes de la cité. Cette boisson est cependant populaire dans la communauté navale qui l'utilise comme dérouillant et comme rite de passage pour leur guilde. [tsr1147]

-3105

✧ Les khopesh sont introduites en Nethénil. [tsr1147]

Nota : cette arme est vraisemblablement d'origine imaskari.

c. -3100

≈ Après la destruction des "Zweihausen" (à l'ouest des Pics du Dos du Dragon), la Rivière Zweihaus porte leur nom. [tsr1147]

Nota : les Zweihausen sont deux bâtiments d'origine inconnue, habités par des humanoïdes ayant un seul œil, réputés avoir été bâtis des millénaires avant que la première enclave ne parcoure les cieux. [tsr1147]

Nota : Zwei est le premier arcaniste nethérisse à être crédité pour la création de nouveaux sorts, entre -2579 et -2559, dans tsr1147.

-3095

La Première Perte

✧ Une tragédie se produit en Nethénil : la moitié des *Parchemins Nêther* (un jeu complet – le moins terni) sont volés sans que les alarmes où les pièges ne soient déclenchés. Ils

ne sont jamais retrouvés. [tsr1147]

✧ Un jeu des *Parchemins Nêther* est volé par les elfes de Cormanthyr et est caché par les Hauts-Mages de ce royaume. [tsr1165]

✧ Un des principaux voleurs est le gnome ami des elfes Ril-mohx Sha'Quessir. Il apprend d'incroyables secrets sur les illusions à partir d'une très brève lecture des parchemins. [tsr1165]

✧ Un haut-mage nommé Tyvollus Aluviirsaan transformera les parchemins de métal en la forme qu'ils ont aujourd'hui : un hêtre mince et doré avec des feuilles de métal dorées, ses racines s'étendant sur la surface sur laquelle il repose, et l'écorce de son tronc formant un visage de sylvanien. Ce jeu, une fois transformé par la Haute-Magie elfique, sera connu des elfes comme le *Quess'Ar'Teranthvar* (le Bosquet Doré de la Connaissance Cachée). [tsr1165]

-3014

✧ Ioulaum crée le premier *mythallar*. Ce dispositif magique puise profondément dans la trame de la magie (contrôlée par la déesse Mystryl) et donne accès à une magie brute et non filtrée. Il permet aux arcanistes nethérisses de créer des objets magiques sans avoir besoin d'un sort de permanence et fournit la force magique constante qui permet à des montagnes entières de planer dans l'air. Un *mythallar* est installé à Portéenord. [tsr1147]

-3011

✧ Ioulaum crée le *Manteau d'Ioulaum*, le premier objet magique à utiliser un *mythallar*. Avec l'avènement du *mythallar*, les arcanistes peuvent créer des objets magiques qui sont, en fait, des incantations permanentes tant qu'ils restent dans un rayon d'un mille du *mythallar*. [tsr1147]

-2966

✧ Le village nethérisses de Pointe de la Dague est établi sur les rives de la rivière Louberg, sur la bordure occidentale de la Forêt Orientale (aujourd'hui, sur le versant sud d'Azirat). Cette cité frontalière sert de refuge à ceux qui ne partagent pas le rêve de Ioulaum et les avancées promises par le *mythallar*. [tsr1147]

c. -2959

✧ Avec la création du *mythallar*, certains des chefs de guilde de Seventon craignent que la possibilité de faire appel à la magie chaque fois que nécessaire ne mette fin à leur profession. Pour lutter contre cette menace, ils créent Quartievoleur, au nord-est de la Dépression (actuelle Gorge du Crâne) qui comporte son propre *mythallar*, afin de perfectionner les compétences des futures générations de voleurs, en leur apprenant comment survivre dans une société basée sur le *mythallar*. [tsr1147]

-2954

✧ Fatigué de combattre les orcs, les gobelins et ceux qui veulent se nourrir du labeur des nethérisses, Ioulaum emmène l'un de ses *mythallars* dans la partie sud des Pics Rampant (actuels Pics du Dos du Dragon) et découpe le sommet d'une montagne avec un sort de onzième niveau. Il place le *mythallar* au centre du côté plat (en fait à l'envers) et fait pivoter la pointe de la montagne vers le bas, lui donnant une grande surface circulaire et plate sur laquelle bâtir une cité. Il appelle la nouvelle structure l'Enclave de Ioulaum, et elle devient bientôt une cité volante, car des gens de tout Nethériel affluent vers lui, voulant vivre dans les nuages, au-dessus de la menace de "ceux qui craignent et ne comprennent pas la magie". Toutes les enclaves seront créées dans les Pics Rampants. [tsr1147]

Nota : daté -2993 dans tsr1147.

-2949

✧ Un *mythallar* est construit dans la cité de Portage, située dans les Boucles du Chenal (aujourd'hui, à mi-chaîne de Tagorlar dans la Haute Glace). La cité utilise son pouvoir pour construire des *disques de lévitation*, des *casiers de stockage extradimensionnels* et d'autres constructions magiques pour

faire de Portage le port le plus avancé de tout Nethériel. [tsr1147]

-2941

✧ Les gobelins des tribus gobelines de la Forêt Froide et des Montagnes Arides mettent à sac Cantus (sur la rive ouest de la Baie d'Ascore) alors que les commerçants de la cité échouent à intéresser les nethérisses à leurs marchandises. La cité devient une ville fantôme. [tsr1147]

-2940

✧ Un *mythallar* contrôlant le climat est installé à Zénith. [tsr1147]

c. -2909

✧ Fondation de Conifère, à l'origine, un camp de bûcherons sur le versant nord-est des Montagnes de la Légion du Dieu (actuelles Montagnes de l'Orée du Désert), qui se transforme rapidement en une communauté prospère. [tsr1147]

-2881

✧ Les gobelins s'emparent des ruines de Cantus. [tsr1147]

-2871

✧ Une "griffe" de fantômes habite l'Abbaye de la Lune. Nombre de groupes d'aventuriers et de paladins meurent en essayant de purifier le temple de leur immonde influence. [tsr1147]

-2855 / -2848 : La Position des Ogres

-2855

✧ Nethériel, mené par l'arcaniste Miren, attaque la communauté ogre de Chanth. C'est le début de sept années de guerre, où trois mille ogres et deux mille humains périssent. [tsr1147]

-2848

✧ Canlespiere, au sud du Lac Caché (actuel Haut-Fond de la Soif), est fondée sur les ruines de la cité ogre de Chanth par l'arcaniste Miren. [tsr1147]

-2832

✧ Le dragon d'améthyste femelle Gemmebrillante est aperçu pour la première fois dans les Boucles du Canal (actuel centre de la chaîne de Tagorlar). [tsr1147]

-2811

✧ Une offensive majeure est lancée par les orcs contre les cités de Zénith et de Conque ; la menace orque commence par se déplacer vers la région de Seventon. Les sept cités envoient leurs meilleurs guerriers vers l'ouest pour affronter les orcs, mais ils rebroussement chemin lorsque la nouvelle d'une attaque furtive des orcs à l'est de Seventon leur parvient. Sans l'aide de l'enclave de Ioulaum, la région de Seventon se serait transformée en un butin mûr pour le pillage pour les orcs. [tsr1147]

✧ Lors de la razzia sur la jeune Nethériel, les gobelins qui ont survécu se retirent dans les ruines de Cantus et livrent une grande bataille contre les gobelins qui résident déjà dans le village. Les nains d'Ascore et les nethérisses de Sanctuaire investissent alors les lieux et achèvent les survivants. [tsr1147]

✧ Il y a treize cités flottant dans les cieux de Nethériel. [tsr1147]

-2786

✧ Souvenir est fondé au sud des Montagnes du Repos du Soleil (actuelles Montagnes du Museau). Il s'agit plus d'un grand monastère dédié à Jannath que d'une véritable cité, car ses seuls habitants sont des moines et des prêtres. [tsr1147]

-2785

✧ La petite cité d'agriculteurs, d'éleveurs et de pêcheurs d'Imbrue est fondée au bord du Coursdeau, à l'est du Lac Heip. [tsr1147]

-2758 / -2207 : Âge d'Argent de Nethériel

✧ Ayant grand besoin de ressources, les nethérisses commencent à envoyer des éclaireurs dans toute la région pour chercher des opportunités d'exploitation minière. Leur prin-

cipale source de matières premières est découverte lorsque Dekanter, un mineur nethérisme, met à jour un énorme filon d'or, de fer, de mercure, d'argent et de platine. Pendant plus de mille ans, cette mine fournit à Nethéril plus de richesses minérales que tout autre endroit. [tsr1147]

✧ L'Âge d'Argent de Nethéril se caractérise surtout par le désir de rechercher de nouveaux minéraux, de la magie et d'autres richesses. L'ouverture des mines de Dekanter marque le début de cette époque, qui se poursuit jusqu'à la naissance du Chronomancien. [tsr1147]

-2758

✧ Début de l'Âge d'Argent, Quatrième Âge de Nethéril. [tsr1147]

✧ Dekanter, un mineur nethérisme, découvre un immense filon d'or, de fer, de mercure, d'argent et de platine (au sud des Pics Gris). Ces mines fourniront Nethéril en minéraux pendant plus de mille ans. [tsr1147]

-2745

✧ Un grand temple de Tyché est achevé à Imbrue. L'édifice religieux devient rapidement un lieu incontournable pour les autres fidèles de Tyché qui s'y rendent en pèlerinage. [tsr1147]

-2722

✧ La cité de Desurgi, sur le versant ouest des Montagnes de l'Étoile Polaire (actuels Monts Cimeterres), est fondée. Les orcs de la Forêt Cachée considèrent les habitants de Desurgi comme du gibier lors de leurs incursions hors des limites de la forêt. Les batailles se succèdent sur les rives du ruisseau Kraal tout proche. [tsr1147]

-2716

✧ La cité la plus septentrionale de Nethéril, Bord-Arctique, est fondée, sur la rive nord de la Baie d'Ascore, pour surveiller de près la Toundra Rengarth et pour rester en alerte en cas de présence d'une force importante d'orcs ou d'autres gobelinoïdes. [tsr1147]

c. -2704

≈ Le Marais de la Simplicité (aujourd'hui, extrême sud de la Haute Glace) abrite une tribu d'hommes-lézards qui sont dirigés par toute une succession de puissants rois-lézards les maintenant en conflit avec les villages voisins et les tribus rengarth. [tsr1147]

c. -2700

≈ Pour réduire la population orque, la cité de Desurgi adopte une prime sur les oreilles d'orc, ce qui lui vaut le nouveau nom de Desoreilles. [tsr1147]

-2686

✧ Le temple le plus grand et le plus influent de Moander est construit dans un vallon secret à la source de la Vérole, dans la partie sud des Pas de Moander (aujourd'hui, au sud des Montagnes de l'Orée du Désert). [tsr1147]

✧ L'Enclave de Quagmire (actuelle Carrière des Titans) est fondée. Elle lève au dessus du Coursdeau et du Marais de la Simplicité. L'archimage qui contrôle la ville flottante est extrêmement secret, et même les autres archimages ne savent pas qui il est. [tsr1147]

-2685

✧ Naissance de l'arcaniste Halavar (†-2591). C'est un arcaniste très connu et très apprécié dans la communauté de Palter. Il passe une grande partie de son temps à divertir les enfants et les jeunes adultes, en présentant des spectacles de marionnettes et de polichinelles. [tsr1147]

Nota : daté -2885/-2791, il établit l'enclave de Palter en -2642 dans tsr1147.

-2646

✧ Un hiver cruel voit les habitants de Portéenord se battre contre les tribus orques qui meurent de faim sur les terres ancestrales des rengarths. [tsr1147]

-2642

✧ Halavar, un arcaniste nethérisme populaire, établit l'Enclave de Palter (actuel Heaume des Héros). Une des lois de la cité stipule que tout un chacun doit utiliser la magie sous une forme ou une autre. [tsr1147]

-2637

✧ Fondation de la cité de Fléau sur la rive sud de la Mer Étroite à l'est des Boucles du Canal (aujourd'hui, au sud de la Haute Glace et à l'est de la chaîne de Tagorlar). L'air salin vif soufflant au large de la Mer Étroite a un effet de rouille particulier sur les objets métalliques qui entrent dans la cité ou dans une zone de dix miles autour de celle-ci. Tout rouille à une vitesse incroyable y compris les objets magiques. [tsr1147]

✧ La petite ville de pêcheurs d'Algid est fondée sur la rive sud du Lac Caché (actuel Haut-Fond de la Soif). [tsr1147]

-2615

✧ Trois groupes religieux qui suivent Amaunator - le Gardien du Temps et du Soleil Éternel - émigrent vers la région de Trinité à l'est des Montagnes Shinantra (actuel Mur du Djinn Déchu) pour échapper à la persécution des adeptes du Shar. Ils commencent leur première année ici en décidant de mettre de côté leurs différences religieuses et de se concentrer sur leurs similitudes - en créant une secte unique pour servir leur dieu. La bureaucratie et toutes les autres forces contrôlées par Amaunator sont complètement ignorées ici, faisant de cette communauté une communauté beaucoup plus détendue et socialement consciente que celles des autres régions contrôlées par Amaunator. [tsr1147]

-2613

✧ Des rapports faisant état d'une grande créature attaquant les navires de pêche et autres petites embarcations commencent à circuler dans la région du Lac Bassin. Le monstre est surnommé Diemondar, ce qui signifie littéralement "mâchoires de la mort". [tsr1147]

-2612

✧ Les barbares rengarth établissent Piedfroid sur la rive nord de la Mer Étroite pour s'assurer des échanges commerciaux réguliers avec les nethérismes, les nains et les autres habitants de la région. [tsr1147]

✧ L'enclave de Sanctuaire, surplombant la Forêt Froide, est fondée sur la rive ouest de la Baie d'Ascore. À l'entrée, il est affiché "Pas d'armes ni de sorts offensifs". [tsr1147]

-2591

✧ Lorsque qu'il s'avère que le *Pantographe Universel d'Halavar* peut cloner de jeunes enfants et des adultes, créant ainsi une copie exacte (allant jusqu'à la personnalité), les disciples de Sélûné et de Tyché se soulèvent contre la ville de Palter afin de lyncher l'arcaniste créateur. Halavar quitte aussitôt sa cité et se fait sauvagement assassiner par des bandits qui convoient l'appareil. L'appareil n'est jamais retrouvé. [tsr1147]

-2589

✧ La population de Conifère culmine à quinze mille habitants. [tsr1147]

-2586

✧ Un groupe d'aventurier disparaît lors d'un voyage près du Pic du Tonnerre. Les divinations révèlent qu'une puissante créature morte-vivante les a tués suite à leur intrusion. D'autres groupes d'explorateurs sont envoyés dans la région mais reviennent bredouilles après de longues recherches. [tsr1147]

✧ Le village xénophobe de Xanth, sur la rive droite du Lac Bassin, est fondé. [tsr1147]

c. -2560

≈ En dehors de Nethéril, la lance commence à être utilisée suite à l'apparition de l'étrier. [tsr1147]

-2540

✧ Congenio Ioun part pour les royaumes des dieux, ayant

vécu neuf cent cinquante-cinq ans dans l'abondance. [tsr1147]

✧ Naissance de l'arcaniste Sadebreth (†-2361). Il passe une grande partie de sa vie à essayer de reproduire les effets des sorts de prêtres sous des formes arcanistes utilisables. [tsr1147]

-2513

✧ Fondation de la cité de Monikère à l'est des Montagnes de la Légion du Dieu, dans les forêts du sud-est de Nethé-riil. Cette étrange sous-culture de Nethé-riil déteste toute utilisation de la magie par les arcanistes ou les magiciens. Au lieu de compter sur la magie, Monikère a des liens étroits avec les nains, obtenant des armes de mêlée et des dispositifs non magiques à longue portée qui provoquent des explosions et permettent de voler. L'utilisation de la magie dans la ville entraîne la mort. [tsr1147]

-2510

✧ L'Enclave nethérissée de Baratin au nord du Lac Bassin (actuel Bol de l'Isolement) est fondée. Elle devient rapidement le foyer de nombreuses écoles et universités de magie. Baratin se présente comme un centre d'apprentissage pour les enclaves, spécialisé dans le folklore (des tribus barbares angardt et rengarth, ainsi que des cultures plus anciennes découvertes dans le sud), les traditions elfiques et naines, et une grande partie de l'histoire militaire. [tsr1147]

c. -2500

≈ L'enclave de Baratin abrite tellement de collègues, d'universités et d'institutions qu'ils surpassent en nombre les tavernes et les bordels. [tsr1147]

-2447

✧ Les vandales tuent une troupe de guerriers et de mineurs qui profanent des tumulus funéraires dans leur quête d'or et d'argent. [tsr1147]

-2442

✧ La partie nord des Montagnes du Chenal abrite une communauté de géant des nuages dirigée par le clan Amanir. [tsr1147]

✧ Portage est le premier port à commercer avec succès avec des géants, ceux du clan Amanir. [tsr1147]

-2436

✧ Fondation de la communauté minière de Bandor sur le versant est des Montagnes Arides (actuelles Montagnes Néthères). [tsr1147]

Nota : aussi orthographié Bazor dans tsr1147.

-2415

✧ Naissance de l'arcaniste Tolodine (†-2358), un étudiant de Sadebreth. Il se concentre sur les "vents". [tsr1147]

-2387

✧ Ironiquement, c'est quand les gnomes commencent à refuser de travailler que les nethérisses leur accordent la liberté. Les révoltes successives des gnomes ont été impitoyablement réprimés, mais leur refus de travailler est une chose à laquelle les arcanistes ne peuvent remédier. La magie de contrôle des esprits - bien que réussissant à maintenir les gnomes dans le rang - s'avère inefficace pour produire des inventions de qualité, si bien que les arcanistes cèdent et libèrent les gnomes. Une fois libérés, la plupart des gnomes migrent vers le sud, aussi loin des nethérisses qu'ils le peuvent. [tsr1147]

-2386

✧ Les habitants de Monikère bâtissent un temple de neuf étages en forme de tourbillon dédié à Kozah. [tsr1147]

✧ La communauté de bûcherons de Sépulcre, près de la Forêt Froide sur la rive nord de la Baie d'Ascore, est fondée. [tsr1147]

c. -2372

≈ Menée par le Prophète Terra, un oracle mystérieux, une compagnie de puissants arcanistes explore la Frontière (la région comprise entre Nethé-riil et la partie nord de la Côte des Épées). [tsr1147]

c. -2370

≈ De retour après vingt-deux mois de voyage, Le Prophète Terra exhorte Nethé-riil à établir immédiatement des avant-postes dans cette nouvelle frontière. [tsr1147]

-2368

✧ Le Prophète Terra trouve un emplacement idéal pour un avant-poste dans l'Est qui peut fournir de l'eau aux caravanes et aux éclaireurs, qui se dirigent vers les montagnes riches en minéraux, mais il doivent d'abord éliminer les créatures qui appellent cette terre leur foyer : les ours-hiboux. [tsr1147]

Nota : les ours-hiboux sont une création des Races Créatrices.

Guerre des Caravanes

✧ La Guerre des Caravanes commence, les éclaireurs nethérisses et leurs escortes détruisent trois mille ours-hiboux. Une fois la sécurité assurée par les guerriers, les arcanistes viennent dans la ville et mettent en place l'un des systèmes de tuyauterie les plus élaborés qui soient. En forant sur plus de huit kilomètres dans la croûte de Toril, les arcanistes fournissent à l'avant-poste du Puits du Vieux Hibou une source d'eau éternelle. [tsr1147]

✧ Le Puits du Vieux Hibou est habité par une compagnie de guerriers et une poignée de devins qui utilisent des sorts et des *boules de cristal* pour observer les activités des elfes d'Illefarn qui considèrent les nethérisses comme un possible adversaire. [tsr1147]

Nota : situé sur le versant Est des Crocs, au sud de Mirabar et à l'Est de Luskan, sur la carte "Netheril's Frontier" dans tsr1147.

✧ Deux autres points d'eau et avant-postes d'espionnage sont créés dans cette nouvelle frontière. Le premier, les Chutes de Cryptejardin, est installé dans la zone forestière au nord-ouest du futur site de Crypte Sud. Le second avant-poste, le point d'eau de la Côte des Flèches, se trouve sur la lisière ouest du Bois de l'Ouest (actuel Bois de l'Ouest et Forêt de Cryptejardin), niché au pied des contre-forts des Flèches de la Côte des Épées. [tsr1147]

Nota : les positions de ces avant-postes sont indiquées sur la carte "Netheril's Frontier" dans tsr1147. Le second est décrit sur la lisière nord dans tsr1147.

Nota : ce premier avant-poste est situé entre la Forêt de Cryptejardin et le massif nord des Montagnes des Épées, à l'Est de Leilon ; le second se trouve entre le massif sud des Montagnes des Épées et le Bois de l'Ouest, à l'Est de la Tour d'Iniav.

-2363

✧ Malgré la tension avec les elfes, le Puits du Vieux Hibou devient un point d'arrêt important pour les caravanes assoiffées. [tsr1147]

-2361

✧ Mort de l'arcaniste Sadebreth. [tsr1147]

-2359

✧ Avec leur essor derrière eux, les citoyens de Conque ont commencé à essayer de faire la paix avec les Rengarth, mais en vain. D'innombrables missions auprès des dirigeants rengarths se sont soldées par un bain de sang et les dirigeants de Conque décident qu'ils vont vivre avec la colère des barbares. [tsr1147]

-2358

✧ L'arcaniste Tolodine meurt de vieillesse à Imbrue. [tsr1147]

-2354

✧ Naissance de l'arcaniste Noanar (†-2300), un vagabond qui se rend à Nethé-riil depuis un "endroit innommable au sud de Nethé-riil". Il s'installe à Canlespiere et devient rapidement un arcaniste hors pair qui est passionné par la découverte de la magie du feu. [tsr1147]

-2324

✧ Ioulaum donne à Noanar le titre de Gardien du Feu. [tsr1147]

-2300

✧ Noanar est tué dans la région de Canlespiere lors d'une escarmouche avec des ogres qui emportent son corps.

[tsr1147]

-2292

✧ Naissance de l'arcaniste Trebbe (†-2237). Son domaine d'expertise, la magie qui protège l'arcaniste, permet aux duels de sorts de durer au-delà des premiers moments fugaces de concentration ainsi que d'augmenter la durée de vie des arcanistes qui expérimentent la magie volatile (y compris l'expérimentation de Karsus avec la magie lourde). [tsr1147]

-2287

✧ Une puissante arcaniste prend le contrôle d'une grande partie de Pointe de la Dague. L'arrivée de Lashia la Dague marque la fin des petits seigneurs des rues. À leur place, elle établit une enclave d'arcanistes qui sont aussi des voleurs accomplis. Elle trouve dans la cité de nombreux étudiants volontaires, dont la plupart sont déjà des voleurs accomplis. [tsr1147]

-2267

✧ L'archimage Trebbe établit l'enclave Enceinte de Hautombre, normalement située près de la montagne de Hautombre, au-dessus de la rivière Janick. C'est un centre de recherche sur la magie qui commerce régulièrement avec les elfes et autres étrangers. [tsr1147]

-2251

✧ Les épées longues (armes d'origine elfe) sont introduites en Nethénil. [tsr1147]

-2237

✧ Trebbe est tué dans un accident de lancer de sorts lorsqu'une couronne magique sur laquelle il travaille explose, détruisant presque tout un pâté de maisons de l'enclave. La couronne, qui finit par être connue sous le nom de *Couronne à Cornes*, n'est pas redécouverte avant plusieurs siècles. [tsr1147]

Nota : le dieu Myrkul est indiqué comme le créateur de cet artefact dans tsr9535, tsr9390 et tsr1109. Myrkul accède à la divinité après la Chute de Nethénil.

-2207 / -1206 : Âge d'Or de Nethénil

✧ L'époque de la naissance du Chronomancien marque le début de l'Âge d'Or de Nethénil, lorsque la nation est au sommet de sa puissance. Nethénil commence à élever une enclave dans le ciel par an. Bientôt, des douzaines de ces magnifiques monolithes de magie se déplacent à travers les courants d'air ou en orbite autour des frontières mal définies de l'empire de Nethénil. Chaque archimage qui crée son enclave suit l'exemple de Ioulaum, en établissant ses propres lois et directives que les habitants de l'enclave doivent suivre. Au fil du temps, le peuple a de moins en moins son mot à dire, et sa voix concernant les changements de gouvernement, les taux d'imposition, et le reste est étouffée par la soif de pouvoir des archimages. Les enclaves deviennent rapidement un moyen de financer les recherches sur les sorts des archimages, une base pour des campagnes contre d'autres archimages, et des excursions dans les plans quasi et para-élémentaires. [tsr1147]

✧ C'est la plus grande période de l'histoire de Nethénil. Un grand nombre d'arcanistes et d'autres personnes contribuent à façonner son avenir et à décider de son destin. Beaucoup d'arcanistes ne s'intéressent qu'à la création de sorts qui leur permettront de se faire connaître ou à la création d'une cité flottante sur laquelle ils pourront régner. [tsr1147]

✧ Tout au long de l'Âge d'Or, plus de douze *mythallars* sont introduits clandestinement dans Pointe de la Dague, mais Lashia et ses étudiants traquent chacun d'entre eux quasiment à l'instant même de son arrivée, mettant ses propriétaires à mort. [tsr1147]

-2207

✧ Début de l'Âge d'Or, Cinquième Âge de Nethénil. [tsr1147]

✧ Naissance de l'arcaniste Jeriah Chronos (†-2095). Il adoptera le surnom de Chronomancien après avoir créé son premier sort orienté vers le temps. [tsr1147]

-2189

✧ Lashia la Dague exécute deux de ses apprentis pour la création d'un *mythallar*. Elle décrète que les seuls objets magiques autorisés à circuler dans Pointe de la Dague sont les véritables objets magiques. Quiconque est pris avec des objets quasi-magiques actionnés par un *mythallar* est soumis à un sévère passage à tabac, voire à la mort. [tsr1147]

✧ Naissance, à Portage, d'Aksa le Destructeur (†-2019), un arcaniste aux cheveux broussailleux qui cherche à contrôler la magie qui détruit ou altère les objets. [tsr1147]

-2145

✧ Nichée au pied des Montagnes Pourpres (actuelle Evereska), dans la Forêt des Cornes Lointaines, la cité d'Enguirlande sert de camp de chasse permanent à Nethénil. De là, les chasseurs emmènent des groupes de guerriers inexpérimentés et leur apprennent à chasser le gibier dans la nature sauvage des Cornes Lointaines. [tsr1147]

-2136

✧ Avec l'installation d'un *mythallar*, les habitants de Desoreilles exposent leurs prix, "les oreilles", dans des étuis transparents imprégnés d'un sort de conservation. Les oreilles de diverses créatures se retrouvent rapidement dans les vitrines de Desoreilles. [tsr1147]

-2105

✧ La cité de Fléau est la cible d'une attaque de gobelins. Les gobelins du clan de la Dent Brillante débarquent des montagnes pour tenter de mettre à sac la cité portuaire. Au lieu d'une cible facile, ils tombent sur des guerriers de Targus qui ont envie d'un bon combat. [tsr1147]

-2103

✧ Lorsque la nouvelle d'une horde orque ravageant la nation d'Illusk lui parvient, le Chronomancien entre en lice, aidant les implantations humaines à repousser l'attaque. Malheureusement, même l'incroyable pouvoir du Chronomancien ne peut sauver la nation. Presque seul devant un assaut massif des orcs, il est grièvement blessé. [tsr1147]

-2100

✧ Naissance, à Portéenord, de l'arcaniste Cragh "ami des nains" (†-1994). Né sourd, le jeune homme s'applique avec rigueur aux arts mystiques et devient très respecté parmi les archimages nethérisses. L'arcaniste sourd est également très respecté parmi les nains d'Ascore, et il visite fréquemment leur fief. [tsr1147]

-2095

✧ Refusant des soins divins, le Chronomancien meurt d'une blessure de guerre qui n'a jamais guéri, reçue durant la défense vaine d'Illusk. [tsr1147]

-2075

✧ La crue du Flot Montant cause d'importants dégâts à la cité de Souvenir, faisant s'effondrer un mur du monastère. [tsr1147]

-2059

✧ Les cimenterres (armes d'origine drow) sont introduits en Nethénil. [tsr1147]

-2055

✧ Les ogres de la région de Canlespiere cherchent à prendre leur revanche sur les nethérisses qui les ont battus des siècles plus tôt. Le chef ogre Orage élabore une stratégie efficace pour traiter avec les "bouchers" humains de Nethénil : il attaque les fermes. [tsr1147]

✧ Naissance de l'arcaniste Quatre doigts (†-1996), un expert en matière de météorologie, demeurant sur les rives de la mer Étroite dans la cité de Fléau. [tsr1147]

-2053

✧ Un groupe de chasseurs nethérisse rencontre Orage et, à

cause des tactiques ingénieuses de celui-ci, manque d'être tué jusqu'au dernier. Les deux survivants rapportent qu'Orage est un ogre-mage. [tsr1147]

-2049

✧ Les arcanistes et Orage se rencontrent lors d'un affrontement violent sur les rives nord de la rivière Pleinsud. Les spéculations vont bon train quant à savoir si Orage a péri dans la bataille, en tous cas les ogres ne sont plus jamais revenus déranger Canlespiere. [tsr1147]

-2047

✧ Naissance de l'arcaniste populaire Quantoul (†?). [tsr1147]

-2031

✧ Naissance, à Conifère, de l'arcaniste Lucke (†-1741), un lanceur de sorts amoureux des animaux qui n'est jamais bien loin d'une horde entière de créatures conjurées et invoquées. [tsr1147]

-2029

✧ Naissance de l'arcaniste Anglin († -1921). Il est responsable de nombreux sorts de magie prismatiques. Vivant à Seventon, Anglin est constamment préoccupé par la nécessité de se protéger et de protéger la ville contre les attaques. C'est un général très respecté dans la milice de Seventon. [tsr1147]

-2019

✧ Quantoul se hisse au rang des archimages lorsqu'il crée la cité flottante de Jockteleg (à l'ouest des Montagnes de l'Abbaye). C'est une ville entièrement consacrée à l'étude des arts du changement. [tsr1147]

✧ L'arcaniste Aksa meurt. [tsr1147]

-2018

✧ Naissance de l'arcaniste Jarm (†-1885). C'est un homme impitoyable qui utilise facilement le poison ou d'autres moyens "rapides et efficaces" pour se débarrasser de toute concurrence indésirable. [tsr1147]

-2011

✧ Naissance de l'arcaniste Dame Volhm, "la Douce Dame" (†-1961), l'arcaniste la plus renommée de son temps. Elle reçoit chez elle des dizaines d'arcanistes et leurs apprentis qui cherchent un sort, et elle est généralement prête à faire des échanges en contrepartie d'un nouveau sort, d'un partage d'informations, ou d'antiquités elfiques. [tsr1147]

c. -2009

≈ Les habitants d'Espèces sont des agraires qui se consacrent à "nourrir le monde" grâce à leurs vastes champs de culture. Arrivés dans la région, ils utilisent immédiatement la magie du contrôle du climat (pour assurer des pluies adéquates et des températures favorables) pour augmenter leurs rendements. Les agriculteurs et les éleveurs de cette communauté deviennent le grenier à blé du peuple nethérisse. [tsr1147]

Nota : espèces s'entend au sens de monnaie.

-1996

✧ L'arcaniste Quatre doigts meurt. [tsr1147]

-1994

✧ L'arcaniste Cragh meurt. [tsr1147]

-1990

✧ Naissance de l'arcaniste Dethed (†-1838). Connue sous le nom de Liche de la Mort, l'arcaniste passe presque tout son temps enfermé dans son laboratoire sur l'enclave d'Ioulaum. [tsr1147]

-1965

✧ Naissance de l'arcaniste Chever (†-1899), un homme motivé par la découverte, et plus encore par la préservation du savoir. [tsr1147]

✧ L'arcaniste Dethad, fait sans précédent, se transforme lui-même en liche à l'âge de vingt-cinq ans. Durant sa non-vie, il crée une variété de sorts qui sont nocifs pour les créatures vivantes, et il aime beaucoup créer des pièges magiques qui tuent les vivants. [tsr1147]

-1964

✧ Jarm devient l'arcaniste résident de Desoreilles. [tsr1147]

-1961

✧ Jarm tue "la Douce Dame" Volhm de Palter lors d'un duel de sorts. Les étudiants de Volhm tentent de venger sa mort, mais ils sont tués un par un alors qu'ils font leurs tentatives contre Jarm. [tsr1147]

c. -1960

≈ Les arcanistes de tout Nethériel commencent à affluer dans ses rues de Jockteleg. [tsr1147]

-1955 / 1255

✧ Pointe de la Dague traverse une période de sept cent ans de "dirigeants" éphémères de la cité. La plupart ont des talents d'arcanistes, mais quelques voleurs rusés réussissent à garder le contrôle pendant un certain temps également. [tsr1147]

Nota : cette période est notée durant 500 ans dans tsr1147.

-1955

✧ Lashia la Dague est assassinée par des étudiants ambitieux, plongeant Pointe de la Dague dans une guerre des rues pour plus de cinq ans. [tsr1147]

-1932

✧ Quantoul commence à faire des expériences avec le *mythallar* de Jockteleg, afin de permettre aux arcanistes de la cité, lui compris, de se métamorphoser à volonté. La vague magique qui en résulte transforme de façon permanente tous les habitants de l'enclave en voadkyns (géants des bois). Heureusement, les connaissances et les capacités des citoyens de Jockteleg restent intacts, un curieux effet secondaire de la magie du *mythallar*. Mais, si les citoyens quittent la cité, ils se retrouvent rapidement sous l'influence des effets néfastes du sort, perdant leur personnalité et devenant de véritables voadkyns. Quantoul réussit à préserver son esprit, mais il n'a jamais pu rendre, ni à lui, ni aux habitants de Jockteleg, leurs corps naturels. [tsr1147]

-1927

✧ Les mineurs de Conque découvrent la Caverne des Âmes Perdues, une grande salle dans les Colonnes du Ciel qui contient une variété de pierres précieuses et d'autres trésors. Les rengarths, bien sûr, considèrent les mineurs comme des voleurs qui dépouillent leurs dieux et une nouvelle vague de violence commence. [tsr1147]

-1926

✧ Le mentaliste Chever établit l'Enclave d'Opus à l'Est du Lac Bassin. Il entreprend de mettre en place un réseau de collègues, d'universités et de théâtres pour à la fois préserver les connaissances qu'il a acquises et démontrer aux citoyens d'Opus l'utilité de telles structures sociales. [tsr1147]

-1925

✧ Les rengarths éradiquent les mineurs de leur territoire et font s'effondrer la plupart des tunnels. Les nouveaux explorateurs qui arrivent pour rouvrir la Caverne des Âmes Perdues n'y parviennent jamais vraiment, souffrant d'un accident après l'autre. Bien sûr, les rengarths sont à l'origine de la plupart de ces malheureux événements. [tsr1147]

-1921

✧ Anglin est tué lorsqu'un sort qu'il recherchait se retourne contre lui, l'aspirant à travers un *portail* mystique. [tsr1147]

-1899

✧ Des contacts répétés avec une entité extra-planaire mènent le mentaliste Chever vers la folie. Il saute dans une *sphère d'annihilation*, y perdant la vie. [tsr1147]

-1897

✧ Naissance de l'arcaniste Dace († -1776). Fervent disciple de Mystryl, Dace passe toute sa carrière à la mosquée de l'enclave de Ioulaum. [tsr1147]

Nota : aussi orthographié Date dans tsr1147.

-1896

✧ Neuf hommes s'introduisent dans "la Chambre Magique

la Plus Sacrée de Ioulaum le Semi-Divin", tuant neuf gardes au passage et perdant sept des leurs, pour voler vingt-quatre pièces des *Parchemins Néther*. Lorsque les voleurs s'échappent vers le monde de la surface, une chasse à l'homme commence. Les voleurs, craignant le châtement de l'archimage, pilonnent les inestimables parchemins dorés pour en faire des babioles indiscernables. Ils vendent ensuite ces pépites d'or pour environ deux cent soixante pièces d'or. [tsr1147]

Nota : au-delà du prix ridicule, au vu la valeur inestimable de ces parchemins, ces derniers sont supposés indestructibles (bien que leur apparence puisse être modifiée).

✧ Les épées "khopesh" passent complètement de mode en Nethéïl. [tsr1147]

-1895

Apogée de Nethéïl

✧ Lorsque Nethéïl a atteint son sommet magique pour la première fois, le lac Macht est nommé d'après le mot ren-garth pour "pouvoir" ou "puissance". Malgré les terres fertiles autour du lac, aucun village ou avant-poste placé là ne survit très longtemps en raison de la population de merrows. Les ogres aquatiques se montrent impitoyables dans leurs rapports avec toutes les créatures qu'ils rencontrent, orques, humaines ou autres. [tsr1147] [tsr9540]

-1885

✧ L'arcaniste Jarm meurt. [tsr1147]

-1859 / -1359

✧ Les disciples de la déesse Shar commencent une migration tranquille et subtile vers la région de Sépulcre afin de profiter de l'obscurité annuelle de l'hiver. À Sépulcre, ils ne connaissent pas la persécution que l'on trouve dans d'autres endroits, principalement en raison de la nature de parias des habitants de la ville. [tsr1147]

-1838

✧ La liche Dethed est détruite par Ioulaum pour avoir utilisé son sort "piège de Dethed" (piège de l'âme) pour s'emparer du corps d'un autre apprenti arcaniste. [tsr1147]

-1826

✧ Un glissement de terrain endommage certains champs avoisinants de Souvenir. [tsr1147]

-1806

✧ Naissance de l'arcaniste Dame Efteran (†-1766). En tant que mentaliste qui se concentre sur la nature du sommeil, Efteran est une femme paisible qui passe sa vie à Unité. Elle est connue parmi les elfes comme l'une des plus paisibles lanceuse de sorts de Nethéïl, et elle se promène fréquemment dans les forêts des Cornes Lointaines en leur compagnie. [tsr1147]

-1791

✧ Les *bulles flottantes* sont conçues et perfectionnées à Nethéïl. Elles sont largement utilisées comme moyen pour transférer des objets ou des personnes d'un endroit à un autre. [tsr9540]

-1776

✧ La mort de Dace est due aux autres archimages, qui ont activement travaillé contre lui dans sa tentative de découvrir des potions de longévité et d'autres magies qui prolongent la vie. Ses bourreaux ont estimé qu'il était préférable pour lui d'atteindre "T'étreinte" de Mystryl le plus rapidement possible, et ils ont fait en sorte que lorsqu'il découvrirait enfin une potion de longévité, celle-ci soit maudite, le vieillissant au lieu d'effacer les traces de vieillesse. [tsr1147]

-1766

✧ Efteran meurt subitement lors des festivités du Haut Été d'Unité, apparemment de causes naturelles. Une tentative pour la ressusciter échoue, et ses étudiants poursuivent ses recherches pendant de nombreuses années, bien qu'aucun

d'entre eux n'ait beaucoup de succès. [tsr1147]

c. -1760

≈ Un groupe de guerriers expérimentés se heurte au dragon bleu femelle Frappebrillante dans son antre. L'affrontement se termine par la mort de plus de quinze guerriers et du dragon. Après avoir rapporté son considérable trésor à Enguirlande, les guerriers, dont la plupart ont été ressuscités, continuent à chasser dans la région. [tsr1147]

-1754

✧ Les nethéïsses faisaient un commerce important avec les apothèques, un peuple de souche nethéïsse qui ne veut pas que leur culture soit régie par la magie, choisissant plutôt de s'appuyer sur des concoctions médicinales naturelles dérivées de plantes, d'herbes et d'autres sources organiques. Jusqu'à ce que, selon eux, Moander se lasse de leur désir persistant de guérir les maladies et qu'il contamine les eaux de la rivière qui coule depuis les Pas dans le pays avec une maladie incurable et incroyablement virulente. Cette maladie anéantit les apothèques. Après leur disparition, les experts en médecine et ceux qui s'occupent de remèdes non magiques pour des maladies se sont appelés les apothécaires. [tsr1147]

Nota : unique mention connue de cette peuplade.

-1741

✧ De plus en plus désabusé lorsqu'il découvre que certains arcanistes utilisent ses créatures invoquées comme "divertissement" dans leurs arènes de gladiateurs, l'arcaniste Lucke quitte Conifère et ne revient jamais. [tsr1147]

-1720 / -1660 : Nethéïl la Profonde

c. -1720

≈ Les nethéïsses commencent à explorer Serôs. Ils établissent les trois colonies sous-marines de Nethéïl la Profonde. [tsr11393]

Nota : daté c. -1700 dans tsr11393. Cuulmath, Werapan et Quaëluuvis sont bâties sous des dômes de cristal.

✧ Les explorateurs nethéïsses commencent à construire et peupler des cités sous-marines sous la Mer Intérieure sur le plateau continental des Plaines de Duna, dans les territoires revendiqués par les elfes des mers et les hommes-poissons. Les mages nethéïsses tiennent les forces d'Aryselmalyr à distance ou asservissent les serôsian qui pénètrent dans leur sphère d'influence. [tsr11393]

-1720

✧ Des magiciens nethéïsses arrivent près des ruines dévastées d'Uværen, fuyant quelque chose ; ils meurent en moins de deux ans, après avoir découvert la cachette d'une bibliothèque secrète et, sans le savoir, déclenché certaines de ses défenses magiques. [tsr1165]

-1718

✧ Naissance de l'arcaniste Doigtbrillant (†-1486). S'inspirant d'un prêtre avec lequel il a grandi, il commence à expérimenter en donnant aux arcanistes certaines des magies utiles que les prêtres pratiquent. Il n'a jamais cherché à obtenir le statut d'archimage, choisissant plutôt de vivre dans la tranquille communauté de Canlespiere. [tsr1147]

-1660

✧ Naissance de l'arcaniste Enollar (†-1561). Ce mentaliste grandit dans la ville de Portage, où il passe la majeure partie de sa jeunesse à travailler sur les quais pour joindre les deux bouts. [tsr1147]

Batailles des Trois Feux de Mer

✧ Alors que les nethéïsses ont asservi tous les serôsians (principalement des locathahs) qui errent près de leurs terres, le Coronal Essyl Merynth d'Aryselmalyr décide de détruire Nethéïl la Profonde. Plus de la moitié des mages de la Mer Intérieure, y compris tous les ordres Dukars, s'unissent contre les trois enclaves, Cuulmath, Werapan et Quaëluuvis. Les Hauts Mages transforment les dômes en

une substance qui brûle dans l'eau. Les explosions de chaleur et de lumière qui en résultent détruisent tout ce qui se trouve à l'intérieur des dômes ainsi que les dômes eux-mêmes. [tsr11393]

c. -1659

≈ Conifère devient la cible d'un nombre croissant d'attaques de trolls. Ces attaques augmentent en intensité tout au long de l'Âge d'Or, mais les citoyens de la ville forestière, renforcés par la visite occasionnelle des enclaves, repoussent les attaques. [tsr1147]

-1658

✕ Les mines de Dekanter ont été pleinement exploitées. Plus rien ne peut être extrait de ce site, et Nethéril l'abandonne. [tsr1147]

-1657

La Première Chute

✕ L'Enclave de Repos du Soleil succombe aux effets d'une recherche de sort mal planifiée. Le sort a probablement fonctionné correctement, car des témoins oculaires de la ville de Souvenir rapportent avoir vu un éclair aveuglant provenant de l'ouest, suivi quelques minutes plus tard d'un rugissement assourdissant. Ceux qui regardent sont horrifiés de voir toute l'enclave tomber au sol en un tas de décombres et de pierres. Personne ne survit à l'accident. [tsr1147]

-1655

✕ Suite à la destruction d'une cité volante, les mines de Dekanter sont rouvertes afin de permettre la recherche et la création de sorts dangereux. [tsr1147]

-1647

✕ Le jeu devient un tel enjeu pour la cité d'Imbrue que des tournois du hasard sont instaurés. Ils attirent des centaines "d'adorateurs de la chance" à la Maison de Tyché. L'événement annuel de la ville s'avère si populaire que même la cité flottante de Ioulaum plane à proximité pendant quelques années (jusqu'à ce que Ioulaum se lasse du caractère aléatoire de l'activité et passe à nouveau aux questions de recherche sur la magie). [tsr1147]

✕ La cité flottante de Buoyance est fondée par l'archimage du même nom. Le chef tyrannique de l'enclave apprécie l'emplacement, et la cité bouge rarement de son site initial. L'archimage Buoyance préfère également la proximité du sol, et la cité s'élève rarement à plus de soixante mètres au-dessus de la surface. [tsr1147]

-1645

✕ Quagmire envoie plus de vingt mille soldats pour combattre une horde d'orcs qui traverse en trombe les terres ancestrales des rengarths en se dirigeant vers le cœur de Nethéril. Alors que plus de onze mille soldats de Quagmire meurent, ils tuent plus de cent cinquante mille orcs, renvoyant les créatures en débandade dans les Montagnes Arides et les forêts de l'ouest. [tsr1147]

✕ À l'origine, une planque pour les bandits située au sol, la cité de Doublon, à l'ouest de l'Ascension Hasardeuse (actuel Pilier de Tauros), est transplantée sur une citadelle volante par l'archimage Tempera de Fenwick. Tempera, impressionnée par la capacité des bandits à contrefaire les pièces d'or des différentes villes nethérisses, s'efforce de créer des dispositifs quasi-magiques pour aider les bandits dans leurs opérations de contrefaçon. Bien sûr, cela rend l'enclave de Doublon peu populaire auprès des autres cités. [tsr1147]

-1642

✕ Enollar embarque sur un bateau pour se rendre à Seventon où il est autorisé à étudier la magie à l'Académie Mentale d'Alimon, une petite école dirigée par un mentaliste peu connu. [tsr1147]

-1632

✕ Naissance de l'arcaniste Dame Decampus (†-1166). C'est une merveille de la magie, bien qu'elle ne prenne jamais le métier aussi au sérieux que d'autres l'auraient fait, embras-

sant une carrière de barde en parallèle de celle d'arcaniste. [tsr1147]

-1621

✕ Naissance du guerrier arcaniste Général Matick († 1561). C'est un homme impitoyable, avec une tendance à la violence aussi longue qu'une queue de dragon, qui déteste fébrilement les petites-gens et les elfes. Ses succès sont légendaires, même de son vivant. La proportion de pertes nethérisses par rapport aux ennemis tués est la plus basse de tous les généraux de l'histoire de la nation. [tsr1147]

-1619

✕ Decampus crée son premier et seul sort à l'âge tendre de treize ans. Elle fréquente ensuite les universités d'arcanistes de Seventon et de Ioulaum. [tsr1147]

-1561

✕ Un monastère dédié à Jannath est bâti sur les flancs du Glorifier, une montagne proche de Souvenir. Il devient en quelques années un haut lieu pour ses disciples. [tsr1147]

✕ L'arcaniste Enollar meurt. [tsr1147]

✕ Mort du Général Matick. [tsr1147]

-1542

✕ Une oreille se régénère en troll, massacrant une famille noble de Desoreilles dans le chaos qui en résulte, avant que le monstre ne soit réduit en cendres. Une longue enquête est lancée afin de connaître la raison pour laquelle une oreille de troll a été placée dans une vitrine. Elle se termine par une grande bataille avec certains ennemis politiques de la famille assassinée. [tsr1147]

-1531

✕ Une peste apparaît dans le village de Bander, apparemment à la suite d'un contact avec une race humanoïde ailée. Elle y emporte toute vie, s'étendant jusqu'à Poste Vandale où elle fait quatre mille victimes de plus avant de cesser sa marche mortelle. [tsr1147]

✕ La peste provenant du village de Bander se répand à travers Poste Vandale, décimant la population. Seuls les vandales les plus sains survivent, mais la population du village est réduite à moins de cinq cent personnes. Nombre de survivants se déplacent vers Pattegelée. [tsr1147]

-1509

✕ Dame Decampus est fatiguée des luttes intestines entre les arcanistes dans leur éternelle quête de pouvoir. [tsr1147]

-1507

✕ Naissance de l'arcaniste Dame Polaris (†-339), une aventurière de grande envergure qui passe beaucoup de temps loin des enclaves de Nethéril pour enquêter sur la Frontière de Nethéril. [tsr1147]

-1503

✕ La population d'Algid atteint un pic de mille âmes. [tsr1147]

-1502

✕ Naissance de l'arcaniste Fahren (†-1462), maître respecté de la magie à Quartierdesvoleurs, où il enseigne la magie aux jeunes arcanistes et aux voleurs. [tsr1147]

-1496

✕ Dame Decampus quitte Ioulaum, et commence à errer sur les terres de Nethéril, passant des mois dans le plus petit village pour écouter ce que les gens considèrent comme des événements "important". Souvent, elle reste assez longtemps pour utiliser sa magie afin d'aider une petite communauté avant de partir vers d'autres lieux. La "Dame chantante", comme on l'appelle rapidement, voyage toujours avec une harpe faite de mithril, un cadeau des elfes de Cormanthyr et une poignée d'apprentis bardes. [tsr1147]

-1489

✕ Pour une raison inconnue, Doigtbrillant est marqué par un rival pour être assassiné. [tsr1147]

-1486

✕ Les Assassins Ventdecendre tuent l'arcaniste Doigt-

brillant, ne laissant dans leur sillage que les cendres entremêlées de leur victime. [tsr1147]

-1471

✧ Située à la frontière nord-est du lac Heip, l'enclave de Pé-nombre est créée par une communauté d'arcanistes spécialisés dans la recherche planaire. La cité entière est continuellement plongée dans l'ombre - même en plein jour - par l'application d'une variante du sort de "ténèbres". Certaines des autres enclaves croient que la ville n'est habitée que par des morts-vivants sensibles à la lumière. [tsr1147]

-1462

✧ La rumeur veut qu'un des étudiants de Fahren a volé un arcaniste rival, utilisant son sort de "poussière scintillante" pour échapper aux gardes de l'arcaniste. Le rival est tellement furieux du fait que Fahren enseigne aux voleurs l'utilisation de la magie qu'il arrive à Quartiervoleur et tue Fahren avec une "sphère d'annihilation". [tsr1147]

-1423

✧ Un archimage impitoyable nommé Requiar prend le contrôle de l'enclave Enceinte de Hautombre lors d'une attaque brutale qui fait plus de trente morts parmi ses pairs. Requiar est noté comme portant la *Couronne à Cornes*. [tsr1147]

-1401

✧ Dame Polaris crée l'enclave de Délia (au nord d'Azirrat). La cité de Délia est élevée haut au-dessus des arbres de Hautombre par la sorcière connue sous le nom de Dame Polaris. Connue initialement pour ses origines druidiques et elfiques, la cité est rapidement absorbée par la vie trépidante typique des autres enclaves. Les druides et les elfes qui ont fondé la ville et ont accepté son élévation sont vite désenchantés et partent pour un environnement plus terrestre. [tsr1147]

Nota : Délia est noté comme un second choix dans tsr1147, après le refus d'Algid d'être élevée au statut d'enclave en -1147.

-1382 / -1375 : Le Schisme Barbare

✧ Dans un geste sans précédent, les tribus angardts vivant près de Pattegelée se lient d'amitié avec un arcaniste de Nethéril qui commence à leur enseigner à lancer des sorts. L'arcaniste veut aider les angardts à repousser les raids orcs, et les membres de la tribu sont impatients d'apprendre de nouvelles techniques pour se débarrasser des hordes meurtrières. Malheureusement, la tribu voisine des rengarths, craignant la magie, chasse les angardts de leur territoire. Pendant sept ans, les rengarths combattent les membres des tribus angardts qui ont choisi de rester jusqu'à ce que toutes les tribus qui suivent la magie soit bien loin de leurs terres. [tsr1147]

-1382

✧ Les rengarths cessent de commercer avec les barbares angardts et cherchent plutôt à chasser ces gens de leurs terres à cause leur utilisation de la magie. [tsr1147]

✧ Les membres des tribus angardts qui ne quittent pas aussitôt le territoire des rengarths sont massacrés par milliers de façon rituelle. Ce massacre provoque une scission entre les deux tribus barbares, et elles s'attaquent rapidement à vue. [tsr1147]

Nota : aussi daté c.-1359 dans tsr1147.

-1375

✧ Le Schisme Barbare est consommé, les barbares forment désormais deux groupes distincts, les rengarths et les angardts. [tsr1147]

c. -1360

≈ Un chamane lézard à la vie particulièrement longue, prend le contrôle des tribus d'hommes-lézards du Marais de la Simplicité. Connue sous le nom de Gr'Zhad, le chamane mène de nombreuses incursions contre la cité de Zénith, effectuant des raids pour obtenir de la nourriture et

d'autres fournitures de Nethéril. Malgré les nombreuses expéditions de compagnies d'aventuriers, d'explorateurs et de miliciens, Gr'Zhad parvient toujours à éviter toutes les tentatives d'enlèvement menées à son encontre. [tsr1147]

≈ Beaucoup de gens en Nethéril croient que Gr'Zhad est en fait Ioulaum, agissant de manière à montrer aux cités qui sont au sol à quel point elles ont besoin de la protection des arcanistes. Bien entendu, Ioulaum réfute de telles accusations, et personne n'a jamais pu prouver le contraire. [tsr1147]

c. -1350

≈ Lorsque les barbares angardts arrivent dans la région de Quartierdesvoleurs, les voleurs et les barbares en viennent immédiatement aux mains. Les barbares considèrent les tactiques de Quartierdesvoleurs comme "lâches", estimant que si un homme veut posséder quelque chose, il doit simplement le réclamer. La furtivité des voleurs ne leur sert à rien. [tsr1147]

-1332

✧ Naissance de l'arcaniste Hamring, un homme aux convictions fortes, dans le petit village d'Espèces (†-1286). C'est un naturaliste qui croit que la nature doit suivre son cours, tant dans le monde que dans sa propre vie. Il refuse de chercher des moyens magiques pour prolonger sa vie. [tsr1147]

-1286

✧ L'arcaniste et naturaliste Hamring meurt d'une crise cardiaque. Après sa mort, trois simulacres moins talentueux poursuivent son travail. [tsr1147]

✧ Fondation de la cité de Cloque au sud des Pas de Moander (aujourd'hui, au nord-ouest des Pics du Tonnerre). Entouré de tous côtés par des montagnes abruptes, cet avant-poste militaire est le parfait tremplin stratégique vers les terres au sud de Nethéril. Les orcs et autres ennemis terrestres de Nethéril tentent à de nombreuses reprises de s'emparer de Cloque peu après sa création. [tsr1147]

c. -1260

≈ Les agriculteurs et les éleveurs commencent à se rassembler à l'extérieur des murs de Souvenir, cultivant des plantes et élevant du bétail pour les besoins toujours croissants de Nethéril. Les druides de Jannath les aident du mieux qu'ils peuvent, leur rappelant de garder certains champs en jachère et leur recommandant les cultures à faire pour utiliser au mieux les grâces de Jannath. [tsr1147]

-1255

✧ Trothas Helgaras, un étudiant de Lashia maintenu en vie grâce à l'utilisation de la magie, prend le contrôle de Pointe de la Dague. Trothas promulgue une grande partie des règles que Lashia avait énoncé, interdisant les *mythals* et les objets quasi-magiques. [tsr1147]

-1250

✧ Naissance de l'arcaniste nethérisse M'dhal (†-918). M'dhal forme la moitié d'une équipe d'arcanistes qui expérimentent le contrôle de créatures extra-planaires dans le Fort de Pierre, une structure proche des Mines de Dekanter conçue par la magie et destinée à contenir des créatures planaires. [tsr1147]

Nota : aussi orthographié M'dahl dans tsr1147.

-1247

✧ Les voleurs et les arcanistes de Quartierdesvoleurs se sont montrés capables de se défendre, et les barbares se retirent finalement dans leur cité de Kismet. Bien que quelques escarmouches ont lieu entre patrouilles rivales, les grands affrontements entre les deux groupes sont terminés. [tsr1147]

✧ Après des années d'existence nomade sur les plaines, les réfugiés angardts fondent la cité de Kismet (au nord de l'Endroit Secret dans les sables). Ils gagnent leur vie en élevant et en dressant des chevaux pour les guerriers, les ex-

plorateurs et les aventuriers nethérisses. [tsr1147]

c. -1210

~ À la fin de l'âge d'or, Doublon est une cité renégate qui flotte au-dessus de la surface de l'empire de Nethéril, esquivant les cités qui la cherchent les unes après les autres. Ioulaum envoie des éclaireurs pour traquer la cité et lui ramener Tempera, mais les équipes de recherche ne parviennent pas à s'acquitter de leur tâche. [tsr1147]

-1208

✧ La *Couronne à Cornes* a finalement rendu fou Requiar de Hautombre. Un effort concerté de ses ennemis réussit à l'éliminer. La *Couronne à Cornes* disparaît mystérieusement. L'archimage Eliam prend le contrôle de Hautombre. [tsr1147]

-1205 / -696 : *Âge de la Découverte de Nethéril*

✧ Les mineurs découvrent quelque chose qui va changer leur vie à jamais : des pierres précieuses appelées "chardalyn". Une arcaniste connue sous le nom d'Élorian examine les gemmes alors que les mineurs lui apportent les "roches inutiles". Elle est stupéfaite du degré de magie que les pierres semblent posséder. Cette découverte lance l'empire dans une frénésie d'expéditions qui dure plus de cinq cent ans. [tsr1147]

-1205

✧ Début de l'Âge de la Découverte, Sixième Âge de Nethéril. [tsr1147]

✧ Découverte de chardalyn dans du minerai trouvé entre la Rivière Zweihaus et le Flot Montant. L'arcaniste Éloriane, examinant les gemmes, découvre qu'elles peuvent emmagasiner un sort qui peut être libéré quand la gemme est broyée. Cela provoque un accroissement plus rapide que prévu de la petite communauté minière de Fluvion, à l'est du Lac Heip. [tsr1147]

-1166

✧ Dame Decampus est tuée dans une bataille de sorts avec l'archimage Delzjhava alors qu'elle explore la Frontière de Nethéril. [tsr1147]

-1147

✧ Dame Polaris approche la cité d'Algid pour voir si elle veut être élevée au statut d'enclave, mais la population refuse, préférant garder les pieds et leur cité fermement attachés au sol. [tsr1147]

-1145 / -883

✧ Comme si les magiciens en roue libre ne suffisaient pas à occuper les architectes, les tailleurs de pierre et les autres travailleurs, l'ancien dragon bleu Danséclair fait irruption dans la cité de Palter sous le couvert de l'obscurité chaque printemps. Danséclair ne se met jamais à ravager la cité, mais plutôt à souffler une traînée d'éclairs à travers ses rues à chaque visite, détruisant des maisons et des commerces et enflammant certaines parties de l'enclave. [tsr1147]

-1145

✧ Piedfroid est attaqué par des orcs en maraude. Ils parviennent à repousser l'attaque, mais les orcs causent beaucoup de dégâts aux quais de la cité. [tsr1147]

✧ Le rôdeur Samual Eaumousse mène un groupe d'éleveurs et de colons loin de la léthargie, de la décadence et du contrôle strict des enclaves et de leurs chefs archimages. La petite cité d'Eaumousse est fondée à l'endroit où une série de ruisseaux convergent dans la rivière Affamée à l'ouest des Montagnes de la Légion du Dieu. [tsr1147]

✧ Le camp de base archéologique de Chemincieux, dans la Dépression (actuelle Gorge du Crâne), est établi lorsque quelques archimages décident de financer la recherche d'"artefacts rares des premiers humains de Toril". [tsr1147]

✧ Les citoyens de Pénombre bâtissent une mosquée dédiée à l'aspect perfide de Tyché. Ils utilisent sa nature vengeresse au profit de leurs objectifs tout en utilisant l'aspect chanceux de Tyché pour faire pencher les résultats en leur fa-

veur. La mosquée est une assemblée de prêtres rivalisant pour la suprématie sur une congrégation qui ne cherche qu'à remplir ses poches et à se venger de toute personne dont les activités menacent les leurs. Une des choses qui les maintient ensemble est la colère et la suspicion envers l'église de Tyché à Imbrue. [tsr1147]

-1105 / -812 : *Guerre des Trolls Enflammés*

✧ Les affrontements entre Conifère et les trolls, qui durent depuis plus de cinq siècles, dégénèrent en guerre ouverte. [tsr1147]

-1105

✧ Un dragon des nuages inconnu attaque Sanctuaire au crépuscule, à la fin de l'été. Pour la première fois de son histoire (mais pas la dernière), des sorts offensifs sont lancés sur l'intrus ailé, qui s'envole avant d'être tué par la contre-attaque de la cité. De nombreux bâtiments sont endommagés (et environ deux cents personnes sont tuées), mais les dégâts sont facilement réparables. L'appel à autoriser les armes n'est cependant pas entendu. [tsr1147]

✧ Début de la Guerre des Trolls Enflammés. [tsr1147]

-1075

✧ Poste Vandale cesse d'être un village et devient un ramassis de vandales trop têtus pour quitter leur terre natale. [tsr1147]

-1064 / -964

✧ Alors que Nethéril commence à explorer l'Espace des Royaumes, le Grenier de Yeoman, au nord-est des Montagnes de la Légion du Dieu, devient le principal port d'escale des spelljammers nethérisses. De grandes plates-formes d'accostage sont construites pour accueillir l'afflux de vaisseaux spelljammers, se détachant comme des bras s'étirant dans le ciel nocturne. [tsr1147]

✧ Les explorateurs du Grenier de Yeoman, cependant, sont également responsables d'"expériences" raciales, c'est-à-dire de la vivisection de tout ce qu'ils rencontrent. Cela donne aux nethérisses, les seuls humains à s'être aventurés dans l'Espace des Royaumes, une très mauvaise réputation et une renommée épouvantable - à l'image de la peur générée par la vue d'un navire de spelljamming illithid. [tsr1147]

✧ Cette crainte ne fait que séparer les nethérisses de la communauté spelljamming déjà présente dans l'espace et rend le commerce presque impossible. De fait, les navires nethérisses sont attaqués à vue. [tsr1147]

-1064

✧ La magie du spelljamming est découverte par les humains de Nethéril. [tsr1165]

Nota : daté -1114 dans tsr1165.

✧ Les Royaumes du Ciel, comme les marins du Grenier de Yeoman les appellent, sont considérés comme la prochaine grande frontière pour les matières premières, telles que l'extraction de minerais, l'art de la magie et les objets magiques "découverts". Les principaux spelljammers de Nethéril viendront du Grenier de Yeoman. [tsr1147]

✧ L'Empire de Nethéril devient la première nation humaine de spelljamming de Toril. [tsr1147]

✧ Alors que Nethéril commence à lancer des navires dans l'Espace des Royaumes, Bord-Arctique se flétrit et meurt. [tsr1147]

-1045

✧ La découverte d'une mine d'argent provoque un bref essor démographique à Desoreilles. [tsr1147]

-1022

✧ Lorsqu'une force de plus de douze mille orcs tente de faire un raid sur la cité, les défenseurs de Xanth non seulement les repoussent, mais font également un exemple des survivants qu'ils capturent. À l'aide d'un objet magique alimenté par la *mythallar*, les défenseurs de Xanth retirent les bras des survivants et les renvoient à leur clan. [tsr1147]

-1020

✧ Naissance de l'archimage Obéron (†-954). Il fait de son mieux pour rétablir la réputation de sa nation dans l'espace, mais en vain. [tsr1147]

-1004

✧ Le volcan Ascension Hasardeuse cesse d'être actif et devient un lieu montagnard populaire pour les explorateurs et les barbares rengarth. [tsr1147]

-1000 / -964

✧ L'archimage Obéron se spécialise dans le "transport quasi dimensionnel" et est un ardent défenseur de l'entrée de Nethéril dans l'Espace des Royaumes. Même après que les autres arcanistes nethérisses ont cessé de financer des expéditions dans l'Espace des Royaumes, Obéron s'assure qu'elles se poursuivent, espérant découvrir une ressource précieuse qui le placera devant les autres arcanistes. Il ne l'a trouvera jamais. [tsr1147]

✧ Obéron se rend à plusieurs reprises dans l'Espace des Royaumes, cherchant à rétablir les liens avec les autres races voyageant dans l'espace. Alors qu'il devient respecté par les autres habitants de l'Espace des Royaumes, ces mêmes créatures n'ont que peu de respect pour la nation de Nethéril, qu'elles considèrent comme corrompue et malfaisante. [tsr1147]

c. -980

≈ On pense que Tempête Fréon Dépitfantôme a établi une relation de travail avec les phaërimms. En échangeant des informations, en capturant des arcanistes et en s'entraînant, on croit que la volonté de Kozah sera servie. [tsr1147]

Nota : première mention des phaërimms à l'époque de Nethéril.

-976

✧ Les tactiques brutales de Tempête Dépitfantôme lui valent l'inimitié des archimages de tout Nethéril. Il est tué lors d'un raid de Monikère. [tsr1147]

Nota : daté -1026 dans tsr1147. Dépitfantôme travaille avec les phaërimms vers la fin du XIX siècle (-959) selon tsr1147.

-975

✧ L'archimage Kartaklys est détruit par Buoyance alors qu'il s'apprête à créer sa propre cité flottante. [tsr1147]

-973

✧ Naissance de l'arcaniste Xanad (†-683), un arcaniste impitoyable qui vit dans les contrées sauvages de la Frontière de Nethéril, tuant la plupart de ceux qui osent l'approcher pour obtenir de l'aide, un échange de sorts, ou virtuellement toute autre "excuse". [tsr1147]

-964

✧ Nethéril abandonne la magie et la technologie du spelljamming, qu'il juge trop coûteuses et trop onéreuses. Cela est dû, en partie, au harcèlement constant de la Marine Impériale Elfique au sein de l'Espace des Royaumes.

Nota : daté -1014 dans tsr1165.

✧ Les nethérisses n'ayant pas réussi à créer leurs propres gouvernails et autres objets de spelljamming - étant obligés de compter sur l'Arcane pour ces matériaux - ils décident de quitter l'Espace des Royaumes. [tsr1147]

✧ Obéron, bouleversé par la perte de son amour, s'installe au Grenier de Yeoman et tente de maintenir une présence dans l'Espace des Royaumes. [tsr1147]

✧ Les arcanistes décident que le risque est bien trop grand pour justifier les énormes dépenses que représentent les navires perdus et les équipages assassinés, mais le Grenier de Yeoman subsiste. [tsr1147]

✧ Le Grenier de Yeoman subit une perte importante de population et d'activité. Toutefois, cinq entreprises privées continuent à se livrer à des activités de spelljamming. C'est un travail éreintant et coûteux que toutes les autres enclaves et cités choisissent d'ignorer. [tsr1147]

-963

✧ L'arcaniste Carbury né dans l'Enclave de Baratin (†-841). Il profite rapidement des universités et des collèges de cette cité pour devenir compétent en matière de lancer de sorts. Son parcours le conduit à l'étude des illusions et des fantasmes, et les sorts qu'il crée visent principalement à tromper l'esprit de son public. [tsr1147]

c. -959

≈ Le filon de la mine d'argent se tarit et les habitants de Desoreilles retournent à leur mode de vie basé sur la pêche, la chasse et la pose de pièges. [tsr1147]

-955

✧ Bord-Arctique s'est flétrie et meurt. Bien que quelques irréductibles soient restés, elle s'est lentement transformée en village de pêcheurs puis finalement en ruine. Beaucoup d'habitants de cet avant-poste déménagent à Sépulcre pour refaire leur vie dans une région qui leur est familière. La population de Sépulcre atteint dix-huit mille âmes. [tsr1147]

-954

✧ L'archimage Obéron meurt. [tsr1147]

-945

✧ La population de Canlespiere culmine à environ deux milles âmes. [tsr1147]

-933

✧ Des rumeurs circulent sur des humains ailés volant autour des sommets des Montagnes Arides. Quelques expéditions sont organisées pour contacter cette nouvelle race, mais aucune ne réussit. [tsr1147]

-918

✧ M'dhal est tué lorsqu'un tanar'ri balor se présente dans un cercle de convocation. La créature se libère du cercle, traverse un mur dans le Fort de Pierre et s'échappe dans la Frontière de Nethéril. Seule une poignée de combattants parvient à s'échapper. [tsr1147]

-909

✧ Naissance de l'arcaniste Chandeleur (†-694). Il est l'apprenti de l'archimage Dame Polaris de Délia. Il est brillant et très respecté par ses pairs, même s'il est évident pour tous qu'il rivalise avec un autre apprenti, Sysquemalyn, pour attirer l'attention de Dame Polaris. [tsr1147]

-885

✧ La rivière fourchue connue sous le nom d'Alouette-Renne est au centre de la tentative d'irrigation des terres autour du lac Moulin. La cité d'Espèces espère pouvoir utiliser les terres relativement arides autour du lac Moulin pour faire pousser davantage de cultures. [tsr1147]

-883

✧ Un groupe d'aventuriers se montre plus malin que Danséclair, tuant le dragon au milieu de son souffle alors qu'il cherche à effectuer un autre raid surprise sur Palter. [tsr1147]

-871

✧ Le Marais de la Tromperie est créé par accident. La terre entourant le lac Moulin est inondée de façon permanente par le vaste système d'irrigation conçu pour "nourrir le monde" et est transformée en marécage. [tsr1147]

c. -859

≈ Dame Polaris décide de se poser un peu plus, passant de plus en plus de son temps dans l'enclave qu'elle a créée, Délia. [tsr1147]

-841

✧ Carbury cherche à prendre le contrôle de l'enclave de Baratin par une série d'illusions extravagantes destinées à faire croire à tout le monde qu'il est le Prophète Terra. Son canular est cependant découvert et Carbury est exécuté pour sa tentative. [tsr1147]

-837

✧ Le Temple du Temps, un grand temple d'Amaunator, est achevé à Trinité. [tsr1147]

-836

✧ Un vaisseau de spelljamming s'écrase près du Village de Padelouest, au nord-est de la Forêt des Cornes Lointaines (aujourd'hui, ouest de Bois Abrité), provoquant une explosion qui remplit le ciel nocturne et déclenche un feu de forêt qui brûle des milliers d'hectares de terres boisées. Les premiers habitants qui arrivent sur les lieux du sinistre rapportent avoir vu des formes ressemblant à des tyrannœils éparpillées au milieu des flammes. [tsr1147]

✧ Le dragon noir adulte Dentâtre élit domicile dans le Marais de la Tromperie. Sage parmi les dragons, Dentâtre ne détruit pas tous ceux qui entrent dans son domaine, bien qu'il exige un sacrifice sous forme trésor de tous ceux qui souhaitaient lui parler. Un mensonge prononcé par le visiteur signifie généralement la mort pour l'étranger, mais Dentâtre tient généralement sa parole lorsqu'il a affaire à des étrangers (ce qui est inhabituel parmi ceux de son espèce). [tsr1147]

-835

✧ Conque est attaquée par les phaërimms. L'attaque ne détruit que la maison de l'arcaniste Tyvern, mais l'apparition des phaërimms envoie une onde de choc à travers toute la communauté. [tsr1147]

Nota : première apparition avérée des phaërimms en Nethéril.

-817

✧ Buoyance détruit l'archimage Lesten dans une bataille de sorts dont les autres dirigeant de l'enclave parlent jusqu'à la chute de Nethéril. La foudre, le feu et la magie du froid font des bonds entre les deux archimages jusqu'à ce que Lesten soit réduit en cendres par Buoyance. [tsr1147]

-812

Fin de la Guerre des Trolls Enflammés

✧ La Guerre des Trolls Enflammés culmine dans une horrible bataille entre Conifère et plus de douze mille trolls. Des corps calcinés jonchent le sol et la cité subit de lourds dommages lorsque les trolls franchissent les murs extérieurs. [tsr1147]

-750

≈ Un ordre de puissants mages nethérisses élit domicile dans ce qui est maintenant connu comme le troisième niveau de Montprofond. Ils construisent un avant-poste d'où ils peuvent mener leurs expériences en toute tranquillité et sécurité tout en profitant des Discussions de Sorts annuelles dans les terres d'en haut. Certains érudits l'appellent l'Enclave de Sargauth, suggérant que le nom de la rivière souterraine provient de cette grande colonie et du nom de son prétendu fondateur. [tsr11348]

Nota : daté c. -800 dans tsr11348

Nota : les Discussions de Sorts sont une version antérieure et plus petite des Foires aux Mages.

-736

✧ Naissance du dragon d'or femelle Dracolnobalen. [tsr9540]

-709

✧ Un arcaniste inconnu conçoit le processus d'inscription magique d'un tatouage. [tsr9540]

-696 / -339 : Âge de l'Ombre de Nethéril

✧ L'Âge de l'Ombre de Nethéril apporte les premiers indices de ce qui va advenir de Nethéril - c'est une époque où les ombres du destin se glissent dans le paysage nethérissé. Commenant avec la naissance de Karsus, cet âge annonce l'arrivée des phaërimms, la naissance d'Olostin et la découverte d'une magie encore plus puissante. Sa conclusion est marquée par la prononciation d'un sort unique : avatar de Karsus. [tsr1147]

✧ Le Grenier de Yeoman subit une importante perte de population pendant cette période mais reste un port de spelljamming. Seuls environ vingt mille habitants restent à servir cinq compagnies privées qui poursuivent le spelljamming. C'est un travail coûteux et éreintant que toutes les autres

enclaves et cités nethérisses choisissent d'ignorer. [tsr1147]

-696 Année des Grandes Pluies

✧ Fin de l'Âge de la Découverte, début de l'Âge de l'Ombre, Septième et dernier Âge de Nethéril. [tsr1147]

✧ Naissance de Karsus, l'humain plus tard connu comme "l'enfant qui voulait être un dieu", "le défaiseur de la Toile" et "le singe qui voulait voler". [tsr1165]

✧ Naissance de Karsus (†-339), aussi connu sous le nom de l'Archimage. Comme la plupart des archimages, Karsus croit que les dieux ne sont rien d'autre que des mortels qui ont maîtrisé une magie qu'il n'a pas encore découverte. [tsr1147]

-694 Année des Terres Assaillies

✧ La population de Sépulcre est de quinze mille âmes. [tsr1147]

✧ L'arcaniste Chandeleur est tuée par son rival Syquemalyn. [tsr1147]

-693 Année des Baleines Perspicaces

✧ Xanad est une source d'irritation pour les elfes eaërlanni, qui le considèrent comme un envahisseur venu de Nethéril. Pendant les dix dernières années de sa vie, Xanad se bat constamment avec des mercenaires et des aventuriers, tous engagés par les eaërlanni. [tsr1147]

Nota : orthographié earlanni dans tsr1147.

-689 Année du Destin Final

Massacre du Ruisseau Kraal

✧ Les orcs attaquent un festival religieux près de Desoreilles, tuant plus de deux mille personnes. Cela marque la résurgence des orcs près de Desoreilles. [tsr1147]

-683 Année du Courage Fugace

✧ La forteresse de Xanad est finalement rasée par une attaque de plus de trente mercenaires et aventuriers, bien que le corps de Xanad ne soit jamais retrouvé. [tsr1147]

-681 Année des Cauchemars

✧ Une petite enclave de magiciens nethérisses émigrent depuis les Royaumes pour étudier le Demi-plan des Cauchemars. Leurs descendants seront transformés par les énergies magiques de ce royaume cauchemardesque en un assortiment de créatures horriblement tordues et difformes, mais uniques, connues sous le nom de la Parade Nocturne. [tsr11627]

-674 Année des Nains Assiégés

✧ L'enclave de Karsus, dans la Forêt des Cornes Lointaines (au nord de la Colline des Âmes Perdues), est établie par le plus célèbre - infâme - des archimages de l'histoire de Nethéril. Surnommé "l'Archimage", la puissance magique de Karsus dépasse celle de Ioulaum à bien des égards, bien qu'il manque de la discipline de Ioulaum pour contrôler ses désirs et ses recherches magiques. [tsr1147]

✧ Ioulaum perfectionne le sort "longévité de Ioulaum". [tsr1147]

-664 Année du Changement de Marée

✧ Karsus persuade le Conseil de Seventon de prêter à sa cité les *Parchemins Néther* restants. Alors que les parchemins sont en route pour Karsus, la caravane (bien que gardée par plus de cent guerriers et arcanistes) est pillée et les *Parchemins Néther* sont volés. Une intense chasse aux voleurs débute. [tsr1147]

-657 Année des Canards qui Dansent

✧ La recherche des *Parchemins Néther* volés s'achève par un échec, avec la perte de cent vingt-cinq vies. Nethéril n'a plus aucun des *Parchemins Néther* en sa possession, et leur localisation laisse perplexes même les plus grands arcanistes et voyants. [tsr1147]

-649 Année du Cuivre qui Tombe

✧ Les orcs, provenant des Montagnes de la Démence avoisinantes, commencent à faire des raids fréquents contre Sépulcre. [tsr1147]

✧ Les orcs de la tentaculaire Forêt Orientale commencent à

faire des attaques plus audacieuses contre Seventon. [tsr1147]

✧ L'exploitation forestière reprend son rythme normal (niveau précédent la Guerre des Trolls Enflammés) à Conifère. [tsr1147]

-647 Année de la Faim Intense

✧ La cité flottante de Tanathras, dirigée par l'archimage Faliou, décide de faire un exemple de Pointe de la Dague. Malheureusement pour Faliou, Trothas est préparé à son approche. Alors que Tanathras commence son voyage vers Pointe de la Dague, les "anciens étudiants" de Trothas (qui conseillent Faliou sur la meilleure façon de prendre le contrôle de Pointe de la Dague) lancent un sort de "désintégration" sur le *mythal* de la cité, plongeant Tanathras dans le flanc des Montagnes de la Dague. [tsr1147]

-645 / -625

✧ Pendant ces vingt années, les habitants d'Eaumousse endurent deux fois par saison les raids de Robraises. [tsr1147]

-645 Année de l'Ambre Éternel

✧ Naissance d'Ombre (†-390). Cet arcaniste ingénieux est le premier à théoriser les demi-plans. Ses recherches sont interdites et des assassins sont envoyés pour attenter à sa vie à cause de ses théories. Mais avec le soutien de Karsus, il publie des preuves irréfutables de l'existence des demi-plans. Le premier plan découvert porte le nom de l'arcaniste : le Demi-plan de l'Ombre. [tsr1147]

Nota : -390 correspond à son exil dans le demi-plan de l'Ombre.

✧ Gemmebrillante, un vénérable dragon d'améthyste femelle, est chassée des Boucles du Canal par quelque chose d'inconnu. Elle n'y retournera jamais. [tsr1147]

✧ Eaumousse est attaquée par le dragon rouge Robraises. Comme elle a évité tout contact avec les enclaves d'archimages, la cité est obligée de se défendre elle-même contre les violentes attaques du dragon adulte. [tsr1147]

-644 Année des Appontements Vacants

✧ Les orcs sont attaqués par une force humaine de Desoreilles plus nombreuse alors qu'ils se trouvent dans la Forêt Cachée ; douze mille orcs et quatre mille guerriers humains périssent. [tsr1147]

✧ La *Couronne* à *Cornes* est découverte par l'archimage Shadelorn, qui tente de débloquent la clé pour créer un *mythal* plus puissant (un projet que Ioulaum a abandonné des années auparavant). [tsr1147]

-642 Année du Requiem

✧ Le clan des géants des nuages de Deshvent, qui réside dans leur propre forteresse des nuages, rend visite à la cité de Jockteleg. [tsr1147]

-638 Année des Doigts Agiles

✧ Les orcs engagent l'armée de Seventon dans les plaines à l'Est de Seventon. Mais au lieu de faire face et de se battre, ils se désengagent soudainement et contournent les forces de Seventon, arrivant dans la cité de Janick avec des heures d'avance sur les défenseurs. Janick est réduite en cendres et les vingt-cinq mille habitants sont tués. [tsr1147]

Nota : daté -556 dans tsr1147.

-637 / -487

✧ Les orcs continuent à harceler les nethérisses, mais l'armée de Seventon ne les sous-estime plus. [tsr1147]

-637 Année des Langues de Velours

✧ Les archimages chargés de financer l'expédition dans le Creux décident qu'ils ont d'autres priorités. Beaucoup d'aventuriers et d'explorateurs partent, mais une poignée d'entre eux restent, préservés des rigueurs du climat de Nethéril et de leur conflit naissant avec les phaërimms. Les batailles de Chemincieux se limitent à des engagements avec des monstres qui sont dérangés par leurs fouilles dans les ruines. [tsr1147]

✧ Encouragés par leur victoire sur Seventon, les orcs commencent leurs raids annuels contre les cités unifiées. [tsr1147]

-625 Année de la Furie en Fusion

✧ Un groupe d'aventuriers piste Robraises jusque dans sa tanière et l'attaque. Ils parviennent à blesser sévèrement le dragon, mais sont finalement massacrés, laissant seulement le paladin Reliaz Justemarche comme survivant. [tsr1147]

-624 Année des Moissons Abondantes

✧ Reliaz Justemarche affronte le dragon rouge Robraises alors qu'il commence un raid sur Eaumousse. Tout deux s'entre-tuent. [tsr1147]

-609 Année des Six Chats

✧ L'arcaniste Buoyance fait une tentative secrète pour tuer Karsus, mais il se retire immédiatement lorsqu'il réalise la puissance de Karsus. [tsr1147]

-564

✧ Étudiant à l'académie de magie de Karsus, Ombre publie un ouvrage très critiqué sur les plans. Son travail lui vaut l'inimitié de ses confrères, et il est envoyé en exil. Toute étude des demi-plans et des quasi-plans est interdite dans plusieurs cités. À Karsus, cependant, on demande à Ombre de rester et de poursuivre ses études ; Karsus sent que Ombre est sur quelque chose d'important. Ombre invite d'autres chercheurs "clandestins" à l'aider dans ses recherches, et Karsus finance toute l'opération. [tsr1147]

-559 Année des Passions Cachées

✧ Le corps de Buoyance finit par lâcher et il prend le chemin de la lichéfaction. [tsr1147]

-553 Année du Vin Abondant

✧ Le Demi-plan de l'Ombre est découvert par l'arcaniste nethérisse Ombre. [tsr1147]

Nota : la primauté de cette découverte revient aux imaskari.

✧ Ombre publie (avec l'aide de Karsus) "Ombres : la Cohésion Palpable de la Corporéité sans Forme". [tsr1147]

✧ Les autres archimages réalisent soudain l'importance de cette découverte et lèvent l'interdiction de la recherche sur les demi-plans, encourageant ouvertement tous les autres à découvrir d'autres demi-plans. [tsr1147]

-547 Année des Arbres Culbutés

✧ Les nethérisses découvrent le Demi-plan de l'Emprisonnement perdant une poignée d'arcanistes dans ses confins brumeux, bien que cette perte soit gardée strictement secrète. [tsr1147]

Nota : la primauté de cette découverte revient aux imaskari.

-544 Année du Poisson qui Bondit

✧ Frappebrillante prends sa revanche sur les citoyens d'Enguirlande. Ses enfants, qui ont observé la bataille entre leur mère et les guerriers depuis une caverne protégée par un sort, convergent vers la cité d'Enguirlande à la fin de l'automne. La cité n'est absolument pas préparée à faire face à une attaque de trois vénérables dragons bleus, et les défenseurs de la ville sont impitoyablement anéantis par des attaques répétées de souffle pendant plus de quinze jours. [tsr1147]

-531 Année des Exploits non-Révées

✧ Naissance d'Olostin (†-478). Il devient rapidement le seigneur bandit le plus assoiffé de sang de l'histoire de Nethéril. [tsr1147]

Nota : sa mort est daté -477 dans tsr1147.

c. -518

≈ On découvre que les vestiges de Poste Vandale sont recouverts d'une nappe de glace qui a gelé les gens et les animaux là où ils se trouvaient. [tsr1147]

c. -511

✧ Au cours de son errance, Olostin rencontre une bête féroce qui ressemble à un cône vivant à quatre bras - un phaërimm. Olostin se prépare à se défendre contre une mort certaine, mais la bête veut simplement parler. Le

phaërimm prétend qu'une force inconnue à la surface du monde tue ses enfants et fait mourir les vieux et les infirmes avant leur heure ; il veut savoir qui à la surface utilise la magie. [tsr1147]

-511 Année des Glaçons Dangereux

☒ Olostin s'insurge contre la domination des archimages, en attaquant la ville d'Unité. D'autres personnes qui partagent également son dégoût pour les archimages se joignent à sa cause. Il reçoit le surnom de "Baron de l'Épouvante" lors de ses attaques contre la cité. [tsr1147]

-506 Année du Tonnerre Assourdissant

☒ Une délégation de géants des tempêtes visite Jockteleg. [tsr1147]

☒ Le printemps voit l'arrivée des loups qui enlèvent les cadavres de l'avant-poste, et Poste Vandale disparaît des annales de l'histoire de Nethériel. [tsr1147]

-505 Année des Brûlures

☒ Le village orc de Shantraf est réduit en cendres par les forces de Desoreilles. Les humains retournent dans leur cité, convaincus que la menace orc est éliminée. Ils se trompent. [tsr1147]

-502 Année Sans Rien

☒ Écumante est élevée au statut d'enclave par Véridon. La cité flottante utilise la magie de son *mythallar* pour capturer du poisson dans la Mer Étroite. [tsr1147]

Nota : Lathery est orthographié une fois Lachery dans tsr1147.

-494 Année des Gouttes de Pluie qui Rougeoient

☒ Les pionniers de la Cité de Dahla Rivière, une petite ville de bord de lac et de rivière, déracinent des centaines d'arbres des terres situées au sud de l'emplacement de la cité, et commencent un programme de plantation de cultures et d'élevage à petite échelle. [tsr1147]

c. -489

☒ La *pierrechaude*, une roche de trois pouces de diamètre, est créée par un arcaniste inconnu. [tsr9540]

-487 Année du Libre Arbitre

☒ L'armée de Seventon porte un coup fatal aux orcs et ceux-ci s'enfuient dans leur forêt. [tsr1147]

-485 Année des Masques

☒ La cité d'Algid est détruite par les phaërimms. Les quelques survivants sont pris en charge par les communautés ou les enclaves voisines. [tsr1147]

☒ Lorsque Algid est détruite, les habitants de Hoyden commencent leur migration vers le sud et l'ouest. [tsr1147]

☒ Malgré la destruction d'Algid, les citoyens de Trinité choisissent de rester dans la cité. Cependant, à l'approche de l'automne, les présages et les augures adressés aux chefs religieux du temple commencent à se répandre dans la communauté. [tsr1147]

-478 Année des Enfants Perdus

☒ un arcaniste et un groupe de deux cent cinquante guerriers attaquent Fort Épouvante et tuent Olostin. Les quelques notes et plans épars qui ont survécu semblent indiquer qu'Olostin était de mèche avec les phaërimms, que les nethérisses essayent toujours de localiser. [tsr1147]

-461 Année des Pionniers Audacieux

☒ Les phaërimms commencent à lancer les sorts de drain magique qui créeront l'Anauroch en drainant toute vie de leur zone d'effet. [tsr1165]

☒ Anauroch, le Désert de Désolation, commence à se former lorsque les phaërimms commencent à drainer toute la vie du territoire. [tsr9562]

☒ Après avoir étudié les informations qu'Olostin leur a donné et cherché des moyens de saper la force de la nation humaine, les phaërimms - dont l'un était l'"ami conique" d'Olostin - commencent à lancer leurs sorts de drain magique à travers le pays. Les sorts permanents de drain magique commencent également à drainer les énergies vitales, tuant lentement tout ce qui se trouve dans leur zone d'effet.

Ils commencent à lancer ce puissant sort partout sur les terres de Nethériel. [tsr1147]

c. -460

≈ La cité d'Imbrue prospère jusqu'à ce que le désert naissant finisse par envahir les quelques champs à faible rendement autour de la ville et engloutisse la rivière Coursdeau et le lac Heip. [tsr1147]

-459 Année des Flèches Étincelantes

☒ Véridon perfectionne le transport magique du *mythallar* de la cité pour pouvoir envoyer les écrevisses et les homards dans un grand réservoir et les poissons ordinaires dans un autre. [tsr1147]

-455 Année des Rues Rebelles

☒ Les forces orques de la Forêt Cachée frappent la cité de Desoreilles, détruisant toutes les fermes et les villages environnants sur leur passage. Les portes de la cité sont détruites ainsi que le *mythallar* de la cité, et la guerre fait rage dans tout Desoreilles alors que la cité brûle. Seule l'arrivée de la cité flottante de Délia sauve Desoreilles d'une destruction complète. [tsr1147]

c. -450

≈ Heureusement pour les nethérisses, les effets des sorts de drain de magie sont visibles. Près des plus grandes villes volantes, la terre commence lentement à se transformer en un désert de sable. Au début, les archimages ne se sentent pas concernés ; ils font simplement voler leurs cités vers d'autres endroits. Cependant, alors que le "fléau de la terre" continue à suivre les cités, les archimages comprennent que quelque chose ne va pas. Toutefois, en déplaçant les cités, ils aident à établir les frontières du désert qui sera un jour connu sous le nom d'Anauroch. [tsr1147]

-442 Année des Rois qui se Lèvent

☒ Alors que les batailles contre les gobelinoïdes se poursuivent, Cloque est attaquée de manière inattendue par une force de phaërimms qui teste les défenses de la forteresse. L'attaque est repoussée, mais Cloque subit de lourdes pertes dont elle ne se remettra jamais. [tsr1147]

☒ L'intérêt de traduire Tempera en justice s'accroît au fur et à mesure que les activités de contrefaçon et le trafic de pierres précieuses de Doublon se développent. Karsus manque de coincer la cité, mais Doublon disparaît tout simplement lorsque les deux villes se rapprochent l'une de l'autre. Il est largement admis que Tempera a découvert une méthode pour rendre la cité entière invisible, bien que beaucoup plus nombreux sont ceux qui pensent que Karsus a banni Doublon et ses habitants dans un quelconque demi-plan infernal que Ombre a découvert. La vérité reste inconnue, même après la chute de Nethériel. [tsr1147]

-439 Année du Rire qui Refroidit

☒ Le Temple du Temps réfléchit la lumière de ses murs extérieurs, devenant un phare visible à des kilomètres. La lumière aveugle les passants mais sert à illustrer la puissance de leur bienfaiteur. [tsr1147]

-433 Année des Mots Regrettés

☒ Le vénérable dragon blanc connu sous le nom de Mantaudhiver vole sous la ville d'Écumante et est ensuite téléporté dans une de ses chambres froides. Alors qu'il démolit les murs de sa cellule, Véridon et son enclave d'arcanistes affrontent la créature dans les rues d'Écumante. Véridon meurt à l'issue d'un souffle de froid glacial avec près d'une douzaine de ses arcanistes. Les survivants, cependant, tuent la bête. [tsr1147]

c. -409 / -339

≈ Les guerriers de Quagmire se retrouvent à combattre les phaërimms. Chaque rencontre, cependant, contraint les guerriers à battre en retraite devant les puissantes créatures. Les phaërimms sont préparés à la résistance de Quagmire, mais ne font que tester les défenses et la puissance magique de la cité. [tsr1147]

-408 Année des Dragons qui Dorment

☒ Karsus découvre la magie lourde. Dans une de ses premières expériences avec celle-ci, Karsus cause presque la chute de son enclave. Toute l'enclave commence à basculer vers le sol, et les lampadaires et tous les objets quasi-magiques utilisés sur la cité volante vacillent et pulsent. Dans un geste désespéré, Karsus fait léviter la magie lourde et utilise un sort pour la faire passer par-dessus la cité. La magie lourde s'abat sur la Haute Forêt. Wulgreth, un arcaniste renégat vivant dans la région, est tué et transformé en liche lorsque la magie lourde de Karsus absorbe son énergie vitale. [tsr1147]

-403 Année des Larmes de la Liche

☒ Les mines des Montagnes Veinétaille sont abandonnées et des monstres s'en emparent. [tsr1147]

☒ La Rivière Dahla déborde, emportant presque la Cité de Dahla Rivière dans le lac. [tsr1147]

-402 Année du Zardazil

☒ Diemondar, le monstre du Lac Bassin, est supposé être tué par les sorts de drain de vie des phaërimms. [tsr1147]

-398 Année des Fantômes

☒ Naissance de l'explorateur Diénère Falconholfer (†-315). [tsr1147]

-394 Années des Visions Voilées

☒ Un pont immense, le pont Eauvive, est construit sur la rivière Dahla. [tsr1147]

-393 / 268 : Hlundadim

☒ Cette puissante nation de gobelins est composée pour la plupart de gobelins, de kobolds, d'orcs, de hobgobelins et de gnoll, complétée par quelques gobelours et quelques humains. Les gobelins sont basés dans une énorme forteresse appelée Araugul, ou Mont des Gobelins, construite au centre des actuelles Marches Gobelines. [tsr1111]

-393 Années des Vents qui Brûlent

☒ Un puissant sorcier venu d'un autre plan, le Grand Hlundadim, contrôle les vastes forces de la sombre nation de Hlundadim. [tsr1111]

-390 Années des Enchanteurs

☒ Ombre s'engage auprès d'une belle barde de Ioulaum, Alashar Crivent. Alors que les deux projettent de se marier, Alashar révèle qu'elle est en fait un assassin envoyé pour tuer l'arcaniste en raison de son travail sur les demi-plans - et ce malgré le fait que la marque de la mort a été levée des années auparavant - par l'arcaniste Cheminvert. Aucun des deux ne peut supporter l'idée de tuer l'autre. Ayant créé un simulacre d'Alashar, ils renvoient son double à l'arcaniste Cheminvert pour lui faire part de son succès (qui l'exécute rapidement). Karsus supervise le mariage des deux lors d'une cérémonie secrète, et Ombre lance un sort qui les attire tous deux dans le Demi-plan de l'Ombre pour toujours. [tsr1147]

-384 Année des Vraies Mesures

☒ Buoyance commence à rechercher des moyens pour que sa magie de torsion du corps puisse affecter les ennemis de Nethénil. [tsr1147]

-377 Année des Courants d'Orages

☒ Appelée à l'origine Fira Nord, la rivière Diénère est rebaptisée alors que l'explorateur Diénère Falconholfer est le premier homme à la traverser avec succès en kayak. [tsr1147]

c. -371

≈ Ioulaum se transforme en liche, car la magie et les potions vitales ont cessé de fonctionner alors que les sorts de drain de vie et de drain de magie des phaërimms imprègnent Nethénil. [tsr1147]

Nota : il est alors âgé de deux mille neuf cent quarante-quatre ans.

c. -370s

≈ Début des travaux de la Citadelle d'Adbar, alors que la destruction de la Mer Étroite laisse le front oriental de Del-

zoun exposé. [tsr1165]

-369 Année de l'Or qui Tombe

☒ Le Lac Bassin est finalement détruit par les sorts de drain de vie des phaërimms. [tsr1147]

☒ Le processus de tatouages magiques est perfectionné. [tsr9540]

c. -360

≈ Les fermiers de Grog continuent de rapporter leurs récoltes pour les transporter vers d'autres cités nethérisses jusqu'à ce que le désert commence à détruire leurs champs. [tsr1147]

≈ La cité d'Espèce a perdu plus de la moitié de sa population, ses fermiers délogés se déplaçant plus au sud et à l'est vers de nouvelles terres. [tsr1147]

≈ Lorsque la terre commence à se transformer en sable, de nombreux fidèles de Jannath de Souvenir voyagent vers le sud pour trouver des terres plus hospitalières. Quelques-uns restent, affirmant que l'empiétement du désert fait simplement partie du "cycle naturel" de Jannath. Lorsque le désert engloutit finalement la ville et enterre le monastère, il ne reste plus que quelques druides errants. [tsr1147]

-360 / -357 : Bataille d'Unité

☒ Une attaque de fiélons extra-planaires fait des ravages au sein d'Unité, les fiélons essayant de prendre le contrôle de la cité pour avoir une base à partir de laquelle lancer des attaques contre l'enclave de Karsus. Une bataille de trois ans éclate pour le contrôle de la cité. [tsr1147]

-360 Année de l'Automne en Feu

☒ Alors qu'elle essaye de trouver d'autres moyens d'utiliser la magie lourde, Unité, une cité située à la frontière nord de la forêt des Cornes lointaines, est infiltrée par des fiélons venus des plans inférieurs qui cherchent à faire de la cité un terrain propice à une éventuelle prise de contrôle de Karsus. [tsr1147]

☒ Après avoir subi pendant de nombreuses années des attaques de monstres difformes d'origine inconnue, le village de Padelouest est décimé en une seule nuit par une attaque de fiélons. Des incendies ravagent la cité, et les survivants fuient vers le nord et l'ouest pour se mettre à l'abri. [tsr1147]

-359 Année des Fossés Bouillants

☒ Les nains de Delzoun donne de l'adamantine pur à Anointus en reconnaissance de son rôle lors d'une attaque de fiélons. [tsr9540]

-357 Année des Sycophantes

☒ Utilisant la magie lourde, Karsus et ses conseillers les plus fiables finissent par éjecter les fiélons d'Unité du Plan Matériel Primaire ou carrément par les tuer. [tsr1147]

-356 Année de la Bière Éventée

☒ Grog est une ville fantôme dont la rumeur dit qu'elle est hantée par les esprits des hommes tués sous l'influence de la grog, l'affreuse bière de la cité. [tsr1147]

c. -354

☒ Les étranges interactions de la magie (dues aux sorts de drain des phaërimms) commencent à inquiéter les archimages, et nombre d'entre eux partent vers des endroits au nord et à l'ouest. Un arcaniste voyage vers l'ouest pour créer la nation humaine appelée Illusk, du nom de la culture qui y vivait autrefois. Il utilise ses pouvoirs magiques pour bâtir une cité toute entière. Il meurt dans le processus, mais ses disciples vivent des fruits de son travail. [tsr1147]

☒ Ceux qui restent sur place tentent de découvrir une faiblesse qu'ils puissent exploiter chez les phaërimms. Ils reçoivent une mystérieuse assistance d'une race de créatures connue sous le nom de sharns. Les sharns lancent des sorts qui modifient la géographie même de la terre lorsqu'ils entrent en contact avec les sorts de drain magique et de drain de vie des phaërimms, transformant les montagnes en

collines ondulantes ou augmentant l'étendue du désert. Les phaërimms sont soudain confrontés à une guerre sur deux fronts. [tsr1147]

-354 Année des Gorges Nombreuses

✧ Le premier affrontement consigné entre les sharns et les phaërimms se produit cette année. [tsr1165]

-347 Année des Douves Frissonnantes

✧ Morian arrive dans Karsus avec les premiers vents du printemps. Sa première démarche est d'acheter une petite propriété et de postuler pour un poste de connétable. [tsr1147]

-346 Année des Rimes

✧ Lors de ses voyages planaires, Dame Polaris découvre Mechanus. [tsr9540]

-345 Année du Bon Courage

✧ A partir du printemps, Unité commence à voir une infiltration d'êtres mutés magiquement sortir de la forêt des Cornes Lointaines. On pense que l'utilisation de la magie lourde par Karsus et ses conseillers lors de la Bataille d'Unité est à l'origine de ces anomalies. [tsr1147]

✧ Le Prophète Terra arrive dans l'Enclave de Karsus et prévient que la déesse Mystryl est sur le point de relever son plus grand défi – un défi susceptible de changer à jamais la façon dont les nethérisses conçoivent la magie. [tsr1147]

-344 Année des Couronnes qui Roulent

✧ Gneissenau invente une nouvelle méthode alchimique d'extraction de l'or. Il obtient de l'or pur à vingt-quatre carats. [tsr1147]

-342 Année de la Vérité Souveraine

✧ Gneissenau rembourse les investisseurs, ce qui lui donne le contrôle total de la Ligue des Mineurs. [tsr1147]

Massacre de Desoreilles

✧ Les orcs attaquent à nouveau en masse au printemps. La bataille fait rage pendant deux mois, mais cette fois ci, il n'y a pas de sauveur pour Desoreilles. [tsr1147]

✧ Après de nombreuses tentatives, Shadelorn parvient finalement à débloquent la clef pour créer un mythallar plus puissant. [tsr1147]

✧ Jusqu'à cette date, l'archimage Shenandra a travaillé sur un sort pour contrecarrer les sorts de drain de vie et de drain de magie des phaërimms. Pendant les mois d'automne, après de nombreux échecs, elle réussit à créer un contre-sort qui annule simplement la magie des phaërimms. [tsr1147]

✧ Les recherches de Shadelorn sont altérées par la *Couronne à Cornes*. Au moment même où Shenandra crie de joie devant son succès, Shadelorn active son nouveau *mythallar amélioré*. Son activation absorbe tous les objets magiques, les sorts mémorisés et les effets des sorts continus dans un rayon de trente kilomètres autour de l'Enceinte de Hautombre. Les arcanistes dont la vie est prolongée par la magie se retrouvent réduits en cendres par les effets du *mythallar amélioré*, et l'Enceinte de Hautombre s'écroule dans la rivière Janick. [tsr1147]

-341 Année des Ménestrels qui Pleurent

✧ Dame Arilain, l'archimage d'Opus, découvre que Karsus est en train de créer un sort ultra-puissant. Avertissant les autres chefs de l'enclave d'Opus, elle part affronter Karsus au sujet de son sort d'avatar et on n'entend plus jamais parler d'elle. [tsr1147]

-339 / -255

✧ Monikère accueille les réfugiés à bras ouverts, puis les tue alors brutalement. Des milliers meurent aux mains des fidèles de Kozah. [tsr1147]

-339 / -33 : Asram

✧ Asram est gouvernée par la riche Phelajarama, la Cité du Serpent, connue pour ses serpents sculptés couverts de

feuilles d'or, mais la cité la plus importante du royaume est Orolin, la Cité des Magiciens. Dans ce pays, la magie est utilisée dans les choses de tous les jours (non réservée à une élite dirigeante, comme en Nethéiril). [tsr9320]

-339 / III : Anaurie

✧ L'Anaurie est un pays gouverné par les humains, d'humains, d'elfes et de demi-elfes. Depuis sa brillante capitale, Amazandar, la Cité des Gemmes, l'Anaurie domine le commerce terrestre à destination et en provenance des trois royaumes. Les familles nobles les plus puissantes d'Anaurie sont les maisons elfiques de Nyntynel et Olyrnn, et les lignées humaines de Thardresk (la maison royale), Nemrin et Maluradek. Le plus grand roi d'Anaurie est Thausimbel "Le Sage" (alias "Barbe grise" et "Longue Vie"). Il a du sang elfique et règne pendant trois cent soixante ans, organisant des alliances, des mariages et des relations commerciales qui tissent paix durable entre les elfes, les nains des Collines Lointaines et les humains dans ce qui allait être connu sous le nom de Bief du Dragon. [tsr9320]

Nota : selon tsr9320, il s'agit de leurs ancêtres, les nains d'Oghrann, un royaume disparu en – 3770.

-339 / 329 : Hlondath

✧ Hlondath est une terre de bûcherons et de bergers. Sa capitale est Mhaëlos, mais sa cité la plus importante est Rulvadar, un refuge fortifié contre les ogres en maraude, les orcs, les hobgobelins, les gobelours et les flinds pour les gens du nord de la Mer de Lune. [tsr9320]

-339 Année de la Rupture de la Toile

✧ Halruaa est colonisée par des magiciens fuyant les phaërimms dans ce qui allait devenir le désert d'Anauroch. Les premiers magiciens arrivent dans des vaisseaux volants exceptionnels inventés par les nethérisses. Les magiciens trouvent un pays magnifique et riche, peuplé uniquement de bergers et de grands troupeaux d'aurochs et de rothés sauvages. [tsr9388]

Nota : la fondation d'Halruaa précède la Chute de Nethéiril.

✧ L'archimage Ioulaum disparaît environ deux mois avant la chute de Nethéiril pour se retirer dans la Frontière Sauvage. Plusieurs de ses amis, dont Karsus, pensent qu'il a quitté Nethéiril parce qu'il dépend fortement de la magie pour survivre (après tout, il a près de trois mille ans). Son destin final reste inconnu. [tsr1147]

✧ Se faisant passer pour de simples citoyens nethérisses, les fidèles de Kozah arrivent sur les cités flottantes et s'organisent ensuite en équipes d'assassins et parcourent les rues. Leurs activités seraient responsables de plusieurs des émeutes qui secouent les enclaves pendant les derniers jours de Nethéiril. [tsr1147]

Chute de Nethéiril

✧ Karsus provoque la chute de Nethéiril ; toutes les enclaves tombent sur terre et sont détruites ; Mystryl est détruite, mais est remplacée par Mystra, la nouvelle déesse de la magie, qui dépouille à jamais l'humanité de sa magie de niveau dix et plus. L'Anaurie, l'Asram et le Hlondath (les états survivants) sont créés cette année. [tsr1165] [tsr9562]

✧ La panique s'empare de Nethéiril lorsque les citoyens apprennent la disparition d'Ioulaum, et les archimages qui restent craignent une révolte. Karsus, sentant la responsabilité de l'avenir de Nethéiril sur ses épaules, estime qu'il est de son devoir de souder la nation à nouveau. Il achève un sort sur lequel il travaille depuis des années, puis il le lance sur lui-même. [tsr1147]

✧ Ce sort, appelé avatar de Karsus, est le seul sort de douzième niveau jamais créé. Il est conçu pour voler temporairement les pouvoirs d'une divinité. Lorsqu'il lance le sort, il choisit Mystryl, la déesse de la magie, changeant ainsi à jamais le mode de fonctionnement de la magie. La connais-

sance a toujours été plus importante que la sagesse, et Karsus ne fait pas exception. [tsr1147]

✗ Son corps se gonfle avec l'afflux soudain de la puissance divine, et son esprit se remplit de connaissances inimaginables. Karsus réalise instantanément l'horrible erreur qu'il a commise : il a dérobé le pouvoir du seul dieu qu'il n'aurait pas dû voler. La position de Mystryl exige que l'un des aspects de sa psyché retravaille constamment la trame de la magie - la toile que Nethénil et sa surabondance de magie et les phaërimms avec leurs sorts de drain magique menacent constamment de défaire. Lorsque Mystryl perd sa capacité à garder intact le tissage de la magie essentielle (la magie dans sa forme la plus pure, non enseignée et non pratiquée), l'inondation de magie surgit et fluctue, et les effets de toutes les choses magiques sont doublés pendant un certain temps - une courte période. [tsr1147]

✗ Mystryl se sacrifie pour sauver la toile avant que les domages ne soient irréparables. Cela brise le lien de Karsus avec sa magie et fait obstacle à la toile, ce qui fait que toute la magie cesse brièvement de fonctionner. Sans l'infusion de magie, les cités flottantes de Nethénil tombent, et Karsus est instantanément tué. Son corps ballonné se pétrifie et bascule du haut plateau au-dessus de sa ville flottante et plonge sur terre. Alors que son corps tombe, ses yeux de pierre, qui brillent encore de la dernière lueur de l'omniscience divine, aperçoivent les cités de Nethénil s'effondrant sur le sol, tuant tous leurs habitants. Son cœur se brise - la puissance des divinités elles-mêmes cause la destruction de sa maison, de sa famille, de ses amis et de son peuple. [tsr1147]

✗ Lorsque Mystryl se réincarne sa première priorité est de recréer la toile de magie. Cette fois, elle fait suivre à la magie quelques règles supplémentaires, et aucun sort supérieur au dixième niveau ne fonctionne. Lorsqu'elle a terminé, elle ne peut sauver que trois des cités flottantes de Nethénil, les autres ayant été complètement détruites. Ces trois cités - Anaurie, Asram et Hlondath - sont suffisamment éloignées du sol pour survivre. Les cités sont ramenées à terre en toute sécurité, et les survivants s'éloignent des cités en état de choc. [tsr1147]

✗ L'orgueil et l'arrogance d'un certain Karsus de Nethénil amènent la catastrophe sur son propre pays, la Toile, et la déesse de la magie elle-même. En raison de l'ingérence de Karsus dans la magie majeure (le premier et le seul sort de niveau douze), la Toile est temporairement perturbée, et la déesse de la magie, Mystryl, meurt pour être remplacée presque instantanément par Mystra, la nouvelle déesse de la magie. Les citadelles volantes qui dominent le ciel de Nethénil s'écrasent au sol aussi vite que leurs rêves d'empire. [tsr1165]

✗ Comme les elfes les avaient prévenus, les survivants nethérisse se retrouvent dépouillés d'une grande partie de leur magie. En raison de l'ingérence de Karsus, Mystra bannit par la suite toute utilisation ou accès à la magie au-delà du neuvième niveau à l'humanité, et leur magie est désormais strictement contrôlée et stratifiée. Les elfes trouvent cela juste, mais presque trop indulgent, car l'abus de l'art par les humains aurait dû les priver de la capacité de faire de la magie. [tsr1165]

Nota : la magie lourde devient inaccessible aux humains.

✗ En quelques mois, les habitants des trois cités survivantes sont partis, craignant les phaërimms, les dieux et les orcs. Environ un tiers d'entre eux migrent vers le nord, tandis que les autres se dirigent vers le sud pour créer les ombres - ou "états survivants" pour les optimistes - de Nethénil, Anaurie, Asram et Hlondath. [tsr1147]

✗ Le corps mortel de Karsus survit sous la forme d'une haute butte de pierre rouge enfoncée dans le sol à l'extrémité orientale de la Haute Forêt. [tsr9563]

✗ Avec la chute de Nethénil, les renforts n'arrivent pas. Chaque homme perdu en combattant les orcs est un guerrier de moins pour défendre les murs de Cloque. [tsr1147]

✗ La fin vient rapidement pour la cité de Buoyance qui plonge dans le fleuve Nethénil à la mort de Mystryl. Les tours se sont détachées de leurs fondations à la suite de l'impact, mais peut-être cent cinquante citoyens ont survécu à leur chute. Personne n'est sûr de ce qu'est devenu Buoyance, mais beaucoup croient que le seigneur liche a survécu à la chute dans les eaux. [tsr1147]

Nota : l'enclave tombe dans la Rivière des Gemmes, probablement à l'endroit connu comme le Heaume des Héros.

✗ Alors que beaucoup de rengarths qui méprisent Nethénil sont reconnaissants de sa chute, ils savent tous que sans Nethénil, il n'y aura pas de vie sur la mer. Beaucoup des citoyens restants de Piedfroid commencent à se déplacer plus à l'ouest, cherchant à éviter à la fois les phaërimms et les attaques croissantes des orcs. [tsr1147]

✗ Conque sert de refuge aux quelques survivants. [tsr1147]

✗ La Chute de Nethénil ruine l'économie de Conifère. [tsr1147]

✗ De nombreux réfugiés de Nethénil s'arrêtent à Pointe de la Dague pour se mettre à l'abri lors de leur voyage vers le sud, dans ce qui devient finalement les États survivants. [tsr1147]

✗ La Cité de Rivière Dahla ignore totalement le sort de Nethénil jusqu'à ce que les phaërimms fassent irruption dans le village et commence à massacrer ses habitants. Alors que les survivants se déplacent vers le sud, ils voient les immenses changements dans les terres provoqués par la magie des sharns et les sorts de drain de vie des phaërimms. Seule une poignée d'habitants survit pour rejoindre les États survivants plus au sud. [tsr1147]

✗ L'assèchement de la Mer Étroite et l'avancée de la Haute Glace poussent les barbares de Pattegelée vers l'ouest dans la Haute Forêt et les montagnes au-delà. [tsr1147]

✗ Eaumousse survit jusqu'à ce que les sables de l'Anauroch revendiquent enfin les terres agricoles environnantes, provoquant la fuite de ses habitants vers le sud, dans les États survivants de Nethénil. [tsr1147]

✗ Les sorts continu de drain de vie et de drain de la magie des phaërimms provoquent finalement le développement d'une faille volcanique près de la cité de Portage, et un volcan naît en moins d'un jour. Des nuages de gaz toxique sont projetés vers le ciel, et la Mer Étroite bout et écume autour de la ville portuaire. [tsr1147]

✗ Les géants des nuages du clan Amanir se révèlent être les sauveurs des plus de cinq mille habitants de Portage. Arrivés dans un château de nuages, les géants permettent aux habitants de la ville de partir avant que le volcan ne détruise la cité. Presque tous partent, mais quelques-uns restent pour assister à leur perte lorsque le volcan consume la cité dans un rugissement de tonnerre (qui coïncide justement avec le lancement du sort avatar de Karsus). [tsr1147]

✗ Lorsque la magie de Nethénil fait défaut, le *mythallar* de Jockteleg explose. Curieusement, alors que certains des citoyens meurent dans l'explosion, d'autres sont téléportés dans divers endroits de Féerûne. Bien que leur personnalité soit lentement consumée, des rumeurs circulent pendant de nombreuses années selon lesquelles Quantoul a survécu à la destruction de sa cité et a découvert un moyen de conserver son esprit. [tsr1147]

✗ L'enclave de Ioulaum a décidé d'engager l'enclave de Karsus dans des jeux de guerre simulée lorsque la nouvelle de la disparition de Ioulaum ébranle l'enclave. Lorsque Karsus lance son sort d'avatar, la cité s'effondre, tuant pratiquement tous les citoyens de l'enclave. [tsr1147]

✧ Écumante plonge dans les profondeurs glacées de la Mer Étroite lorsque la magie cesse de fonctionner, la première cité atterrissant dans la mer. Lorsque la magie recommence à fonctionner, les survivants se retrouvent téléportés dans les différentes chambres froides de la ville, où ils meurent de froid en quelques instants. [tsr1147]

Nota : l'enclave tombe près des Dents de Tagorlar.

✧ Il est largement admis que la cité d'Opus a été préservée de la destruction des cités de Nethérial en devinant les effets du sort avatar de Karsus et en évacuant quelques instants avant que la magie ne cesse. La vérité derrière leur salut est cependant quelque peu floue, et d'autres sources affirment que la déesse Sélûné les a personnellement sauvés de la destruction. [tsr1147]

✧ Portéenord s'effondre lors de la chute de Nethérial, et ses survivants se dirigent vers l'ouest dans la Frontière Sauvage. [tsr1147]

✧ Le lac Nyanza (actuelle Faille des Étoiles) est un des lacs les plus singuliers de Féerûne, maintenu en vie et dégelé grâce à la magie du contrôle du climat. Lorsque Nethérial tombe, le lac Nyanza et tous ses habitants crient dans les affres de leur agonie alors que les eaux supérieures du lac se solidifient. L'ensemble du processus dure environ treize ans, mais le lac devient véritablement sans vie en seulement neuf mois. [tsr1147]

✧ Quagmire plonge dans le Marais de la Simplicité lorsque la magie cesse. Ses survivants sont contraints de se battre pour sortir du marécage alors que les hommes-lézards, menés par Gr'Zhad, prennent le contrôle de l'enclave brisée. [tsr1147]

✧ Sanctuaire connaît le même sort que les autres enclaves, s'effondrant du ciel au sol. Les nains des montagnes voisines enregistrent dans leur histoire la chute de l'enclave de Sanctuaire, mais on ne sait pas exactement où les survivants ont fui. [tsr1147]

✧ Les habitants d'Imbrue, qui gardent un œil sur l'enclave de Pénombre depuis l'établissement de leur église de Tyché, remarquent que l'enclave est entraînée dans une dimension brumeuse et pleine d'ombres à un moment qui correspondait à peu près à la chute des autres enclaves. Leur sort n'a jamais été révélé. [tsr1147]

✧ Lorsque les enclaves tombent du ciel et que les habitants de Seventon comprennent vraiment ce qui se passe, la panique se répand dans les rues. [tsr1147]

✧ Lorsque Nethérial tombe, la ville de Palter s'écrase sur les rochers au nord de la rivière Nethérial. Les quelques survivants se dirigent vers le sud, vers ce qu'ils espèrent être le salut. D'autres vont chercher les autres enclaves, mais seul le désastre, les orcs et les monstres affamés les accueillent. [tsr1147]

Nota : l'enclave tombe dans les montagnes au nord de la rivière des Gemmes, probablement à l'emplacement du Repos d'Aérithaë.

✧ Dame Polaris détermine la menace des phaërimms pour les nethérisse, signalant leurs machinations directement à Karsus et Ioulaum. Sa proximité avec les phaërimms n'aide cependant en rien Délia, car elle tombe pendant la Fin de la Fin comme les autres enclaves. [tsr1147]

Nota : l'enclave tombe soit près du bord de l'Anauroch (peut-être dans la Forêt Cachée) ou dans les terres déchues près de Karsus et Ioulaum (peut-être le Val Gris)

✧ Lorsque les enclaves tombent du ciel, la magie des phaërimms, qui pollue les terres, commence rapidement à ruiner la région d'Espèces. [tsr1147]

✧ Les visages choqués sont la règle quand l'avatar de Karsus dépouille le monde de sa magie et jette Baratin sur le sol de la Forêt Orientale. [tsr1147]

✧ Alors que les enclaves de Nethérial s'écrasent sur la terre, le Temple du Temps, scintillant, cesse de briller. Une éclipse assombrit le ciel et le tonnerre et les éclairs le remplacent.

En quelques heures, Trinité est désertée, évacuée sous le couvert de l'obscurité vers des terres plus au sud. [tsr1147]

✧ Lorsque Nethérial tombe, le besoin d'une communauté de voleurs pour s'entraîner contre un empire utilisant la magie prend fin. Leur *mythal* inerte, les voleurs de Quartierdesvoleurs migrent vers l'ouest, le sud et l'est dans les États survivants. [tsr1147]

✧ Avec le retour de bâton contre Amaunator dû à la chute de Nethérial, le nombre d'adeptes d'Amaunator diminue rapidement. L'Anauroch se déplace lentement pour engloutir Unité, et les quelques habitants restants se rendent à l'ouest dans la Frontière Sauvage et au sud dans les États survivants. [tsr1147]

✧ Alors qu'il y a de grands réjouissances dans les rues de Xanth lorsque la cité flottante de Baratin s'écrase sur la terre, la plupart des habitants savent que leur séjour dans la région touche à sa fin. Sans les autres enclaves pour les protéger, rien ne peut empêcher les orcs, les kobolds, les gobelins et les autres créatures d'envahir les cités terrestres. En quelques décennies, Xanth est abandonné. [tsr1147]

✧ Au Grenier de Yeoman, la structure d'amarrage massive qui a été construite pour les vaisseaux de spelljamming explose et s'effondre lorsque Mystryl se sacrifie. Quatre vaisseaux de spelljamming qui sont amarrés subissent également le même sort, leurs gouvernails ayant explosé. Des milliers de personnes meurent lorsque la structure massive s'effondre sur la cité. [tsr1147]

✧ Chandeleur se mobilise activement contre Karsus, mais il est trop tard pour arrêter les événements catastrophiques qui se déroulent. Il s'enfuit vers son propre temps quelques instants avant la Chute, où il quitte rapidement le service de Dame Polaris (puisque'il sait ce qu'elle deviendra). Son départ n'a cependant pas permis de sauver sa propre vie, et Sysquemalyn a tué l'arcaniste à la retraite quelques années après son retour du futur. [tsr1147]

✧ Serôs subit de nombreux coups pendant cette année, alors que la magie sauvage (due à la mort de Mystryl et la Chute de Nethérial) crée un tourbillon de la surface jusqu'au *mythal* de Myth-Nantar, détruisant de nombreux bâtiments et tirant les navires de la surface vers des tombes aqueuses. Les Enclaves nethérisse de Nhalloth et Sakkors s'écrasent dans la Mer Intérieure et sont détruites, venant à reposer entre quarante et trois cents pieds sous la surface de la mer. [tsr11393]

Nota : Nhalloth, presque intacte, ensevelie sous des miles de sable, se trouve juste au nord-ouest de Vosos sur la Péninsule d'Altumbel et Sakkors, réduite à des décombres, se trouve juste au sud d'Urmlaspyre en Sembie.

✧ Une cité volante nethérisse s'écrase dans la Mer Sans Fin au milieu des îles de l'archipel de Korinn. [tsr11627]

✧ La Chute de Nethérial est même ressentie à Calimport, alors que la rupture temporaire de la Toile provoque l'effondrement d'un certain nombre de minarets et de palais dont les seuls soutènements sont ceux de la magie. Deux sabbans entiers s'écroulent et les murs se désagrègent dans les quelques instants où la magie n'existe plus sur Toril, et plus de sept mille personnes meurent dans la destruction. [tsr9589]

✧ Lorsque Nethérial tombe, au moins un royaume est établi dans les Tréfonds Obscurs du milieu, sous les plaines à l'est du Bois des Dents Acérées. Le nom et le destin de ce royaume oublié ne sont pas consignés, mais des vestiges architecturaux subsistent dans toute la région connue sous le nom de "Cavernes Nethérisse". [tsr11509]

✧ Lors de la chute de Nethérial, le contrecoup magique dû à la mort de Karsus déclenche de puissantes poussées magiques à travers l'enclave de Sargauth et son manteau. Le plafond de la caverne, temporairement non soutenu par la pierre ou la magie, s'effondre, ensevelissant plus des deux

tiers de l'enclave et laissant la zone proche de sa configuration actuelle de complexe de cavernes isolées qui contiennent des ruines mystérieuses (l'actuel niveau trois de Montprofond). Les explosions de magie qui suivent vaporisent une grande partie de ce qui reste de débris, ainsi que les magiciens qui y résident. Perturbée mais non détruite, la magie du manteau torsadé absorbe les essences de certains des magiciens et se réaffirme de façon curieuse en protégeant et en donnant du pouvoir à treize crânes de ses anciens citoyens (qui deviennent les crânes du futur Port-aux-Crânes). [tsr11348]

✧ Au moment précis où la Toile s'effondre suite à la mort de Mystryl, de nombreux arcanistes nethérisses expérimentent le grand manteau magique, semblable à un *mythal* elfique, qui englobe l'enclave de Sargauth. Pendant un moment, toute magie cesse de fonctionner, puis, lorsque leur cité souterraine s'effondre autour d'eux, les magiciens sont absorbés par le manteau alors que leurs expériences tournent mal et que le manteau est envahi par des poussées de magie sauvage. [tsr11348]

✧ Lorsque la poussière finit par retomber, il ne reste plus grand-chose de l'avant-poste nethérisse, à part quelques murs en ruine, le sol en pavés fissurés et les crânes désincarnés des treize plus puissants archimages nethérisses. Ils ont fusionné avec le manteau enveloppant, formant à la fois quelque chose de plus et de moins que ce qui a existé auparavant. Les autres magiciens et apprentis de l'enclave de Sargauth sont également attirés dans le manteau torsadé de l'enclave, d'une manière différente qui les emprisonne dans une sorte de demi-existence qui n'est pas une vraie mort mais plutôt une vie partielle à moitié fusionnée avec la substance de la magie et celle qui flotte entre les sphères de cristal du cosmos. [tsr11348]

-337 Année des Charges Brisées

✧ Les églises et les universités de Seventon illuminent le front de mer dans une danse de flammes chaudes pendant les mois d'été. Ils n'ont même pas vu les orcs arriver jusqu'à ce que leur perte soit imminente. [tsr1147]

-336 Année du Sombre Couché de Soleil

✧ Une fois les enclaves tombées et le commerce avec le monde extérieur pratiquement arrêté, la cité de Fléau s'effondre sur elle-même et est consumée. Un feu magique parcourt les rues de la ville alors que les phaërimms prennent leur revanche. [tsr1147]

-335 Année des Sept Esprits

✧ Conque n'échappe pas aux effets de la Chute de Nethénil. Alors qu'au début elle sert de refuge aux quelques survivants, la cité elle-même est détruite par une avalanche. Les survivants se dirigent vers le sud où ils ont entendu que d'autres réfugiés de Nethénil se sont rassemblés. [tsr1147]

✧ La chute de Nethénil anéantit l'économie de Conifère, mais le coup mortel est porté par une résurgence des trolls. Les réfugiés de la ville dévastée de Monikère mettent en garde les habitants de la cité forestière, mais il n'y a cette fois aucun soutien des enclaves, qui sont toutes tombées au sol. [tsr1147]

Excursion de la Langue de Feu

✧ Un paladin nommé Gilomide mène les habitants de Conifère dans une bataille contre les trolls qui devient connue sous le nom de l'Excursion de la Langue de Feu, du nom de l'épée sainte maniée par Gilomide. L'excursion dure huit mois, pendant lesquels Conifère tombe aux mains des trolls et les survivants combattent dans une lente retraite vers le nord-est à travers les montagnes de la Légion des Dieux, puis vers le sud pour rejoindre les états survivants de Nethénil. [tsr1147]

-333 Année des Refuges Humbles

✧ Les elfes d'Eaërlanne permettent à certains réfugiés nethérisses de s'installer à Ascalcorne, à condition qu'ils réap-

prennent la magie elfique et abandonnent leurs pouvoirs abusifs des siècles passés. Pratiquer une quelconque magie nethérisse dans cette cité est un grand crime, et est puni par le bannissement ou la mort. [tsr1165] [tsr9562]

-326 Année des Crânes Brûlés

✧ Le Lac Nyanza cesse d'exister comme il se solidifie en gelant. [tsr1147]

-316 Année de la Mort qui Dérive

✧ Le célèbre explorateur Diénère Falconholfer tente de localiser la source la plus à l'est du lac Nyanza, la Rivière du Dernier Fossé, mais les courants et les glaces flottantes lui livrent bataille tout au long du trajet. On pense que Diénère Falconholfer est mort pendant son exploration de la rivière, mais son corps n'est jamais retrouvé. [tsr1147]

-312 Année des Roses de Jade

✧ Pendant les mois d'été, les kobolds du clan de la Queue de Rat prennent la citadelle mal défendue de Cloque et la brûlent une fois le pillage terminé. L'Anauroch finit par réclamer ce que les kobolds ont laissé échappé. [tsr1147]

c. -300 / -50 : les Nues d'Avaëraëther

c. -300

≈ La plupart des légendes s'accordent sur l'existence d'un puissant royaume magique, le Pays des Nuages, au-dessus des actuelles Roctherres, caché aux races qui demeurent en dessous sur le sol. Ce royaume, abrite une société composée de dragons, de géants, de sylphes, de pégases, d'aspérii, d'aigles géants et mêmes d'êtres ailés elfiques. Ces races coexistent en une harmonie paisible, parmi les nuages, évitant les royaumes humains décadents, en particulier Asram. [tsr1111]

Nota : les sages situent l'existence du Pays des Nuages entre la Chute de Nethénil (-339) et la Chute d'Asram (-33).

-298 Année des Neuf Observateurs

✧ Après la destruction de Nethénil, de nombreux nethérisses ont fui l'effondrement de leur nation vers les terres revendiquées par les elfes d'Eaërlanne en suivant une série de "visions de rêve". Ils bâtissent dans la Haute Forêt une petite cité à la base de la butte de pierre rouge qui s'est formée à l'endroit où Karsus est tombé. Confondant le cadavre pétrifié de l'ancien archimage avec celui d'un dieu mourant, ils nomment leur ville Karse en l'honneur de la découverte de leur "dieu". [tsr9233] [tsr1147] [tsr9563]

-295 Année des Mots Rudes

✧ Espèces est complètement abandonnée alors que le désert empiète dessus. [tsr1147]

-291 Année des Couchers de Soleil

✧ Des citoyens nethérisses commencent à déambuler à travers Féerûne, fuyant les conflits des États survivants et les puissantes batailles magiques des phaërimms et des sharns. Cette activité pousse l'armée cormanthyrienne à se concentrer sur sa frontière septentrionale. [tsr1165]

-286 Année des Éveils Infects

✧ Le culte de Karsus à Karse provoque la colère des habitants des environs. Avec l'aide cachée de Wulgreth, le culte est exposé comme une imposture dépourvue de tout patron divin. Karse est détruit dans les combats qui s'ensuivent et est abandonné. Il est largement admis que la liche Wulgreth a fait détruire la cité en représailles de ce que Karsus lui a fait. [tsr1147] [tsr9563]

Nota : daté -326 dans tsr1147. La cité tombe en ruines à peu près au même moment où Seuil d'Enfer est occupé par les démons selon tsr9233.

✧ Le journal de Diénère Falconholfer est découvert. Dedans, il prétend avoir vu la rivière du Dernier Fossé avec un estuaire au sud et plus tard, un affluent au nord. [tsr1147]

-270 Année du Loup Hivernal

✧ Chemincreux est l'une des dernières cités à tomber, et la plupart de ses survivants rejoignent les vestiges de Nethénil

à une courte distance au sud. [tsr1147]

-259 Année du Bûcher

☒ Il ne reste personne dans la cité de Canlespiere, les champs autrefois fertiles se sont lentement transformés en sable. [tsr1147]

-255 Année des Vagues Déchainées

☒ Une force organisée de hlondathiens met à sac Monikère, détruisant le temple de Kozah et incendiant la cité de fond en comble. [tsr1147]

☒ Le désert rend finalement les terres de Sépulcre inutiles pour l'exploitation forestière ou la pêche. [tsr1147]

-87 Année des Rêves Éveillés

☒ Valtarkhal, un des premiers Val du nord allié à Asram et Hlondath, tombe aux mains d'une horde d'orcs. [tsr1165]

c. - 50

≈ Le désastre s'abat sur le Pays des Nuages lorsqu'il est découvert par les mages d'Asram et d'Anaurie. Les grands et puissants magiciens de ces nations lancent une guerre de conquête car ils savent qu'un tel royaume serait un refuge contre le désert qui s'étend. Dans la guerre qui s'ensuit, le Pays des Nuages est détruit. Les forteresses et les cités si soigneusement construites par des artisans géants tombent sur la terre. Leurs vestiges abandonnés sont éparpillés sur la plaine qu'on appelle aujourd'hui les Rocterres. [tsr1111]

-33 Année du Plaisir du Ménestrel

Nota : appelée Année des Sables qui Ralentissent dans tsr1165.

Chute d'Asram

☒ **Eléasias** : L'Asram est frappé par la pire peste de l'histoire de Toril. Kiputyto dispute le domaine de Talona et perd. La bataille entre les deux déesses détruit l'État survivant d'Asram dans son sillage. Lorsque Kiputyto attaque Talona, cette dernière s'attaque aux malheureux d'Asram afin d'obtenir le pouvoir de dévotion généré par le culte de ses citoyens, qui espèrent apaiser Talona et atténuer les effets de la maladie. Kiputyto répond de la même manière au même endroit, provoquant une série dévastatrice de pestes de plus en plus virulentes qui dépassent les ressources curatives des différents clergés d'Asram et anéantissent toute la population en moins d'un mois. Même la plupart de ceux qui s'échappent de la région dévastée meurent peu après de maladie. Peu de temps après, Talon remporte ce concours de déification dévastateur et assassine Kiputyto. [tsr1147] [tsr9516] [tsr1165]

Nota : aussi daté 306 dans tsr1147 ; 75 dans tsr9516 et c. 300 dans tsr1085.

☒ La puissance de Talona est ascendante. [tsr9516]

111 Année des Gardiens Déchus

Chute de l'Anaurie

☒ L'Anaurie est finalement détruite dans une bataille sanglante et coûteuse contre une horde d'orcs. De nombreux sages trouvent ironique que l'Anaurie soit détruite par une horde d'orcs qui lutte pour sa propre survie. Avec l'avancée

du désert, nombre des orcs qui subsistent se sont unis et tentent de prendre le contrôle d'une terre qui leur soit propre, mais ils sont coincés par les États survivants. Menés par Andegril le Sage, un chaman orc, les maraudeurs décident de concentrer leurs attaques sur un seul royaume au lieu de frapper chaque nation environnante. Malgré leur coûteuse victoire contre l'Anaurie, les orcs devront bientôt s'enfuir une fois de plus alors que le désert ronge leurs terres nouvellement conquises. [tsr1147] [tsr1165] [tsr1085]

Nota : selon tsr1165, la horde et l'Anaurie s'anéantissent mutuellement. Les orcs de la région mettront des siècles à s'en remettre selon tsr1147 et tsr1165.

Nota : aussi daté 450 dans tsr1147, détruite par les gobelins c. 200 dans tsr1085.

199 / 308 : Guerres de la Couronne contre le Sceptre

☒ Le Hlondath incite les elfes à entrer en guerre dans l'intention de piller Cormanthyr pour sa magie. Les elfes et le Hlondath échangent une série de coups successifs. Peu de morts sont à déplorer de part et d'autre, c'est surtout une démonstration de force et de puissance magique. À maintes reprises, Myth-Drannor écrase les forces des hlondathiens, et les guerres ne font qu'affaiblir le Hlondath. Les escarmouches ont lieu environ tous les trois ans, et sont plus ennuyeuses que dommageables pour les elfes. [tsr1147] [tsr1165]

Nota : aussi daté 538 dans tsr1147.

308 Année de la Promesse

☒ Les Guerres de la Couronne contre le Sceptre se terminent alors que Cormanthyr indique clairement aux hlondathiens qu'ils doivent cesser ou être détruits par les elfes. Jusqu'à cette année, peu de pertes humaines ont été enregistrées pendant la guerre, bien que les hlondathiens aient été largement dépassés en termes d'armes et de sorts. [tsr1165] [tsr1147]

329 Année du Parchemin Scellé

☒ Ioulaum est finalement tué dans une bataille de sorts avec une cabale d'une douzaine d'alhoon (liches illithids). Son apprentie humaine, Tabra, extermine une colonie de plus de deux mille d'illithids. [tsr1142]

Nota : Tabra, toujours vivante grâce au sort "longévité de Ioulaum", réside de nos jours à Eauprofonde.

Chute de Hlondath

☒ Les champs de céréales de Hlondath sont engloutis par l'expansion d'Anauroch, et la cité-État est abandonnée, ses habitants migrant vers l'est vers la Mer de Lune ou vers le sud dans les Vaux et au-delà. Une fois que le Hlondath lui-même est envahi par le désert, l'Anauroch cesse son expansion, au grand soulagement de ceux de Cormanthyr. [tsr1147] [tsr1165]

Nota : daté c. 300 dans tsr1085.

404 Année des Fleurs Fanées

☒ Dernière expédition consignée pour découvrir l'emplacement une Porte Temporelle. D'anciens textes de la foi de Mystryl parlent de trois *portails* de ce type. [tsr1147] [tsr1165]

--=##=--

ANNEXE

Gen-Con

Les événements suivants proviennent d'un prospectus distribué lors d'une GEN-CON par TSR qui n'a jamais été officialisé par la suite.

-3595 à -3354 : Eaërlanne vs Illefarn

✧ Ce conflit entre ces deux royaumes elfiques est parfois appelé la Septième Guerre de la Couronne.

Nota : la référence aux Guerres de la Couronne est anachronique.

-3595

✧ La guerre éclate entre les nations elfiques d'Eaërlanne et d'Illéfarn. Les humains, pris au milieu, sont incapables de commercer avec l'une d'entre elles de peur du châtiment de l'autre.

Nota : dans le prospectus original une troisième nation elfe est impliquée : Miyeritar. Celle-ci a été conquise par Aryvandaar en -11300 CV et détruite lors du Noir Désastre en -10500 CV.

-3381

✧ Deux des *Parchemins Néther* sont dérobés lors d'une excursion dans la Haute-Forêt (les mages portant les *Parchemins* sont massacrés par un bosquet de sylvaniens). Il y a des rumeurs selon lesquelles ces *Parchemins* ont été pris par les elfes d'Eaërlanne. Les *Parchemins* ne sont jamais retrouvés.

-3354

✧ La guerre entre les deux nations elfiques restantes arrive à sa fin. Les deux cent quarante années de guerre ont divisé le nombre d'elfes par trois.

-2436

✧ Un apprenti travaillant pour les phaërimms vole sept des *Parchemins Néther*. Il est tué lorsqu'il quitte la cité, mais les *Parchemins* ne sont jamais retrouvés.

Nota : cet événement est validé dans la 3ème édition.

-359 Année des Fossés Bouillants

✧ La nation naine de Delzoun est attaquée par des tanar'ris menés par un balor. Les nains commencent une bataille incessante qui dure nuit et jour pendant cent vingt ans. Le guerrier Anotius aide les nains de Delzoun à se défendre.

-239 Année du Savoir Chuchoté

✧ Les nains de Delzoun finissent par vaincre les tanar'ris menés par un balor qu'ils affrontent depuis cent vingt ans.

Forgotten Realms Conspectus

Les événements suivants proviennent du Forgotten Realms Conspectus. Aucune des dates concernant Nethériel qui y sont proposées ne sera retenue par la suite dans tsr1147.

-3809

✧ Sept villages de pêcheurs forment la fédération de Nethériel.

-3796

✧ Début du négoce entre les humains de Nethériel et les elfes d'Illéfarn.

-3484

✧ Les *Parchemins Néther* sont découverts dans la Haute Forêt.

-3046

✧ La moitié des *Parchemins Néther* sont volés dans leurs voûtes magiques.

-1846

✧ Apogée de la civilisation nethérisse.

-475

✧ Les phaërimms découvrent la nation de Nethériel est commence à préparer sa chute.

-290

✧ La Chute de Nethériel.

RÉFÉRENCES

FÉERÛNE - AD&D2

- * tsr11627 - **Cloak and Dagger** - by Eric L. Boyd, Sean K. Reynolds, & Steven E. Schend - June 2000
- * tsr11509 - **Drizzt Do'Urden Guide to the Underdark** - by Eric L. Boyd - November 1999
- * tsr11393 - **Sea of the Fallen Stars** - by Steven E. Schend - August 1999
- * tsr11348 - **Skullport** - by Joseph C. Wolf - June 1999
- * tsr9589 - **Calimport** - by Steven E. Schend - October 1998
- * tsr1165 - Arcane Age : **Cormanthyrr : Empire of the Elves** - by Steven E. Schend & Kevin Melka - March 1998
- * tsr9562 - XUT4 **Hellgate Keep** - by Steven E. Schend - February 1998
- * tsr9563 - **Powers & Pantheons** - by Eric L. Boyd - August 1997
- * FRC - **Forgotten Realms Conspectus** - by Ed

Greenwood - 1996

- * tsr9540 - MOD Arcane Age : **How the Mighty Are Fallen** - by Slade - November 1996
- * tsr1147 - Arcane Age : **Netheril, Empire of Magic** : The Winds of Netheril - by Slade, Jim Butler, Julia Martin & Cindi M. Rice / Encyclopedia Arcana - by Slade, Jim Butler & Julia Martin - October 1996
- * tsr9535 - **Volo's Guide to All Things Magical** - by Ed Greenwood with Eric L. Boyd - September 1996
- * tsr1142 - **The North, Guide to the Savage Frontier** Boxed Set : The Wilderness - by Slade, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Julia Martin, Steven Schend, Paul Jaquays & Steve Perrin / Cities - by Slade, Ed Greenwood, Jim Butler & Steven Schend / Daggerford - by Steve Perrin & Slade - April 1996
- * tsr9516 - **Faiths & Avatars** - by Julia Martin & Eric L. Boyd - March 1996
- * tsr1111 - **Elminster's Ecologies** : Explorer Handbook - by Rick Swan, Eric Haddock, Anthony Prior & Monte Cook / Cormanthor - by Rick Swan / Anauroch - by Monte J. Cook / Thunder Peaks & Storm Horns - by Eric Haddock / Cormyreans Marshes - by Anthony Prior / The Stonelands &

Goblin Marches - by Monte J. Cook / Sea of Fallen Stars Coastline - by Eric Haddock / The Great Grey Land of Thar - by Anthony Prior / The Inhabited Lands - by Rick Swans - September 1994

- * tsr1109 - **City of Splendors** Boxed Set - by Steven E. Schend & Ed Greenwood : Companion Guide to the City / Who's Who in Waterdeep / Adventurer's Guide to the City / Secrets of the City - July 1994
- * tsr9390 - FOR4 **The Code of the Harpers** - by Ed Greenwood - August 1993
- * tsr1085 - **Forgotten Realms Campaign Setting** - by Ed Greenwood & Jeff Grubb : A Grand Tour of the Realms / Running the Realms / Shadowdale - June 1993
- * tsr9388 - FR16 **The Shining South** - by Tom Prusa - April 1993
- * tsr9320 - FR13 **Anauroch** - by Ed Greenwood - November 1991

FÉERÛNE - AD&D1

- * tsr9233 - FR5 **The Savage Frontier** - by Paul Jaquays - August 1988