

CHRONOLOGIE
ANNOTÉE
DES NAÏFS
ET DES
TRÉFONDS OBSCURS

*

Version AD&D

Compilation, traduction, mise en pages & relecture : Asharak

(Dernière mise à jour : 3 juin 2021)

Table des matières

Abeir-Toril.....	1	La Plaie d'Ambril.....	15
Féerûne.....	1	-5360 / -5300 : Seconde Guerre des Géants.....	16
Les Tréfonds Obscurs.....	1	Bataille du Val Karlyn.....	16
Du passage du Temps.....	1	Chute de Nedeheim.....	16
Des Calendriers.....	2	c. -5300 / -2600.....	16
Année en cours selon le calendrier.....	2	-5215 / -3770 : Oghrann.....	16
Les festivals saisonniers.....	2	-5112 / -4835 : Guerre des Toiles en Feu.....	16
À propos du contenu.....	3	Début de la Guerre des Toiles en Feu.....	16
Le Morndinsamman.....	4	Choc à Terre Crevasse.....	16
L'héritage d'Annam.....	5	-4974 / -3389 : Haunghdannar.....	17
Guerre contre les dragons.....	5	Fin de la Guerre des Toiles en Feu.....	17
Annam trahi.....	5	-4819 / -3611 : Gharraghaur.....	17
Chute de Voninheim.....	6	-4420 / -4160 : Besilmer.....	17
La Guerre du Cerf.....	6	Le Massacre de la Cour Sombre.....	17
La Légende de l'Esprit du Crépuscule.....	6	Chute de Sarphil.....	18
I : ? / -30000 : Les Jours de Tonnerre.....	8	Chute de Besilmer.....	18
c. -32000 / -24800 : Ostorla.....	8	-4100 / 882 : Ammarindar.....	18
La Chute des Larmes.....	9	VI : -4000 / -2000 : L'Essor de l'Empire.....	18
La Dernière Marche des Titans.....	9	La Caverne des Têtes Fendues.....	18
Le Mois des Brumes.....	9	-3900 / -100 : Delzoun.....	18
L'Hiver de Sept Tours.....	9	Chute de Golothaër.....	18
II : -30000 / -24000 : Le Temps des Dragons.....	9	La Voie de Lolth.....	19
Le Peuple Vigoureux.....	9	Chute d'Oghrann.....	19
Apogée d'Ostorla.....	10	Chute de Gharraghaur.....	19
c. -26000 / -25000 : Guerre de Mille Ans.....	10	-3392 / -1350 : Royaume des Profondeurs.....	19
Début de la Guerre de Mille Ans.....	10	Chute de Haunghdannar.....	19
c. -25000 / -9000 : Bhaërynden.....	10	-3250 / -1900 : Second Âge du Calimshan.....	19
Fin de la Guerre de Mille Ans / Chute d'Ostorla.....	10	-3250 / -2889 : Dynastie Pahlenn (Calimshan).....	19
c. -25000 / -24500 : Guerres Saintes Draco.....	10	c. -3200 / -2900.....	20
Début des Guerres Saintes Draco.....	10	-2919 / 207 : Ferétoile.....	20
Le Destin d'Uluti.....	10	-2889 / -2381 : Dynastie Tavahr (Calimshan).....	20
Chute d'Ostorla.....	10	-2642 / -318 : Dareth.....	20
Fin des Guerres Saintes Draco.....	10	Fin des Guerres de Shanatar.....	20
III : -24000 / -12000 : La première Floraison.....	11	Apogée du Royaume des Profondeurs.....	20
Apogée de Bhaërynden.....	11	Les Araignées de Feu.....	21
IV : -12000 / -9000 : Les Guerres de la Couronne.....	11	VII : -2000 / 220 : La Fleur de l'Âge de Cormanthor.....	21
-11900 / . . . : Siremun.....	11	-1900 / -1700.....	21
-11000 / -1900 : Shanatar.....	11	c. -1900 / -900.....	21
Premier Grand Schisme : Fondation de Shanatar.....	11	-1900 / -1400.....	21
c. -108000 / -8150 : Premier Âge de Shanatar.....	11	-1803 / -1350 : Batailles des Ours des Profondeurs.....	21
Ascension de Shanatar.....	11	Les Affrontements Parricides.....	21
Les Guerres des Manteleurs.....	11	Chute de Shanatar.....	21
La Descente des Drows.....	12	Apogée d'Outrepics.....	22
c. -9000 / -8150 : Guerres des Engeances.....	12	-1428 / -1402 : Règne de l'Éil Tyran (Calimshan).....	22
V : -9000 / 4000 : Le Temps des Fondations.....	12	Fin des Batailles des Ours des Profondeurs.....	22
-9000 / -7600 : Telantiwar.....	12	c. -1288 à -800.....	22
Second Grand Schisme : Chute de Bhaërynden.....	13	-1280 / -1080 : Guerre de la Péninsule.....	22
-8500 / -2600 : L'Âge des Nains et des Génies (Calimshan).....	13	1080 / 960.....	23
-8170 / -8150 : Première Guerre des Araignées.....	13	Première division de Delzoun.....	23
Début de la Première Guerre des Araignées.....	13	-790 / -530 : Les Guerres de la Nuit.....	23
Fin de la Première Guerre des Araignées.....	13	Début des Guerres de la Nuit.....	23
Chute d'Alatorin.....	13	-758 / -752.....	23
Fin de la Guerre des Engeances.....	13	Apogée de Delzoun.....	24
-8145 / -8137 : Seconde Guerre des Araignées.....	13	-690 / 1371 : Blingdenpierre.....	24
-8137 / -6120 : Second Âge de Shanatar.....	13	L'Asservissement de Keltar.....	24
Fin de la Seconde Guerre des Araignées.....	13	Seconde division de Delzoun.....	25
-8100 / -7950.....	13	Fin des Guerres de la Nuit.....	25
Apogée de Shanatar la Profonde.....	13	-379 / . . . : Holorarar (hobgobelins).....	25
-8100 / -8080 : Guerres des Rabatteurs d'Esprits.....	13	Chute de Dareth.....	26
Début de la Guerre des Rabatteurs d'Esprits.....	13	-170 / -166 : Guerre des Éils Tyrans.....	26
Fin de la Guerre des Rabatteurs d'Esprits.....	13	Les Fronts Forestiers.....	26
Dernier Grand Schisme : Chute de Barakuir.....	14	L'Askar de Pierre.....	27
-7950.....	14	Début de la Guerre des Éils Tyrans.....	27
-7717 / -6000 : Imir.....	14	Rencontres des Garnisons.....	27
c. -7600 / . . . : Royaume des Profondeurs.....	14	La Prise des Collines Qatarn.....	27
Chute de Telantiwar.....	14	Bataille de la Vallée des Yeux.....	27
-7500 / -4400 : Sarphil.....	14	-166 / -161.....	27
-6150 / -6120 : Troisième Guerre des Araignées.....	14	Fin de la Guerre des Éils Tyrans.....	27
Début de la Troisième Guerre des Araignées.....	15	-160 / . . . : Cairnheim.....	27
Fin de la Troisième Guerre des Araignées.....	15	La Marche des Orcs.....	27
-6060 / -5960.....	15	Chute de Delzoun.....	27
Chute du Régime de Calim.....	15	-26 / 342 : Dardath.....	28
-5960 / -1800 : Troisième Âge de Shanatar.....	15	27 / 450 : Sixième Âge du Calimshan.....	28
-5960 / -2600 : Le Haut Shanatar.....	15	34 / 211.....	28
-5625 / -5600 : Première Guerre des Géants.....	15	171 / 308 : Les Chasses d'Halaster.....	28
-5600 / -5400.....	15	Chute du Royaume nain de Ferétoile.....	28
Apogée du Haut Shanatar.....	15	211 / 1368.....	29
-5400 / 2600 : Guerres de Shanatar.....	15	VIII : 220 / 661 : La Gloire de Myth-Drannor.....	29
-5400 / -5000.....	15	227 / 796 : Tathtar.....	29
		342 / 523 : Alliance d'Ilefar.....	29
		523 / 615 : Phalorm, le Royaume des Trois Couronnes.....	30

Batailles des Haches Ébréchées et des Crocs Émoussés.....	30
Bataille des Flèches Silencieuses.....	30
Bataille des Feuilles Brûlantes.....	30
610 / 649 : Roldilar, le Royaume des épées Scintillantes.....	30
Bataille des Larmes de Feu.....	31
Bataille des Champs Détrempés.....	31
Bataille des Étoiles Voilées.....	31
Chute de Phalorm.....	31
Bataille des Feux Profonds.....	31
IX : 661 / 720 : Le Déclin de Myth-Drannor.....	32
Affrontement à l'Arène des Duellistes.....	32
Les Affrontements des Sombrotoiles.....	32
X : 720 / 1358 : L'Âge de l'Humanité.....	32
802 / 831 : Guerre de Trente Ans (Dambrath).....	33
Chute d'Ammarindar.....	33
La Lutte des Orages.....	34

Roche en Feu.....	34
989 / 1001.....	34
1001 / 1034.....	34
1034 / 1054.....	35
Bataille des Mille Flèches.....	35
Peste Ascomorde.....	36
Bataille de Valbise.....	38
XI : 1358 / ... : L'Époque Moderne.....	39
Bataille du Val du Gardien.....	40
Première Bataille de la Voie Dorée.....	42
Les Moissons d'Halaster.....	45
Les Moissons d'Halaster : Eauprofonde.....	45
Les Moissons d'Halaster : Montprofond.....	45
Références.....	1
Féerûne - 2e édition.....	1
Féerûne - 1e édition.....	2

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.

Le continent récemment découvert à l'ouest de Féerûne est appelé Maztica. Les autres terres inexplorées sont : deux îles au nord de Maztica, la grande Aurune et la plus petite Braaklosia ; l'archipel d'Anchorômé au nord-est de Maztica, le continent de Katashaka au sud et la grande île de Myrmidune à l'ouest ; le continent de Osse à l'est de Kara-Tur ; deux grandes îles innommées entre Zakhara et Katashaka.

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.

Les Tréfonds Obscurs

La frontière la plus dangereuse de tous les Royaumes n'est pas de celles que l'on peut atteindre en se déplaçant vers l'un des points cardinaux : pour la franchir, il suffit de descendre.

Les Royaumes regorgent de soulèvements de terrains, de crevasses, de cavernes, de coulées de lave, de cheminées et de lignes de failles, auxquels il faut ajouter les souterrains creusés depuis des millénaires par les nains et les autres races anciennes. Le tout constitue un monde à part qui vit sous les pieds des gens normaux : l'Ombreterre, le monde des Profondeurs.

Les Profondeurs sont immenses, tentaculaires, et pour la

majeure partie non explorées et non cartographiées. Il est possible (dit-on) de se rendre depuis l'Épine Dorsale du Monde jusqu'en Calimshan, et de là jusqu'en Unther, sans avoir à mettre le nez à la surface. De grands empires se sont affirmés et ont connu la déchéance au cœur de la terre, sans que les habitants de la surface se doutent jamais de leur existence ou de leur disparition.

L'Ombreterre est un véritable monde grouillant sous les semelles des habitants de la surface. Occupée par de cruelles et monstrueuses créatures qui fuient la lumière du jour, l'Ombreterre bruit de cités entières et de nations constituées de derros, de drows, de duergars et de flagelleurs mentaux. C'est également le fief de races encore plus étranges, telles que celles des aboleths, des kuo-toas, des tyrannœils et d'autres créatures du genre, de même que d'esclaves provenant de toutes les races humanoïdes douées d'intellect de la surface.

Ces êtres vils s'entre-déchirent ou commercent les uns avec les autres en quête de ressources, de magie et de pouvoir, formant des alliances qui s'effondrent lorsque les complots sont mis à jour ou lorsque de plus séduisantes opportunités apparaissent. Intercalées entre les cités-états en guerre, des enclaves de gnomes, de nains, de myconides, de svirfnebelins et d'autres peuplades neutres et bienveillantes restent isolées ou résistent aux empiètements de leurs malfaisants voisins.

Les elfes noirs ne sont pas les seuls à se tapir dans les tunnels souterrains ; et des races bien plus meurtrières attendent le voyageur imprudent ou l'aventurier impétueux dans les Profondeurs.

Nota : les Tréfonds Obscurs sont parfois appelée l'Ombreterre. Le terme Ombreterre s'applique quant à lui au plan Neutre de l'Opposition Concordante.

DU PASSAGE DU TEMPS

Toutes les races et peuples de Féerûne 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.

Une année dans les Royaumes Oubliés compte trois cent soixante-cinq jours découpés en douze mois de trente jours, eux même composés de trois périodes de dix jours. Cinq jours spéciaux s'intercalent entre certains mois de l'année, traditionnellement ces journées sont fériées. Les douze mois et les [cinq jours] sont : Martel Cœur de l'Hiver, [mi-hiver ou Hiver Fatal], Alturiak Griffes du Froid, Ches du Couchant, Tarsakh des Tempêtes, [Herbeverte], Mirtul la Fonte, Kythorn le Temps des Fleurs, Flammerge la Marée Estivale, [mi-été ou Longue Nuit], Eléasias le Haut Soleil, Eleinte la Flétrissure, [Grandes Moissons], Marpenoth la Chute des Feuilles, Uktar

le Pourrissement, [Fête de la Lune] et Nuiteuse le Crépuscule. Une fois tous les quatre ans, une journée est ajoutée au calendrier juste après la Longue Nuit : la Rencontre des Boucliers.

Nota : les jours spéciaux ne correspondent en aucun cas aux équinoxes ou aux solstices contrairement à ce qui est indiqué dans tsr1085F.

Une période de dix jours est connue dans les Royaumes Oubliés sous le nom de veille, décade, semaine, domen, hyrar ou chevauchée. Chevauchée est le terme standard utilisé au Cormyr et dans les Vaux.

La multiplicité des calendriers, qui sont souvent incompatibles, est source de soucis constants pour les historiens et les érudits. Pour disposer de repères, ils utilisent donc la plupart du temps le système du Roulement des Années selon les prédictions écrites par la célèbre Sage Perdue, Augathra la Folle, auxquelles le grand devin Alaundo a apporté quelques précisions.

Un jour sur Féerûne dure vingt-quatre heures, divisé en jour et nuit par le levé et le couché du soleil. Dans le sud, comme en Halruaa, la durée d'une journée ne dépend que peu de la saison, durant presque toujours douze heures. Dans le nord, les jours sont plus longs l'été et plus court l'hiver. Par exemple, à Padhiver, lors du solstice d'hiver, la journée ne dure que huit heures et lors du solstice d'été seize heures.

Les jours n'ont pas de nom précis, mais plutôt un numéro. La plus part des gens compte sur leurs doigts en utilisant leurs pouces pour le premier jour, sauf les petites-gens qui utilisent leur petit doigt. D'où l'expression "compter comme un petite-gens".

Pour la plupart des habitants de Féerûne, le temps est divisé en dix parties à peu près égales : Aurore, Matin, Midi, Après-midi, Crépuscule, Couché de soleil, Soir, Minuit, Cœur de la nuit, Fin de la nuit. Ces divisions ne sont que des approximations. La plupart des habitants de Féerûne préfèrent se fier à leur intuition plutôt que de suivre des règles rigides concernant le partage de la journée.

Néanmoins, certains essayent de régler cela. Tout d'abord Gond, créant des horloges très précises, essaye d'instaurer le principe d'heures. Lathandre aussi, depuis peu, essaye d'amener les gens à suivre des principes de temps plus précis. Tra-

ditionnellement, le jour est divisé en deux durées de douze heures et on sonne chaque heure un nombre de fois égal à son numéro. Ainsi, la sonnerie de midi et celle de minuit sont identiques.

Des Calendriers

De nombreux calendriers sont utilisés sur Abeir-Toril. Dans un souci de clarté, toutes les dates données ici se rapportent au Calendrier des Vaux.

Année en cours selon le calendrier

Les calendriers répertoriés ici sont, à l'exception de ceux en *italique*, utilisés par les humains. Nombre d'entre eux sont cependant tombés en désuétude et ne sont plus connus que de quelques érudits.

Pour l'année en cours, la plupart du temps, c'est le nom issu du Roulement des Années qui est utilisé, les divers calendriers étant généralement réservés aux documents officiels ainsi qu'aux transactions commerciales.

Le Roulement des Années a été établi par Augathra la Folle (c. -700 CV) qui a nommé les années allant de -700 CV à 1600 CV. Alaundo le Prophète y a ajouté ses prédictions entre -264 et -116 CV. Les neuf volumes, contenant ses prophéties, sont précieusement gardés dans la bibliothèque de Château-Suif.

Nota : Les dates converties des calendriers postérieurs à l'An1 CV sont parfois décalées de 1 an. Il faut retrancher 1 pour obtenir la bonne année (ex : 1345 CC + 26 CV - 1 = 1370 CV). Pour ajouter à la confusion, il existe une année 0 dans le Roulement des Années. Les conversions officielles des calendriers antérieurs à l'An 1 CV comptent donc parfois une année de trop.

Les dates données ci-dessous valent pour l'Année de la Chope (1370 CV) d'après le Roulement des Années. 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
12170	DS	<i>Shanatan</i>	(-10800)	Fondation de Shanatar. &
3920	AU	Ulutiun	(-2550)	Exil d'Ulutiun (utilisé dans le Valcerf, Valbise et Grand Glacier).
2070	-	<i>sans objet</i>	(-700)	Début du Roulement des Années selon Augathra la Folle.
1370	CV	Valien	(1)	Érection de la Pierre Levée en Cormanthyr.

& Le Calendrier de Shanatar n'est plus utilisé qu'en Iltkazar à de rares exceptions près.

Nota : Plus les calendriers sont anciens plus ils sont l'objet d'innombrables controverses entre les sages. Les datations présentées ici sont, tant est que cela soit possible, celles les plus communément admises. Il en va de même pour les abréviations des noms des différents calendriers.

Post-scriptum : Le Roulement des Années est quant à lui accepté par tous, à l'exception des fous.

Les festivals saisonniers

Hiver fatal : les nobles et les monarques accueillent le milieu de l'hiver en célébrant une fête qu'ils nomment le Haut festival de l'hiver. Traditionnellement, c'est au cours de cette journée que les alliances sont renouvelées ou conclues. Le bas peuple accueille cette journée avec bien moins d'entrain. Il célèbre alors le jour de l'Hiver fatal. Pour le bas peuple, le milieu de l'hiver est une période des plus rudes et elle annonce de longues journées de froid à venir.

Herbeverte : le début officiel du printemps est un jour de

paix et de réjouissance plus connu sous le nom d'Herbeverte. Même si la neige couvre encore le sol, les prêtres, les nobles et les bourgeois mettent un point d'honneur à exposer devant leur demeure de magnifiques fleurs cultivées spécialement pour l'occasion dans des pièces spéciales des temples et des manoirs. Ils distribuent ensuite ces fleurs au peuple qui s'en pare avant de les jeter au sol en guise d'offrande aux divinités estivales.

La Longue nuit : au cours de cette longue nuit, riches et pauvres festoient et ripaillent pendant quelques heures tout

entières consacrées à la musique, à la fête et à l'amour. C'est lors de cette étrange nuit que les amitiés se renforcent, que les couples se forment, que les amants se déclarent... Les divinités de Féerûne participent à leur manière aux festivités en s'assurant que le temps restent clément et propice à la fête et aux jeux amoureux sous le couvert des bois. Le mauvais temps lors de cette nuit est généralement pris comme un mauvais présage, l'annonce de temps difficiles à venir.

Les Grandes moissons : cette journée marque l'arrivée de l'automne et des moissons. Traditionnellement, elle est aussi la journée des grands voyages. Les émissaires, pèlerins et aventuriers de tous poils commencent généralement leurs voyages au lendemain de cette fête avant que l'automne ne rende les routes trop boueuses et que la neige ne remplace la pluie.

Fête de la lune : La Fête de la lune marque l'arrivée de l'hiver. Traditionnellement, il s'agit aussi de la fête des morts et c'est l'occasion pour tous de se souvenir de leurs ancêtres et de les honorer. Alors que cette journée devient soirée, les histoires du passé se mêlent lentement aux légendes des héros tandis que la bière coule et que tous se rapprochent des feux de cheminée dispensant une douce lumière et une bien-faisante chaleur.

La Rencontre des Boucliers : il est coutume qu'au cours de cette journée le peuple puisse rencontrer ses dirigeants. Les alliances sont renouvelées ou conclues et de grands tour-

nois de toutes natures aux plus valeureux permettent aux plus valeureux de montrer leurs talents. C'est ainsi que des tournois de chevaliers côtoient des fêtes artisanales, des concours de magie ou des spectacles de théâtre et de musique.

À PROPOS DU CONTENU

La plupart des événements concernent Féerûne. Pour Kara-Tur, les événements sont ceux dont la datation est établie (ainsi que quelques fragments non datés de l'histoire ancienne de Wa). Pour Maztica, seuls les événements datés avec précision par les sages féerûniens sont pris en compte.

"De l'Origine d'Abeir-Toril", rapporte quelques mythes fondateurs d'origines diverses.

"Une Grande Histoire d'Abeir-Toril", rassemble chronologiquement des événements provenant de sources diverses. Elle n'est donc exempte ni de contradictions, ni d'erreurs de traduction.

≈ : datation controversée

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

Nota Bene : En cas de dates multiples pour un événement donné, seule la plus probable a été retenue. Pour les événements non-datés, la date a été attribuée en essayant d'être le plus cohérent possible.

De l'Origine d'Abeir-Toril

"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.

LE MORDINISAMMAN

Dans l'âge précédent le début du temps, il n'y avait ni nains, ni elfes, ni humains, et le monde n'était pas encore. Seule la Forge Éternelle existait, en la Demeure du Créateur, dans les Cavernes de la Flamme Immortelle. Dans la Forge Éternelle, le Créateur plaça de la pierre et du feu. Comme le feu chauffait la pierre, celle-ci grossit et des rivières de métal en fusion s'échappèrent du cœur de la pierre, coulant le long de ses côtés. À l'aide de pinces et d'un marteau, le Créateur forgeait le monde. Il frappa et des montagnes gigantesques surgirent du sol ; il frappa à nouveau, et des collines apparurent, laissant de profondes vallées et de grandes dépressions.

lorsqu'il fut content de la forme et du dessin, il plongea le monde dans le Creuset de Vie. Comme l'eau touchait la surface, des nuages de vapeur s'élevèrent pour former le ciel. Les eaux du Creuset s'installèrent dans les vallées et envahirent les dépressions pour devenir les mers.

Le Créateur contempla son œuvre et vit qu'elle était belle. Il plaça le monde sur un grand pinacle du mithril le plus fin, et là il demeure à ce jour.

Le Créateur rit et décida de mettre son monde à l'épreuve. Il créerait une race de mineurs et de forgerons, et ils s'évertueraient à découvrir le pinacle de mithril sur lequel repose le monde, au plus profonde de son cœur.

Et le Créateur s'en retourna à la Forge Éternelle dans les Cavernes de la Flamme Immortelle. Prenant de l'eau dans la Creuset de Vie et de la pierre sur la terre, il les unit. Lorsqu'il fut content, il les renforça avec du fer en fusion. Il rassembla cet alliage délicat et le façonna sur l'Enclume de l'Esprit. Pour l'aider, le Créateur créa les dieux. Il donna à chacun leur forme. Comme lui, les dieux étaient larges et trapus, avec de longues barbes délicates de fer couleur rouille ou de mithril chatoyant.

Puis il les plongea dans le Creuset de Vie pour qu'ils puissent, comme le monde, prendre part de ses eaux porteuses de vie. Un par un, il les éleva et souffla sur eux. Leurs yeux s'ouvrirent et ils étaient vivants.

Le Créateur avait forger les dieux avec les éléments pris

sur terre, mais son travail n'était pas encore fini. Il rassembla les Dieux de l'Artisanat, et leur apprit comment faire des choses qui le contenteraient ; il enseigna au Dieu du Feu comment allumer et attiser les flammes de la vie. Il leur révéla à tous la place des dieux dans le monde.

Puis le Créateur prit de la pierre et du fer et les chauffa dans la Forge Éternelle. Il façonna les plus belles formes, et les plongea dans le Creuset de Vie, et ainsi les premiers nains furent créés.

Chaque dieu pris alors un des nains et lui révéla les secrets que lui avait donné le Créateur. Mais au père des nains, le Premier Roi, le Créateur lui-même parla. Il lui parla du pinacle de mithril, et lui fit don de la sagesse pour diriger son peuple. Et ainsi les Premiers Nains vinrent au monde en pleine connaissance de leurs aptitudes et de leurs arts.

Lorsque les Premiers Nains eurent appris ces choses, le Créateur les plaça dans un pays qu'il avait choisi pour eux sur terre, dans les mines et les cavernes qu'il avait créées pour leur distraction et leur joie. Dans ces cavernes sacrées, les Premiers Nains se multiplièrent et prospérèrent, mais certains commencèrent à s'agiter et partir en quête de plus grandes richesses.

Après avoir forgé le monde et fait les nains, le Créateur se sentit las et s'endormit. Des dieux mineurs, jaloux du génie du Créateur, l'attachèrent pendant qu'il dormait. Ils allumèrent la Grande Forge pour créer des races à leur image, les hommes et les elfes. Puis il les placèrent sur le monde.

Mais ils en vinrent à se disputer entre eux pour savoir quelle partie du monde devait recevoir leur peuple. Le bruit de la dispute éveilla le Créateur qui vit ce qu'ils avaient fait et se mit en colère. Mais ils se moquèrent de lui, l'attachèrent fermement et jurèrent qu'il ne serait jamais libéré.

Ils attisèrent le feu de la Grande Forge et continuèrent à travailler. Toutefois, ils ne savaient pas comment la contrôler, et elle vint à surchauffer. De grandes particules de pierre en fusion se répandirent dans l'air et tombèrent sur terre. Pendant qu'elles tombaient, le Créateur souffla sur elles pour les refroidir afin que son peuple ne fût pas blessé. La force de son souffle donna vie aux fragments en fusion et ceux-ci devinrent les dragons.

Et ainsi, de toutes les créatures de la terre, seuls les nains et les dragons furent créés par le Créateur. Les nains de l'habileté de ses mains, et les dragons, par la puissance de son souffle.

L'HÉRITAGE D'ANNAM

La saga des dynasties des géants commence avec le dieu géant Annam "Père de tous" bien avant que les premiers récits de l'histoire des Royaumes ne soient écrits. Selon les géants, Annam fut un des premiers dieux à être intéressé par Toril. La validité de cette affirmation restera bien entendu enveloppée dans les brumes du temps mais il reste indéniable que la progéniture d'Annam – les géants eux-mêmes – s'est répandue à travers les plaines poussiéreuses de Toril des siècles avant que les nains, les elfes, les humains ou encore toute autre race humanoïde.

Peu de temps après qu'il soit attiré par Toril, Annam se maria avec une demi-déesse mineure qui se manifestait sous la forme d'une grande montagne située à la pointe de la région maintenant appelée les "Terres Gelées". Connue indifféremment sous le nom de Sonnhild (en Thorass ancien), Deronain (en nain antique) ou encore Othéa (dans la langue commune des géants), la demi-déesse offrit rapidement plusieurs fils à Annam. Bien qu'il ait déjà plusieurs enfants immortels (dont la plupart sont encore vénérés par les géants et semi-géants) les fils d'Othéa étaient ses premiers enfants terrestres et c'est pour cette raison qu'il en était plus particulièrement fier.

Lorsque le dernier de ses fils terrestres atteignit sa puberté, Annam les favorisa tous en établissant un grand royaume en leur honneur. Ce royaume finalement connu comme Ostorïa (le siège du père en langage des géants), s'étendait à travers Féerûne des Terres Gelées au Bief de Vilhon.

Alors qu'Ostorïa grandissait Annam le divisa en plusieurs régions qu'il légua à chacun de ses fils favoris : Vilmos réclama la domination sur les mers et les lacs, Nicias obtint les cieux, Ruk le royaume des collines, Ottar reçut les terres arides et glacées du Nord, Masud les pics du Sud et Obadaï les froides cavernes de l'Ombreterre. Lanaxis, le plus vieux fils d'Annam et d'Othéa, demanda les froides et vastes plaines, et il fut accepté grâce à sa grande taille et sa force comme un chef naturel par et pour ses frères. C'est peu de temps après que le royaume soit divisé que Lanaxis édifia Voninheim (alias le "Palace Froid"), une robuste citadelle qui servit de capitale à Ostorïa pour les siècles suivants.

Au cours des siècles qui passèrent les fils d'Annam fondèrent les dynasties qui devinrent par la suite les géants des collines (Ruk), de pierre (Obadaï), du froid (Ottar), du feu (Masud), des nuages (Nicias), des tempêtes (Vilmos), des bois (Dunmore) et les titans (Lanaxis). Les frères siamois à deux têtes, eux aussi fils d'Annam, Arno et Julian, formèrent la dynastie mineure des ettins ("Runt" en langage des géants).

Nota : certains sages voient là le panthéon primitif des géants de Féerûne, tombé en désuétude avec la Chute d'Ostorïa.

Guerre contre les dragons

A peu près à l'époque où Ostorïa fut créé – comme le disent les géants – les premiers dragons commencèrent à se répandre à travers Féerûne. Bien entendu personne ne connaît l'origine exacte des dragons mais les anciennes légendes des géants parlent d'œufs de dragons tombant sur Toril tels des météores. De nos jours les tribus de géants les moins cultivées croient que les étoiles sont les reines des dragons qui se préparent à envoyer leurs œufs à travers les cieux.

Au début les géants ne prêtèrent pas attention aux quelques dragons qu'ils croisaient au fond de cavernes glacées ou de vallées cachées. Mais après quelques siècles, quand certains dragons eurent atteint leur pleine maturité,

les géants reconnurent ces grands reptiles comme une puissante race d'ingénieux intrus qui menaçait l'existence même d'Ostorïa. Bientôt, une guerre ouverte éclata entre les géants et les dragons avec le contrôle des riches ressources de Féerûne attendant les vainqueurs. Ces combats épiques sont abondamment retranscrits dans les ballades classiques des nains, des elfes ou encore des géants eux-mêmes.

Après plus d'un millier d'années de guerre un cessez-le-feu, dont les conditions et l'origine varient, intervint entre Ostorïa et la race draconique. Selon d'anciens manuscrits nains, les dragons demandèrent la paix pour mieux se préparer à une grande guerre civile qui mena à la scission entre les dragons chromatiques et métalliques. Tandis que selon d'anciennes ballades des géants, Annam et le dieu des dragons jouèrent au jeu de wah-rie pour y mettre fin, le jeu se terminant par une égalité parfaite.

A l'époque où la guerre contre les dragons se terminait, Ostorïa était réduit à l'ombre de ce qu'il avait été. Le jour où la trêve a été déclaré, la nation des géants n'occupait plus que l'extrême partie Nord de Féerûne – les territoires maintenant nommés "le Nord Sauvage" et "les Terres Gelées".

Annam trahi

Peu de temps après que la guerre contre les dragons ne se termine aussi amèrement, Othéa, la femme d'Annam développa un intérêt grandissant pour un dieu aquatique mineur du nom d'Uluti. Ce n'était pas son premier adultère ; longtemps avant cela, elle avait trahi Annam avec Vaprak – donnant ainsi naissance à la race des ogres. Durant les dernières années de la guerre, pendant qu'Annam était occupé par les combats, les deux êtres divins eurent une relation intense qu'ils espéraient dissimuler au jaloux "Père de Tous". Finalement, cette union adultère entre Othéa et Uluti donna naissance à quatre fils qui fondèrent plus tard quatre dynasties apparentées aux géants, les semi-géants : firbolg, verbeeg, voadkyn et fomorian. Il y a actuellement quelques disputes pour savoir si les voadkyns sont les fils d'Annam ou d'Uluti comme le laisse entendre le "kin" compris dans le nom de leur race. Les géants les placent toutefois dans cette seconde catégorie. De nos jours l'inimitié entre les géants et les semi-géants trouve son origine dans l'illégitimité de ces descendants d'Uluti vis à vis d'Annam et de ses fils.

Malgré tous les efforts dépensés par Othéa, Annam découvrit la trahison de sa femme et chercha à se venger de son rival Uluti. Si les actes de vengeance attribués à Annam varient, la plupart des géants s'accordent sur la version des événements popularisée par les vastes frises d'Hotun-Shûl, un énorme temple souterrain situé quelque part sous les Pics de Glace (une chaîne de pics verglacés située le long de l'extrémité nord-est de l'Anauroch). Renommées tant pour leurs qualités artistiques que pour le travail colossal qu'elles représentent (aucun artiste humain n'aurait pu tailler un chef-d'œuvre aussi colossal à même le roc de la caverne), les frises d'Hotun-Shûl ont été sculptées par Ill-senstaad, le second fils d'Obadaï et un des premiers géant de pierre. Bien que personne n'ait pu les voir depuis qu'Hotun-Shûl a été rasé par de mystérieux maraudeurs souterrains il y a de cela plus de quatre cents ans, les représentations et interprétations de ces frises faites par des artistes qui ont pu visiter ce temple sont disponibles dans les plus grandes bibliothèques des Royaumes.

"Le souffle final d'Uluti est décrit comme une violente tempête (panneau N°77). Il est dit que son corps se trouvait sur une barge mortuaire gelée située sur l'océan glacial (panneau N°81). Une fois que la barge coula sous l'océan, l'amulette en-

chantée d'Ulutiū commença à geler l'eau environnante créant ainsi le grand glacier et la mer glacée infinie (panneau N°83)".

Fragment de "Essai sur les frises d'Hotun-Shûl" par Skrom Jek, Maître Constructeur de Thay, traduit et annoté par L. Rundigast, Sage à Eauptrofonde.

Une fois la guerre contre les dragons terminée, Annam décida d'avoir un autre fils capable de redonner à Ostoria sa grandeur perdue. Othéa était si désespérée de la mort d'Ulutiū qu'elle refusa de donner un autre enfant à son époux. Refusant d'être ainsi repoussé, Annam trompa la demi-déesse en lui apparaissant sous la forme d'un vent divin filant sur ses faces rocailleuses.

Othéa sut immédiatement que l'enfant qu'elle portait en son sein était celui d'Annam et voulut mettre fin à sa grossesse mais elle trouva finalement un accord avec son mari : elle portera l'enfant et ne permettra pas aux ogres de festoyer sur sa chair et son sang et en retour le "Père de Tous" quittera Toril jusqu'à ce que son fils l'appelle. Bien que le compromis retarde la naissance de l'enfant pour un long moment, ce retard faisait partie du plan d'Othéa. Selon certains géants érudits, Othéa avait besoin de temps pour que ses fils se multiplient et se regroupent, d'autres pensent qu'Othéa a utilisé ce long retard à son avantage car elle était assez sage pour prévoir la propagation des nains, elfes, humains, orcs, gobelins et autres races humanoïdes de Toril. Sa stratégie pour rebâtir Ostoria aurait été alors d'attendre que ces nouvelles races s'entredéchirent et réduisent ainsi leurs forces, pour qu'à ce moment là seulement le roi des géants émerge et restaure la grandeur passée du royaume colossal.

Chute de Voninheim

Après qu'Annam eut tué Ulutiū et jeté son corps dans la Mer Froide, l'amulette enchantée du dieu marin commença à geler les eaux autour de lui, formant ainsi le Grand Glacier et la Mer de Glace Sans Fin. C'est à ce moment que les légendes des géants concordent avec celles des innugaakalikurit, une tribu de nains arctiques qui habitent maintenant le glacier et ses environs.

Cela prit approximativement soixante-quinze ans pour que les limites des pouvoirs de l'amulette soient atteintes avec le gel de plusieurs centaines de kilomètres de mer qui constituent maintenant la Mer de Glace. Alors que le désert de glace se répandait, de nombreuses villes, habitations, forteresses furent ensevelies à travers toute la région maintenant connue comme les Terres Froides. C'est dans les dernières années de son expansion que le Grand Glacier menaça de submerger la citadelle de Lanaxis à Voninheim, les restes de la capitale d'Ostoria.

Bien que les fils d'Annam découvrirent et apprirent rapidement l'origine de cette glace rampante et comment ils pourraient arrêter sa progression, Othéa interdit à ses enfants de poser un pied sur celle-ci. Pour elle, cette glace n'était que la juste revanche de son bien aimé Ulutiū, tué de sang froid par un mari jaloux. Même si elle condamnait Ostoria, Othéa aimait d'avantage les fils d'Ulutiū que ceux d'Annam et toute cette glace menaçait réellement le rêve d'Annam de voir un jour Toril entièrement dirigé par des géants.

Pourtant, Lanaxis, de facto "chef" des géants, était si dévoué à son père et à Ostoria qu'il refusa d'obéir à la volonté de sa mère et alors que le glacier se rapprochait inexorablement de Voninheim, il appela à la citadelle tous les fils d'Annam et les pressa de monter une expédition pour retrouver l'amulette d'Ulutiū et donc de défier leur mère Othéa. Quand Dunmore, père des géants des bois, et dernier fils d'Othéa et d'Ulutiū (et non pas d'Annam comme le

croient ses frères et leur père) refusant de désobéir à sa mère provoqua le chaos lors de cette réunion, Lanaxis fut obligé de modifier ses plans : il se décida à empoisonner sa mère et ainsi s'affranchir du seul obstacle à la libération d'Ostoria. Malheureusement, ses plans tournèrent à la catastrophe car non seulement il empoisonna sa mère mais aussi tous ses frères à l'exception de Dunmore et d'Arno / Julian les siamois, pères des ettins. Juste après avoir bu le poison Othéa maudit les deux fils d'Annam encore en vie en annonçant que si Lanaxis sortait de son ombre alors il perdrait son immortalité. Voyant en cette mesure la fin probable d'Ostoria, la progéniture de Lanaxis, les titans, se décida à fuir Toril pour se rendre sur le Plan d'Arborée (chaotique bon). Ce qui arriva exactement à Lanaxis reste encore un mystère total.

Au moment où le poison touchait les lèvres d'Othéa, la montagne qui lui servait de manifestation sur Toril se craquela, éclata et s'affaissa en emprisonnant en son sein le tout dernier fils d'Annam. Pendant les semaines suivantes, le dernier fils d'Annam resta piégé au sein des cavernes situées loin sous la surface de la montagne.

Avec sa capitale en ruine et la mort des seigneurs des différentes tribus géantes, Ostoria ne devint rapidement plus qu'un vague souvenir...

La Guerre du Cerf

Plusieurs semaines plus tard, après que le Grand Glacier ait englouti Voninheim, le dernier fils d'Annam arriva finalement à se libérer des cavernes sombres de sa mère maintenant décédée. Quel que soit le moment où il émergea, il comprit immédiatement que sa destinée était de rendre vie à Ostoria. Connue comme Hartkiller (le "tueur de Cerfs" : sa première action fut de tuer et de manger un cerf). Le jeune roi parla avec les tribus de géants descendant de ses frères et leur demanda leur assistance. À sa grande stupéfaction toutes le rejetèrent. Né avorton (seulement quatre mètres de haut), Hartkiller ne pouvait les convaincre qu'il était le dirigeant choisi par Annam.

Ne désirant pas tourner le dos à sa destinée, Hartkiller se dirigea vers chacune des peuplades humaines qui vivaient à la limite de la Mer de Glace Sans Fin : si les géants ne voulaient pas l'aider à reconstruire le royaume de son père alors peut-être que l'humanité l'y aiderait. En échange de leur fidélité, Hartkiller promit aux humains de les aider à éloigner les géants de la vallée connue comme la vallée du cerf pour pouvoir y construire un glorieux royaume libre de toute menace des géants et de leurs pillages.

Les humains furent tout d'abord réticents mais l'arrivée des demi-frères de Hartkiller, les semi-géants, les rallia à sa cause et ils combattirent donc à ses côtés dans ce qui s'appela plus tard "la Guerre du Cerf".

Hartkiller obtint finalement des géants qu'ils quittent la vallée du cerf et acceptent les frontières de ce tout nouveau royaume – Valcerf, situé au milieu des Pics de Glace – qui de nos jours entretient toujours d'étroites relations avec certaines des tribus de géants qui autrefois occupaient ces terres.

La Légende de l'Esprit du Crépuscule

Hartkiller fut tué à la conclusion de la Guerre du Cerf, qui se termina par un combat épique opposant personnellement Hartkiller et les plus imposants géants des tempêtes. La légende raconte que ce combat dura cent jours et qu'il se termina par la mort de tous les combattants. Le premier vrai roi de Valcerf fut Brun, le fils demi-humain de Hartkiller.

Juste après la fin de la Guerre du Cerf, tous les géants qui vivaient aux alentours de Valcerf furent visités par une étrange entité faite de brume pourpre. Cette présence dit à chacun des géants qu'en refusant Hartkiller comme roi, ils avaient rejeté la volonté d'Annam et que le jeune royaume humain leur servirait de punition et leur rappellerait constamment leur insolence. Toutefois, toujours selon cette présence, cette punition ne serait pas éternelle car un jour un jeune géant issu de la lignée royale de Valcerf se proclamera héritier de Hartkiller et Ré-établira Ostoria, ouvrant ainsi la voie pour le retour d'Annam.

De nos jours les géants ne sont toujours pas sûrs de ce qui était apparu à leurs ancêtres. Certains pensent qu'il

s'agissait de l'esprit de Hartkiller, d'autres pensent que c'était un avatar d'Annam (brisant ainsi sa promesse à Othéa), tandis que d'autres prétendent que ce n'était autre qu'un tanar'ri essayant d'entraîner les géants à leur perte. Depuis quelques siècles un être se faisant appeler "Esprit du Crépuscule" a commencé à convoquer le jotunbrud dans une vallée sacrée connue comme la Vallée du Crépuscule, afin d'obtenir leur aide pour voir la réalisation de la prophétie de l'héritier de Hartkiller. Une fois par an, les chefs des plus importantes tribus de géants de Féerûne font ce pèlerinage jusqu'à cette vallée pour consulter cet esprit qui leur apparaît sous la forme d'un géant exceptionnellement imposant aux contours indistincts. Qui est exactement ce géant reste toutefois un profond mystère. . .

Une Grande Histoire d'Abeir-Toril

"Les informations sont présentées ici telles que je les ai reçues, soit autour de moi dans les régions situées au nord et à l'ouest de la Mer des Étoiles Déchues, soit 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.

I : ? / -30000 : LES JOURS DE TONNERRE

Nota : il faut reconnaître que de vives controverses entourent une grande partie de ce qui suit, car beaucoup de gens ont des vues très différentes sur ce qui s'est passé aux Jours de l'Aube. [tsr9563]

≈ Les origines des divinités de Féerûne se perdent dans les brumes du temps qui passe. Des premiers jours de Toril, nous savons seulement qu'à un certain moment la vie intelligente sur Toril a été dominée par cinq races créatrices.

La plus grande d'entre elles était celle des dragons, qui ne tardèrent pas à dominer le monde de la surface. Les premiers à s'élever jusqu'à la domination, mais aussi les premiers à échouer, étaient une race de dinosauroïdes qui ne survivent aujourd'hui que sous la forme d'espèces diverses d'hommes-lézards, de nâgas et d'autres créatures reptiliennes. La croissance de cette race était reflétée dans les mers de Toril par une race de changeformes aquatiques qui devint amphibie et supplanta les dinosauroïdes. Cette race amphibie a construit de fières villes sur terre, mais elle a dégénéré et est retombée dans la barbarie bien plus tard, sous la pression des sahuagins, des hommes-poissons et des tritons. Cette race ne survit aujourd'hui que sous la forme de peuples marins non-changeformes comme les locathahs et les takos, et des changeforme terrestres que sont les dopplegangers et les grands dopplegangers. La quatrième des races créatrices était un peuple sylvestre dont les descendants sont les esprits-follets, les korreds et de nombreuses autres petits peuples des forêts d'aujourd'hui. Les humains sont la dernière et la plus primitive des races créatrices, mais ils ont toujours été la plus adaptable et la plus ingénieuse, de sorte que leur ascension, lorsqu'elle s'est enfin produite, fut stupéfiante tant en termes de rapidité et que d'efficacité à l'échelle de la planète.

Les races créatrices les plus avancées maîtrisaient toutes suffisamment la magie pour commencer les voyages interplanaires et créer des *portails* reliant ce qu'on appelle aujourd'hui l'Espace des Royaumes à d'autres sphères de cristal - mais il en fut de même pour les habitants des autres sphères, et des vagues de migration vers Toril commencèrent. Les nains, les sylvaniens, les elfes et les illithids (dans cet ordre) apparurent sur Féerûne, alors que la puissance des dragons s'élevait au point où leurs luttes de pouvoir commençaient à s'essouffler, et qu'ils divisaient la majeure partie du monde de la surface en territoires reconnus. Les semi-hommes, les gnomes et les hommes-poissons apparurent alors, et les humains vivant dans les montagnes (encouragés par le contact avec les nains) commencèrent à faire des progrès vers la civilisation (formant des clans, utilisant le feu, forgeant des armes). La famille des géants, les titans et les tritons furent alors vus pour la première fois sur Féerûne. On pense également que les sharns et les

phaërimms apparurent dans les Royaumes à peu près à cette époque, bien que la plupart des autres créatures ne connaissent pas leur présence. Les géants en particulier, créèrent des royaumes et combattirent le règne des dragons.

Beaucoup plus tard, les gobelinoïdes (orcs, hobgobelins et leurs parents moindres tels les kobolds et les gobelins) pénétrèrent sur Féerûne, tout comme les peuples humains d'autres sphères, se déplaçant pour s'installer dans ce que nous connaissons comme Kara-Tur, Maztica et Zakhara.

Quelques siècles plus tard, les portails du flux de la migration trans-sphères s'ouvrirent, et Féerûne vit ses premiers tyrannoëls, des races de dragons moindres, des leucrottas, des centaures, des satyres, des wemics, et leurs semblables, tandis que les royaumes des géants devinrent des empires et que le pouvoir des dragons commençait visiblement à décliner.

Les pégases et les races humanoïdes ailées pénètrent dans les Royaumes en grand nombre, puis plusieurs migrations humaines amenèrent des sociétés matures et des croyances religieuses dans les Royaumes : un afflux en provenance d'une terre désertique gouvernée par le poulx saisonnier d'un puissant fleuve ; puis un afflux en provenance de deux terres voisines - l'une de gloire et d'empire, l'autre un patchwork de cités-états et de philosophies audacieuses - dont les panthéons se ressemblent, mais ne se chevauchent pas précisément ; suivi par des gens d'une terre plus rude liée à la nature, à la mer et à l'histoire guerrière de sa douzaine de rois plus grands que des dieux. [tsr9563]

≈ Une éternité avant que les hommes ne parcourent la terre, des âges avant que les elfes ne soient suffisamment civilisés pour consigner l'histoire, à une époque où le Nord était toujours chaud et les mers du monde plus profondes, les terres d'Abeir-Toril étaient dominées par de vastes empires de peuples inhumains. Dans la tradition orale elfique, ces jours sont connus comme les "Jours de Tonnerre" lorsque de cruels peuples lézards, d'amphibiens et d'aviens (connus des elfes comme les Iqua'Tel'Quessir ou races créatrices, mais sans l'honneur ou le respect inhérent) domptent les puissants dinosaures, bâtissent de très grandes cités de pierre et de verre sur les rivages des mers chaudes, et sillonnent les régions sauvages avec des routes brillantes, et se livrent à d'incessantes guerres d'extermination, telle étant leur haine les uns envers les autres. [tsr9233] [tsr1142]

c. -32000 / -24800 : **Ostoria**

c. -32000

≈ Le grand dieu des géants, Annam Père de Tous, épouse Othéa, une demi-déesse de Toril. Leur union produit huit enfants terrestres. Ostoria, le Royaume Colossal, est fondé

par Annam en l'honneur de ses fils. [tsr9487]

Nota : Othéa est appelée Sonnhild en ancien Thorass et Deronain en nain antique.

≈ Lorsque le dernier de ses fils terrestres atteint sa puberté, Annam leur offre un royaume qu'il nomme Ostorïa (le siège du père en langage jotun). [tsr9487]

≈ Alors qu'Ostorïa grandit, Annam le divise en plusieurs régions qu'il lègue à chacun de ses fils favoris : Vilmos réclame la domination sur les mers et les lacs, Nicias obtient les cieux, Ruk le royaume des collines, Ottar reçoit les terres arides et glacées du Nord, Masud les pics du Sud et Obadaï les froides cavernes souterraines. Lanaxis, le plus vieux des fils d'Annam et d'Othéa demande les froides et vastes plaines et est accepté grâce à sa grande taille et sa force comme un chef naturel par et pour ces frères. [tsr9487]

≈ Peu de temps après que le royaume fut divisé, Lanaxis édifie Voninheim (ou le Palace Froid) qui devient la capitale d'Ostorïa. [tsr9487]

≈ Au cours des siècles suivant les fils d'Annam fondent les dynasties qui devinrent par la suite les géants des collines (Ruk), de pierre (Obadaï), du froid (Ottar), du feu (Masud), des nuages (Nicias), des tempêtes (Vilmos), des bois (Dunmore) et les titans (Lanaxis). Les frères siamois à deux têtes, eux aussi fils d'Annam, Arno et Julian, formèrent la dynastie mineure des ettins ("Runt" en langage jotun). [tsr9487]

Nota : certains sages voient là le panthéon originel des géants de Toril, abandonné par ceux-ci à la chute d'Ostorïa.

ont jailli entièrement formés du cœur même du monde. Le Père-de-Tout aurait secrètement façonné des nains de fer et de mithril dans sa Forge d'Âmes, utilisant son énorme marteau magique pour donner forme aux corps, puis soufflant sur ses créations pour les refroidir et leur donner une âme. [tsr9585]

≈ Moradin enseigne aux premiers nains les techniques de la forge et du travail des métaux, leur permettant d'exploiter les richesses de leurs demeures dans les montagnes et de fabriquer des objets pour permettre des explorations plus approfondies. [tsr9585]

≈ Les tout premiers nains doivent se frayer un chemin depuis le centre du monde jusqu'aux montagnes situées au-dessus, en surmontant de nombreux dangers en chemin. Il s'agit généralement de grands monstres et de dangers physiques que les nains surmontent par la force, le combat et l'habileté physique, plutôt que par l'esprit ou la ruse. [tsr9585]

≈ La plupart des légendes naines retracent les premiers établissements du Peuple Vigoureux depuis des dizaines de milliers d'années jusqu'à la grande chaîne de montagnes connue sous le nom de Yehimal. On pense que lors d'un grand exode depuis les Yehimal, le Peuple Vigoureux se divise en deux (ou peut-être trois) branches principales en se répandant à travers Féerûne, Kara-Tur et Zakhara. On pense que ceux qui sont venus en Féerûne se sont d'abord installés sous le Sémphâr actuel avant de se répandre vers l'ouest, se fragmentant finalement en quatre sous-races naines. [tsr9585] [tsr11509]

Nota : Selon [tsr9585] et [tsr11509], les premiers campements nains remontent à des dizaines de milliers d'années. Les nains ont retranscrit les batailles épiques entre dragons et géants lors de la Guerre de Mille Ans (-26000 à -25000).

c. -28000

Apogée d'Ostoria

✧ Le Royaume Colossal s'étend à travers Féerûne depuis les Terres Gelées jusqu'au Bief de Vilhon. [tsr9487]

Nota : selon certains sages, Voninheim est érigé en tant que capitale d'Ostoria à cette époque.

c. -27000

≈ De vieilles légendes elfiques soutiennent que les nains ont été les premiers à faire de la magie, mais avec une telle avidité et une telle sauvagerie que cela a tordu leur nature même, qui s'est rebellée contre les forces magiques. [tsr9300]

c. -26000 / -25000 : Guerre de Mille Ans

c. -26000

Début de la Guerre de Mille Ans

≈ Une guerre ouverte éclate entre les géants et les dragons et fait rage pour le contrôle des riches ressources de Féerûne. Ces affrontements épiques sont abondamment retranscrits dans les antiques ballades des nains, des elfes ou encore des géants eux-mêmes. [tsr9487]

≈ Othéa, mère du peuple des géants, poursuit une série de liaisons peu satisfaisantes avec diverses divinités comme Vaprak, père de la race des ogres. [tsr9487] [tsr9563]

c. -25500

≈ Othéa commence une liaison avec Ulutiu, un dieu mineur de la mer de la Frontière Sauvage. L'union d'Othéa et d'Ulutiu produit finalement quatre fils qui fonderont plus tard quatre races apparentées aux géants, les semi-géants : firbolg, verbeeg, voadkyn et fomorian. [tsr9487] [tsr9563]

Nota : il y a une controverse quant à savoir si les voadkyns sont les fils d'Annam ou d'Ulutiu.

Nota : selon certains sages, à cette époque les fomoriens ne sont pas les êtres difformes connus aujourd'hui. Ils furent maudits ultérieurement par les fées alors qu'ils tentaient de conquérir leur royaume. Ils sont parfois appelés fomoriens.

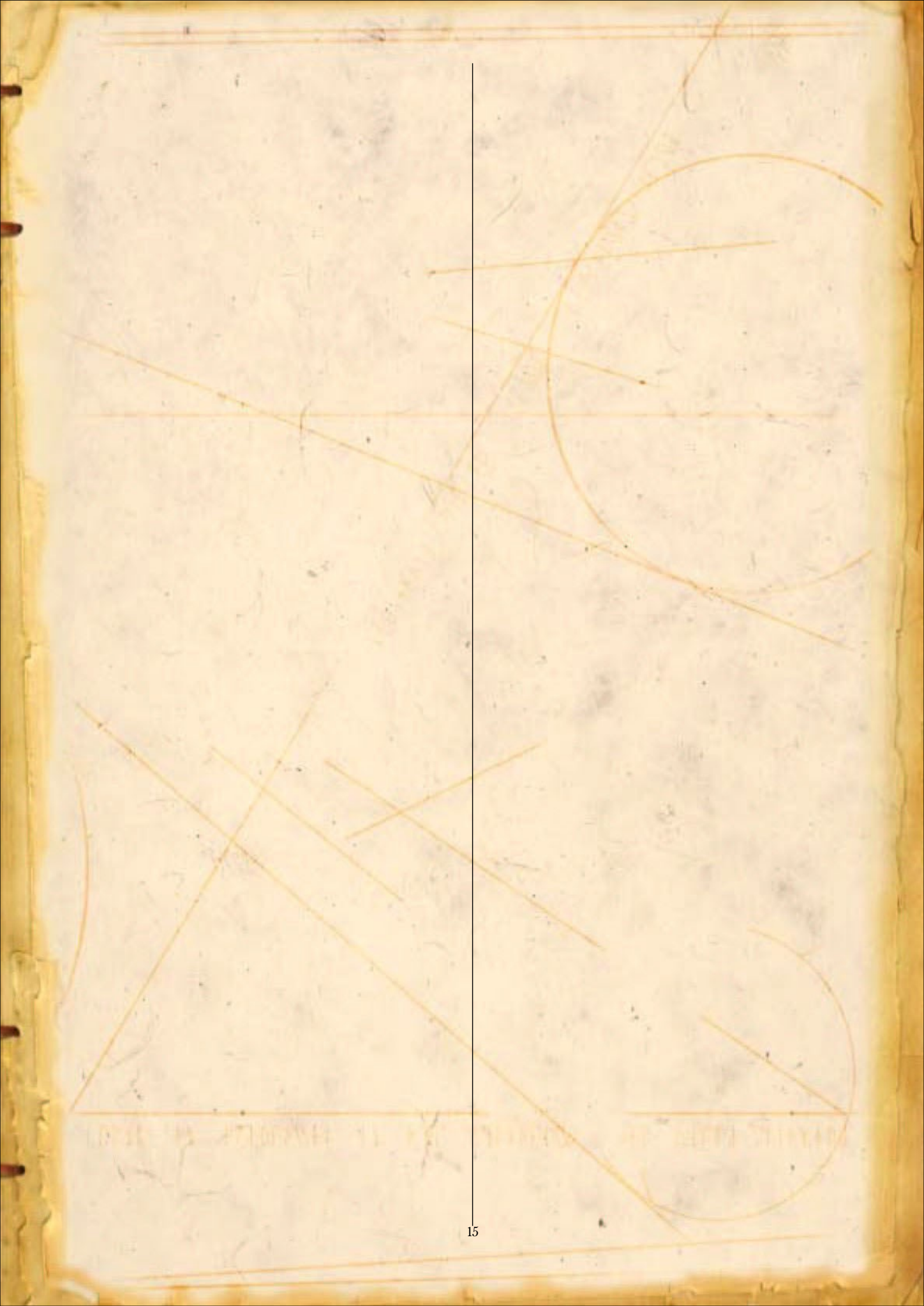
c. -25000 / -9000 : Bhaërynden

Second Grand Schisme : Chute de Bhaërynden

☐ Après les Guerres de la Couronne et la descente des elfes noirs, Bhaërynden et les territoires environnants tombent aux mains des drows, et les nains du sud de Féerûne sont contraints à l'exil et dispersés. Les nains qui ont fui aussi loin que le Chult, abandonnent leurs maisons souterraines, se mêlant aux petites enclaves de nains qui y demeurent déjà, et deviennent les ancêtres des nains sauvages qui habitent aujourd'hui la Péninsule de Chult. [tsr11509]

c. -8640

☐ Les nains sont supposés vivre en grand nombre dans les montagnes à l'est de l'actuel Semphâr.



Pont de l'Étoile - pont occidental) et le Pont de Kuldelver (actuel Pont de la Hache - pont oriental) sur le Vudlur et le Splendarrllur dans l'actuel Amn. [tsr1159]

c. -5500

✧ Des limons changeformes commencent à émerger des champs boueux de Llurth Dreier avec une régularité croissante. Les ghaunadains, comme on les appelle, infiltrent la population, y compris la noblesse, et de nombreuses maisons changent secrètement changé d'allégeance, passant de la Reine Araignée à Celui Qui se Cache. [ply140]

-5400 / 2600 : **Guerres de Shanatar**

✧ L'incident connu dans la tradition naine sous le nom de "Plaie d'Ambril" entraîne les deux nations de Shanatar et de Coramshan dans une guerre larvée qui va durer près de trois millénaires et coûter aux nains leurs plus grandes gloires : les royaumes du Haut Shanatar et de Shanatar la Profonde. [tsr1159]

-5400 / -5000

✧ Les elfes de Téthir et de Bois Darthiir s'allient militairement aux nains pendant les premières années de déclin du Shanatar afin de les aider à repousser les humains et les géants. [tsr1159]

c. -5400

La Plaie d'Ambril

✧ Les nains tuent des humains pillards de tombes sur les pentes du Mont Kellarak, y compris l'héritier du bakkal au trône de Coramshan. Cet incident, connu comme la Plaie d'Ambril, précipite le début de trois millénaires de guerre avec les humains de Coramshan (plus tard le Calimshan). [tsr9589] [LOIT]

-5360 / -5300 : **Seconde Guerre des Géants**

✧ Pendant les longues décennies de guerre entre les géants et les forces de Shanatar, le grand seigneur de guerre Mir de Coramshan part de Keltar et traverse le sud de Shanatar dans un bain de sang. [tsr1159]

c. -5350

Bataille du Val Karlyn

✧ Selon les légendes des nains, les Montagnes de la Course des Géants tirent leur nom d'une bataille remportée par les armées du Haut Shanatar sous la direction de Karlyn de la Maison Kuldelver. Plus de cinq mille géants tombent sous les haches des nains, et les restes des armées des géants sont chassés dans les pics à l'est. [tsr11509] [tsr1159] [LOIT]

✧ Le chef de guerre des nains - Karlyn de la maison Kuldelver - donne son nom au site de la bataille de la vallée. Plus tard, un monument monstrueux est construit à son effigie pendant un siècle ou deux pour l'honorer, lui et sa maison, pour leurs exploits. [tsr1159]

Nota : le monument sera achevé c. -5200 et connu comme le Nain Plaintif, y compris par les nains, à partir de 670.

c. -5330

✧ Le Murabir ("seigneur de la guerre") Mir de Coramshan mène son armée de soldats et de barbares en haillons à travers la rivière sur des radeaux, et l'armée conquiert ensuite la cité naine d'Iltakar (ruines actuelles de Shoonach) au nord de la rivière Agis. [tsr9561]

Nota : selon un autre passage de [tsr9561], la cité est nommée Iltakar par le Murabir Mir.

✧ Le Murabir (chef de guerre) Mir de Coramshan s'empare d'une grande partie du sud du Haut Shanatar tandis que les nains se battent dans les Guerres des Géants au nord. [tsr9589] [LOIT]

✧ Les nains du Haut Shanatar étant distraits par leurs guerres plus importantes contre les géants du nord, le Murabir Mir et son armée tracent une route sanglante à travers le Haut Shanatar du sud et le bois de Darthiir. [tsr9561]

c. -5300

Chute de Nedeheim

✧ La dernière grande tribu de géants du Sud périclît lors de la Chute du Val Karlyn, la plaine natale de nombreux géants entre les chaînes des Trolls et de la Course des Géants. Selon une tradition orale naine, la Course des Géants a reçu son nom lorsque les restes des armées de géants ont fui vers ces montagnes. [tsr1159]

✧ La dernière des grandes tribus et des domaines des géants tombent aux mains des nains de Shanatar ; fin du dernier grand royaume de géants dans le sud de Féerûne. [tsr1165]

Nota : daté c. -5350 dans [tsr1165].

✧ Parmi le petit groupe de géants qui survit se trouve une poignée de géants des pierres. Au lieu de rester à la surface, ils se rendent dans les Tréfonds Obscurs supérieurs via les conduits de lave d'un volcan en sommeil et élisent domicile sous terre. [tsr11509]

✧ Le territoire situé à l'ouest du bois de Darthiir et au sud de la Wurlur (actuelle rivière Ith) a été conquis et occupé par les humains. Alors que des guerres frontalières se déroulent pendant des siècles dans cette région, le Premier Royaume de Mir n'a jamais cédé de territoire aux nains, que les attaques viennent d'en dessus ou d'en dessous. [tsr1159]

Nota : daté -5360 dans [tsr1159].

✧ Cette perte de territoire marque le début du déclin de Shanatar, bien qu'il faille encore vingt-sept siècles avant que le grand royaume nain ne rende son dernier souffle. [tsr1159]

c. -5300 / -2600

✧ Les pertes de Shanatar et la guerre constante mènent à l'établissement du royaume nord d'Oghrann, au dessus et en dessous de la plaine de la Cuve. Au cours de l'âge des guerres, l'empiétement de l'humanité force les nains à abandonner les terres du sud et à migrer vers le nord. Cela conduit à la naissance des nations naines de Haunghdannar, Gharraghaur, Besilmer, Ammarindar, Delzoun, Ferétoile et Dareth. [tsr1159]

Nota : [tsr1159] insère le Royaume Déchu entre Ferétoile et Dareth.

-5300

✧ Le Premier Âge du Calimshan débute. Il englobe les guerres avec les nains de Shanatar et l'accaparement des terres qui permet de bâtir le second pays d'humains dans le Sud, le Premier Royaume de Mir. [tsr9561] [tsr1159]

-5215 / -3770 : Oghrann

✧ Ce royaume se trouve dans ce qui est aujourd'hui la Plaine de la Cuve et les chaînes de montagnes environnantes. Il revendique le Helbryn, un territoire de chasse au nord du Laurvinlur, la rivière Accessible, à l'est de l'actuelle Borcolline. Le Helbryn est une grande région ouverte de plaines ondulantes, s'étendant au nord jusqu'aux terres elfiques d'Evereska. Oghrann est fondée par le puissant guerrier Thordbard Barbenfeu qui est son premier et plus illustre roi. Oghrann englobe tout le grand cercle des Cuverres et les chaînes de montagnes qui l'entourent : les Cornes des Tempêtes à l'est, et les Montagnes du Couchant, les Collines Lointaines et le Pic d'Estant à l'ouest. Ces montagnes sont connues des nains de l'époque sous le nom collectif de "ol Araubarak : le Grand Bouclier". [tsr9300]

-5215

✧ Oghrann est la première colonie naine de Shanatar, quelques nains restent dans ce royaume, mais la plupart continuent vers le nord. [tsr1165]

c. -5200

✧ Le monument dédié à Karlyn de la Maison Kuldelver, est achevé après des décennies de construction. Ce monument sera plus tard connu sous le nom de "Nain Plaintif" (c. 670).

[LOIT]

-5112 / -4835 : Guerre des Toiles en feu

✧ La guerre fait rage dans tout Llurth Dreier, opposant les fidèles de la Reine Araignée à ceux de Celui qui se Cache. Malgré de lourdes pertes initiales, les partisans de Ghaunadaur, menés par des conseillers militaires aboleths, remportent une petite majorité des batailles qui suivent, un avantage militaire qui s'accroît avec le temps, alors que le flot régulier d'adorateurs de Lolth s'enfuyant en exil se transforme en un torrent. Les réfugiés de Llurth Dreier fondent de nouvelles cités, telles que Sshamath et Naërth-Dar, et la nouvelle de l'existence de ces refuges incite encore plus de disciples de la Reine Araignée à abandonner Llurth Dreier. Les disciples d'autres dieux s'enfuient également. [ply140]

-5112

Début de la Guerre des Toiles en Feu

✧ La consécration du premier temple ouvertement dédié à Ghaunadaur, le Manoir des Tentacules qui se Tortillent (qui est rapidement détruit), précipite Llurth Dreier dans la guerre civile. [ply140]

c. -5000

Choc à Terre Crevasse

✧ Les elfes mettent fin à leur alliance militaire avec les nains contre les humains et les géants après la mort involontaire de deux princes elfes dans un éboulement créé par les nains lors d'une bataille dans la gorge. (actuelle Gorge de l'Idole Déchue). [LOIT]

✧ Lors de l'affrontement à Terre Crevasse (actuelle Gorge de l'Idole Déchue), deux princes elfes sont accidentellement tués lorsqu'un glissement rocheux provoqué par un nain ensevelit plus de vingt géants et commence à retourner la bataille. Le chef de guerre elfe, dont les fils ont été tués, retire le soutien des elfes de Téthir, ce qui entraîne la perte de la bataille. De plus, les elfes commencent une querelle contre le clan nain Cryptegemme qui mène à l'extinction du clan dans les montagnes Piquetoiles de l'ouest. Au cours du siècle suivant, les autres elfes alliés de Shanatar rompent avec les nains, les laissant seuls face aux géants et aux humains. [tsr1159]

-4974 / -3389 : Haunghdannar

✧ Ce petit royaume peu connu est centré sur les montagnes à l'est de Leïlon, et abrite les seuls marins nains connus. Le port de Haunghdannar (qui se trouve maintenant sous la mer, au large de Leïlon) est connu sous le nom de Barhindhun. Les noms des trois plus importants forts sont Alogh, Mnerim et Olphrintar. Maruutdin (actuelle Cryptesud) est une forteresse souterraine qui défend la frontière orientale du royaume. [tsr9300]

-4974

✧ Fondation du royaume nain de Haunghdannar. [tsr1165]

-4973

✧ La cité drow de Sshamath, la Cité des Tissages Sombres, est fondée sous les Collines Lointaines par des fidèles de la Maison Sshamath qui adorent Lolth. [tsr11509]

-4835

Fin de la Guerre des Toiles en Feu

✧ Suite à la destruction de la dernière maison noble fidèle à la Reine Araignée, seuls les disciples de Ghaunadaur restent dans la Cité des Limons. Malgré cette victoire, trois siècles de guerre ont laissé Llurth Dreier en ruines. Bien que la noblesse drow continue à gouverner de nom, elle a été contrainte de céder le véritable pouvoir aux aboleths durant la guerre. Toutes les réflexions des drows visant à retrouver leur ancienne autorité s'effondrent après que les savants aboleth ont permis à la nouvelle de leur existence de se répandre dans la population. [ply140]

-4819 / -3611 : **Gharraaghaur**

✧ Cette terre naine, petite mais prospère, est nommée d'après sa ville principale, qui se dresse à l'endroit où se trouve aujourd'hui Mirabar. Elle est elle-même nommée en l'honneur de son fondateur, un puissant guerrier nain. Ce royaume nain est centré autour du Tanlur (le nom nain de la rivière Mirar), et dirigé par la Maison Royale du Heaume, une famille naine aujourd'hui éteinte dont les plus grands rois sont Anarok et son fils Relavir. Leur siège était la Tour de Fer au centre de Gharraaghaur, qui a complètement disparu. [tsr9300]

✧ À son apogée, les frontières de ce royaume s'étendent vers l'est depuis Lyntara, un promontoire rocheux au nord de l'actuel Port Dder, en passant par le Glaurimm (Mont Chaulors) jusqu'à la confluence de la Shardylnur (Ruisseau Étincelant) et la Gaurlynlur (la rivière Marée-gobeline). Au nord de là, elles remontent la rive ouest de Shardylnur, dans les profondeurs de Vurykvudd (Bois Tapi), puis passent par la vallée de Khedrun jusqu'au cœur des montagnes de Barakmornolor (l'Épine Dorsale du Monde) puis vers l'ouest en suivant la rive orientale du Velaunlur (rivière du Corbeau Noir) jusqu'au Tanlur (rivière Mirar), et la rive sud de ce fleuve jusqu'à la mer. [tsr9300]

✧ Gharraaghaur n'a pas de port, mais fait du commerce avec Haunghdannar au sud, et par voie souterraine avec les royaumes plus méridionaux. [tsr9300]

-4819

✧ Ascension du royaume nain de Gharraaghaur. [tsr1165]

c. -4700

≈ Lors d'une série de rébellions, de nombreux nains gris, comme la race des esclaves en est venue à être connue, s'échappent en petits groupes. Tandis qu'une poignée de descendants du clan Duergar retournent en Shanatar et dans d'autres royaumes nains, la plupart des duergars se mettent en route dans les Tréfonds Obscurs pour fonder leurs propres royaumes. [tsr11509]

c. -4680

≈ Fondation d'Outrepics dans les Tréfonds Obscurs sous les montagnes Orsraunes. [tsr11509]

c. -4600

✧ La forteresse de pierre connue aujourd'hui sous le nom de Rethgaard est bâtie par les Marins des Vagues Montagneuses, les marins nains d'Haunghdannar, sur l'île aujourd'hui connue sous le nom de Ruathym. [tsr9233] [tsr9585]

c. -4580

≈ Fondation d'une cité duergar oubliée dans les Tréfonds Obscurs dans les environs de la Mer de Lune. Ces duergars s'allieront avec des drows pour perpétrer le Massacre de la Cour Sombre.

-4420 / -4160 : **Besilmer**

✧ Basilmer est fondé par des nains sous la direction de Torhild Languedeffeu. Deux de ses œuvres les plus fières restent aujourd'hui des points de repère connus dans tout le nord de la Côte de l'Épée : le Pont de Pierre et les Salles de la Hache de Chasse. Torhild fonde son royaume dans les collines infestées de trolls de la fertile vallée du Dessarin, où aucun elfe ou autre peuple civilisé n'a posé de revendication, et se met au travail. [tsr9300]

✧ Les nains bâtissent plusieurs forteresses où ils peuvent se réfugier pour se protéger en cas d'attaque pendant qu'ils travaillent dans les bois. La plupart sont perdues et envahies par la végétation, mais ceux que les hommes connaissent comprennent la Forteresse des Neuf et la Salle du Marteau. [tsr9300]

✧ Ses frontières s'étendent de la lisière des arbres du Bois Occidental, à l'est jusqu'au Gué-de-Fer, et de là, plein est jusqu'à la lisière de la Haute Forest. À cette époque, la Haute Forêt s'étend plus à l'ouest qu'aujourd'hui. De là, ses

frontières s'étendent vers le nord le long de cette lisière d'arbres jusqu'à la ville forestière de Caddarak, qui n'est plus marquée que par la salle de pierre de son seigneur, Darthurn, appelée par les humains la Salle des Quatre Fantômes. De là, les frontières du royaume s'étendent plein ouest, en longeant les collines qui se trouvent au sud de l'actuel Yartar, jusqu'à Tsvordvudd (connue aujourd'hui sous le nom de forêt de Cryptejardin). [tsr9300]

-4420

✧ Fondation de Basilmer, un des rares royaumes de la surface de nains imitant le Haut Shanatar. [tsr1165]

-4400

Le Massacre de la Cour Sombre

✧ La nuit de la mi-hiver - la nuit la plus longue et la plus sombre de l'année - une armée de duergar et de drows se déverse depuis les Tréfonds Obscurs et envahit à la fois le royaume nain de Sarphil sur la rive sud de la Mer de Lune et la Cour Elfique au cœur de la grande forêt d'Arcorar. Le massacre de la Cour Sombre coûte la vie à d'innombrables elfes et nains, dont la plupart des chefs rassemblés du Beau Peuple et du Peuple Vigoureux qui étaient venus à la Cour des Elfiques pour rétablir leur alliance de longue date. [tsr9585]

✧ Les drows et les duergars attaquent et détruisent la Cour Elfique et Sarphil à partir du début de l'année, lors de la nuit de la mi-hiver. En quelques jours, la Cour Elfique est en ruine et Sarphil est occupée par les drows et les duergars. [tsr1165]

✧ Alors que les drows et les duergars continuent de jaillir d'en dessous, les nains se battent pour maintenir les combats dans les tunnels, et de nombreux nains courageux meurent en faisant s'effondrer les tunnels sur eux-mêmes et sur leurs ennemis. Comme les tunnels commencent à se fermer de plus en plus fréquemment, les deux tiers des drows et des duergars abandonnent leurs attaques contre la colonie elfique et s'enfuient par les tunnels qui mènent à Sarphil. [tsr1165]

Chute de Sarphil

✧ Croyant que ses alliés elfiques peuvent s'occuper des envahisseurs restants, le roi Dauringogh de Sarphil et quarante-quatre nains (dont deux de ses quatre fils) pourchassent les sombres envahisseurs jusqu'à Sarphil, où ils découvrent les guerriers de Sarphil morts ou en déroute. Malgré des jours de combat et la connaissance de sa patrie, le roi Dauringogh (ci-après appelé "le condamné") se trouve, ainsi que son peuple, submergé par les guerriers et les magiciens les plus malveillants des races néfastes des Tréfonds Obscurs. Un mois après le milieu de l'hiver, Dauringogh et ses derniers nains s'enfuient vers le nord, abandonnant Sarphil. Ils disparaissent dans des cavernes profondes sous le Mont Thronдор, dans les Montagnes de l'Échine du Dragon juste au sud-est de Glistère. [tsr1165] [tsr9300]

✧ Sarphil est divisé en deux royaumes occupés par les drows et les duergars. [tsr1165]

-4160

Chute de Basilmer

✧ Lorsque Torhild le Prévoyant tombe, tuant un géant des collines en combat singulier au Pont de Pierre, le royaume de Basilmer ne tarde pas à s'effondrer et à être envahi. [tsr1165] [tsr9300]

-4100 / 882 : **Ammarindar**

✧ À l'apogée du royaume, les frontières d'Ammarindar à la surface comprennent une grande partie de la haute vallée du Délimbiyr, y compris les Pics Gris depuis Naurogloth (le Col des Os Blanchis) jusqu'à Horindon Lhar (la Haute Brèche) et depuis les Terres Déchues jusqu'à la lisière de la Haute-Forêt. Les cavernes royales de Splendarmornn, siège de la monarchie d'Ammarindar, se trouvent sous la Montagne Étincelante, le pic le plus à l'ouest de la paire s'éle-

vant à l'ouest des Chutes Étincelantes. [tsr11509] [tsr9300]

Nota : orthographié Splendarmomn dans [tsr11509] et Splendarrmom dans [tsr9562].

Nota : aussi orthographié Delimibyr dans [tsr9300].

✧ Le royaume des nains s'étend également en dessous dans les Tréfonds Obscurs supérieur, englobant à la fois des cavernes naturelles et un vaste réseau minier. Les souterrains d'Ammarindar s'étendent sur toute la longueur de la haute vallée du Délimbiyr, permettant aux voyageurs de marcher d'un bout à l'autre du royaume sans jamais revenir à la surface. Des forts claniques isolés sont disséminés à travers tout les Tréfonds Obscurs d'Ammarindar, là où se trouvent les plus riches veines de minerais et de pierres précieuses.

[tsr11509]

✧ Les plus grands souverains d'Ammarindar sont le roi hautain Azkuldar et, bien plus tard, le roi Olaurin, un grand guerrier. Enfin, la reine Helmma, qui sauve habilement la plupart de ses sujets et les voit en sécurité dans les profondeurs du sud alors que son royaume s'effondre autour d'elle, qui règne sur ce pays. [tsr9300]

c. -4100

✧ Ascension du royaume nain d'Ammarindar. [tsr11509] [tsr1165] [tsr9562]

c. -4000

≈ Au lendemain des Révoltes d'Esclaves, le traditionnel Conclave des Aînés et les Credo d'Oryndoll sont en plein désarroi - la cité risque de s'effondrer. Seule la manifestation opportune de l'avatar d'Ilsensine, dont on pense qu'il a été convoqué par le cerveau aîné de la ville, empêche les troubles civils. [tsr11509]

VI : -4000 / -2000 : L'ESSOR DE L'EMPIRE

✧ Les principales forces de Féerûne incluent : Nethénil pour les humains ; Delzoun pour les nains ; Cormanthyr, Illefarn et Eaërlanne pour les elfes. [tsr1165]

-3917

✧ Sept familles drows laissent derrière elles les intrigues et les querelles entre les fidèles de Lolth et ceux de Ghaunadaur qui déchirent la cité drow de Golothaër. Ce groupe, est mené vers la Norterre par Menzoberra la Sans Lignée, une haute prêtresse de Lolth, guidée par la volonté de la Reine Araignée. Après un très très long périple à travers les Tréfonds Obscurs, le groupe de drows subit son premier revers majeur lors d'une sanglante confrontation avec les nains du Clan de la Hache Noire. [tsr11509] [tsr9552] [tsr9535]

[tsr1083]

Nota : les drows combattent de nombreux monstres, (y compris des illithids, des svirfnebelins et des nains) et affrontent de nombreux périls lors de leur long périple.

La Caverne des Têtes Fendues

✧ Cette petite grotte est le théâtre d'une bataille entre une arrière-garde de héros nains du Clan de la Hache Noire et un groupe de réfugiés drows dirigé par Menzoberra la Sans-Lignée. Située au cœur du réseau de mines du clan de la Hache Noire, la Caverne des Têtes Fendues doit son nom aux "Barbes Courageuses", très nombreuses, qui tombent une à une mais réussissent à emporter avec elles plus de la moitié des drows de Menzoberra. Le dernier nain, sanglant mais inflexible, le corps en proie à des spasmes provoqués par le poison drow, maudit les drows et s'enfonce dans la pierre solide du sol de la caverne. [tsr11509] [tsr1083]

Nota : cette grotte se trouve sous Ammarindar.

✧ Suite à leur défaite, les réfugiés drows découvrent une immense caverne souterraine nommée Araurilcaurak (la Caverne au Grand Pilier). Sur ordre de leur sombre déesse, les drows s'installent dans la caverne et en chassent tous les habitants précédents, y compris un monstrueux tyrannœil nommé Yuthla Nombreux Yeux. La nouvelle cité est nommée d'après la prêtresse qui a amené les drows ici : Menzo-

berranzan.. [tsr11509] [tsr9552] [tsr9535] [tsr1083]

Nota : les sept familles sont les S'sril, les Thaëyalla, les Baënre, les Mas-q'il'yr, les Nasadra, les Tucheth et les Uusralla.

✧ Juste après la mort de Yuthla, Menzoberra plonge son poing dans la carapace et en retire "l'œil intérieur", toujours pulsant, qui servait de cerveau et de cœur à la bête. Dans un rituel impie de dévotions à Lolth, Menzoberra pétrifie l'organe et l'enchâsse dans une variante magique d'ambre. La pierre semblable à un joyau qui en résulte est réduite par magie et montée sur un torque d'adamantine que Menzoberra portera autour de son cou jusqu'à sa mort. L'artefact est connu sous le nom de *Yuthla - l'Œil du Tyrannœil*. [tsr9535]

-3900 / -100 : Delzoun

✧ Le royaume s'étend des Montagnes de Glace dans le grand nord jusqu'aux Montagnes Néther dans le sud, il est bordé à l'est par la Mer Étroite (actuel Anauroch) et à l'ouest par le Col de la Lune d'Argent (juste à l'est de l'actuelle Lunargent) et le Dharnvudd (le Boilune). [tsr9300] [tsr9233]

c. -3900

✧ Fondation de Delzoun, le Royaume Bouclier des nains.

[tsr1165] [tsr9300] [tsr9233] [tsr9562]

Nota : aussi appelé le Royaume du Nord.

c. -3880

Chute de Golothaër

≈ Golothaër s'autodétruit au cours d'une guerre civile, entre les fidèles de la Reine Araignée, Lolth, et ceux qui vénèrent Ghaunadaur. Alors que les prêtresses en guerre transforment leurs ennemis en araignées ou les ensevelissent sous des tonnes de roches mouvantes, les mages drows lancent des sorts pour invoquer de gigantesques vers pourpres afin de dévorer leurs adversaires, font éclater d'énormes stalactites habitées, très spacieuses, du plafond des cavernes pour s'écraser sur les habitations situées en dessous, et provoquent de grandes fissures dans la roche solide, pour avaler les armées drows et les forteresses dont elles sont issues. Dans tout Golothaër, il y a beaucoup de morts et de destructions, aucune sécurité, aucune paix, aucun bonheur - et finalement, aucun espoir de survie. [tsr1083]

Nota : orthographié Lloth dans [tsr1083].

-3864

✧ Une lutte sanglante entre les Maisons Thaëyalla et Nasadra entraîne la destruction des Maisons Thaëyalla, Mas-q'il'yr, Tucheth et Uusralla, et la mort de Menzoberra elle-même, ainsi que la transformation de l'ancienne caverne latérale en un grand plateau qui devient connu sous le nom de Qu'ellarz'orl. La terrible bataille qui s'ensuit entre la Maison Nasadra et la Maison S'sril voit l'ascension de la Maison Baënre comme Première Maison de Menzoberranzan. [tsr11509] [tsr1083]

La Voie de Lolth

✧ La Maison Baënre propose un compromis selon lequel ceux qui sont sous la domination de la maison Nasadra fonderont une autre cité à la gloire de la Reine Araignée tandis que ceux qui se rangent du côté de la maison S'sril resteront. Lolth en personne apparaît sous la forme d'un avatar et bénit la sagesse et la patience de la Maison Baënre. La Reine Araignée impose alors la Voie de Lolth, les lois fondamentales en vertu desquelles les deux cités devront vivre, et décrète que les deux cités devront rester amicales l'une envers l'autre. [tsr11509] [tsr1083]

c. -3860

≈ La reconstruction de Menzoberranzan a commencé lentement, mais s'accélère avec l'arrivée de sans-abri et de réfugiés drows de la déchue Golothaër et de Cloibbra, une ville drow loin au sud qui a été mise à sac par des nains, des svirfnebelins et des thaaluds travaillant ensemble. [tsr1083]

Nota : les thaaluds, ou trappeurs de tombe, apparaissent dans dra041. Ils

sont créés par les nethérisses durant l'Âge de l'Ombre selon [tsr1147] et [tsr2166] (Monstrous Compendium Annual Volume Three). Selon [tsr9320], cela n'est qu'une croyance.

-3843

✧ Fondation de la cité drow de Ched-Nasad par des exilés de Menzoberranzan qui se sont rangés du côté de la Maison Nasadra contre la Maison S'sril suite à la quasi destruction de Menzoberranzan par les magiciens de la Maison Thaëyalla. [tsr11509]

Nota : les troubles ici évoqués datent de -3864.

✧ Ched-Nasad prospère malgré des siècles de combats avec les nains d'Ammarindar, les tyrannœils de la Ruche des Pics Gris, les phaërimms sous l'Anauroch et les fiélons de Seuil d'Enfer. [tsr11509]

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

-3778

✧ Des hobgobelins s'installent autour de la gorge profonde à la confluence de la Wurlur (actuelle Gorge de l'Idole Déchue, Rivière Ith). [tsr1159] [LOIT]

-3770

Chute d'Oghrann

✧ Assailli de toutes parts par des ennemis – hommes-lézard, tribus humaines nomades, wemics, et les habituels gobelours, trolls et races gobelinoïdes – le royaume est balayé par la maladie et la guerre avant même que les royaumes plus septentrionaux du Peuple Vigoureux ne tombent. [tsr1165] [tsr9300]

✧ Le reste des nains d'Oghrann s'installe dans des puits souterrains situés sous les Collines Lointaines, ils sont environ sept mille. Il y a trois grands puits et deux plus petits. Les plus grands sont le Poing de Thelarn, Sabrishon et Iritasker. Les plus petits sont Uestingfosse et Tunthryn. [tsr9300]

-3717

✧ Gracklstugh est fondée par des émigrants nains gris du sud des Tréfonds Obscurs qui ont suivi leurs parents nains d'écu vers le Nord. Comme la Cité des Lames est la première grande enclave de nains gris dans le Nord, son influence se développe sans rivale dans les Tréfonds Obscurs du haut et du milieu. [tsr11509]

c. -3700

≈ Fort-Velm est quasiment annihilée par les elfes de la forêt de Téthir après des décennies de querelles et d'hostilités ouvertes. [tsr9563]

-3611

Chute de Gharraghaur

✧ C'est le premier des grands royaumes nain à succomber aux attaques des orcs (accompagnés ici de trolls et de gobelours). Son peuple est trop occupé par l'exploitation minière pour s'armer en nombre suffisant pour résister aux orcs avant qu'il ne soit trop tard. [tsr1165] [tsr9300] [tsr11622]

-3458

✧ Les nethérisses découvrent le royaume des nains d'écu de Delzoun. Ils établiront des routes commerciales à travers la Mer Étroite entre la cité portuaire naine d'Ascore et les cités nethérisses de Portage et Zénith. [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]

c. -3400

✧ Les hobgobelins, et un certain nombre de nains asservis, érigent une statue monumentale de Nomog-Geaya, la divinité patronne des hobgobelins (actuelle Gorge de l'Idole Déchue). Au cours des siècles suivants, la Gorge de Nomog-Geaya le Guerrier devient un lieu de rassemblement pour au moins trois tribus de hobgobelins croissant en force, malgré les efforts du Haut Shanatar et de Shanatar la Pro-

fonde. [tsr1159] [LOIT]

-3392 / -1350 : Royaume des Profondeurs

-3392

✧ Le roi duergar, Horgar Ombracier II, proclame la fondation du Royaume des Profondeurs avec Gracklstugh comme siège royal, revendiquant la souveraineté sur toutes les enclaves de nains gris au nord des Terres Sharn et à l'ouest des Royaumes Ensevelis sous l'Anauroch. [tsr11509]

-3389

Chute de Haunghdannar

✧ On pense que la mer a rendu fous les nains de Haunghdannar ; le royaume décline rapidement, car les navires qui partent les uns après les autres ne reviennent pas, hormis les petits bateaux de pêche qui ne quittent jamais la terre de vue. Le pays est envahi par les gobelours, les trolls, les ogres et les orcs. Les Barbes Folles d'aujourd'hui sont considérés comme leurs descendants. [tsr1165] [tsr9300]

-3250 / -1900 : Second Âge du Calimshan

✧ Le Second Âge du Calimshan voit la fin des Guerres de Shanatar. [tsr1159]

-3250 / -2889 : Dynastie Pahlemn (Calimshan)

≈ Les bakkals de Calimshan soutiennent la dynastie Pahlemn et, tout en s'accrochant aux territoires de Mir, ils ne commettent aucune agression contre les nains pendant leur règne. [tsr9561]

c. - 3200 / -2900

≈ Les mères matrones de Sshamath donnent naissance à un nombre inhabituellement élevé de mâles. Ce déséquilibre conduit à l'expansion considérable du corps des magiciens qualifiés de la cité et à une diminution du nombre de prêtresses Lolth. [tsr11509]

c. -3100

≈ Les nains qui vivent à l'est du lac Brillétoile (comme on l'appelle aujourd'hui) commencent à s'éloigner au fur et à mesure que leurs anciennes mines se développent. Un de ces clans erre au sud-ouest vers une chaîne volcanique au-delà de la Mer d'Alambre, à la recherche de puits de lave en fusion dans lesquels forger des artefacts d'une puissance incroyable grâce à la magie des runes. En explorant un labyrinthe tortueux de conduits de lave qui mènent aux entrailles de la chaîne, les nains réveillent un grand ver de son sommeil séculaire. Vulpomyscan, comme on appelle le grand dragon brun du désert, dévore rapidement les guerriers les plus courageux du clan et réduit ensuite les autres en esclavage. Pendant des siècles, les nains et leurs descendants travaillent pour tailler à leur maître draconique une citadelle digne de sa puissance, l'actuelle Citadelle de la Cendre Noire. [tsr9563]

c. -3000

≈ Le royaume nain d'Ammarindar prospère.

✧ La cité kuo-toa de Sloopdilmopolop, la Cité des Bassins, est fondée en tant que cité-temple de Blibdoolpoolp dans les Tréfonds Obscurs, sous la baie du Drake Igné, au large de la côte de Téthyr, dans un groupe de cavernes humides incrustées de sel, par Sloopdilmopol, un grand prophète kuo-toa. [tsr11509]

✧ Tibold, à l'ouest des Pics Kuldin au sud de la source du ruisseau Nagétoile (aujourd'hui, en Erkazar), est fondée comme un avant-poste des nains du Haut Shanatar. De là, les nains et leurs alliés humains des hautes-terres résistent aux avancées du Second Empire Calishite sur leur territoire. [tsr1159]

✧ La Porte de Fer est bâtie par les sudistes sous la direction de maîtres architectes nains au sommet d'un col dans l'actuel Mur de Poussière, pour arrêter l'avancée des armées imaskari dans leur marche de conquête. En ces jours, ce col

est la seule route vers les terres des actuels Durpar et Ulgarth, car la Jungle Écarlate recouvre les cols bas plus accessibles. [tsr1055]

Nota : orthographié Uigarth dans [tsr1055].

-2919 / 207 : **Ferétoile**

✧ Le clan s'installe sous la Montagne Ferétoile et ses pics sœurs de Nordguet et Languedever (actuels Premier, Second et Troisième Pic) tandis que Castel-Mithril se situe dans les fondements du Quatrième Pic. Ensemble, ces trois sommets sont les plus méridionaux de la chaîne de montagnes au nord de la rivière Surbrin, juste au-dessus de sa confluence avec le Ravuin. C'est là que les gnomes et les semi-hommes viennent régulièrement avec des barges pour faire du commerce avec les nains affairés, emportant les fameuses armures et armes au sud pour les vendre aux humains le long de la Côte des Épées. [tsr9300]

-2919

✧ Fondation du royaume des nains d'écu de Ferétoile, dans le Nord, autour d'un seul clan, le clan Ferétoile. [tsr11509] [tsr9300] [tsr1165]

-2889 / -2381 : **Dynastie Cavihr (Calimshan)**

≈ Cette dynastie belliqueuse reprend la guerre contre les nains. Ce conflit mène à la fin de la civilisation du Haut Shanatar. [tsr9561]

-2877

✧ Les drows de Sshamath s'aperçoivent que le faërzress commence à disparaître autour de la ville. [tsr11509]

Nota : le faërzress est la radiation magique imprégnant de nombreuses régions des Tréfonds Obscurs.

-2872

✧ Suite à la disparition du faërzress, les défenseurs de Sshamath sont privés de la magie drow. La cité est au bord de l'anarchie. Lorsque l'ampleur de la catastrophe devient évidente, les magiciens de Sshamath lancent vague après vague des expéditions pour piller le Nethénil, l'Oghrann et d'autres royaumes perdus. Au fil du temps, le rôle des maisons nobles et des mères matrones s'estompe (sans jamais disparaître), et le véritable pouvoir de la cité se déplace vers ceux qui sont largement responsables de sa survie, les archimages. [tsr11509]

-2642 / -318 : **Dareth**

✧ Ce royaume de nains se trouve au nord de la Rasheménie, dans les montagnes qui séparent le Grand Glacier de la Grande Mer de Glace. Les frontières de Dareth sont comprises entre la chaîne de montagnes qui porte son nom, le mont Sundabar, le Sommet des Héros, et les hautes vallées qui les séparent. Il est peuplé par des nains venus du sud pour la première fois sur les Terres de Rochesang depuis les montagnes au sud et à l'ouest de l'Unther et de la Mulhorande, et renforcé par des arrivants ultérieurs qui fuient l'est de Delzoun. [tsr9300]

-2642

✧ Dareth est fondé en tant que royaume de cavernes reliées entre elles sous le règne de son premier roi, Orloébar Barbeneige, qui renonce à son appartenance clanique pour fonder la maison régnante de Dareth. [tsr9300]

c. -2600

Fin des Guerres de Shanatar

✧ Les nains de Shanatar sont chassés sous terre et le Haut Shanatar tombe entre les mains des humains. [tsr1165].

✧ Les derniers nains connus de Shanatar tombent sur les rives nord du fleuve Sulduskoon, défendant et scellant définitivement une entrée de Shanatar la Profonde. [tsr1159] [tsr9589] [LOIT]

✧ La bataille finale entre les nains et les calishites de la dynastie Tavahr se déroule sur les rives nord du Sulduskoon

en Téthyr. Une petite bande de quatre cent nains s'obstine à tenir à distance deux mille soldats calishites pendant que leurs partenaires et leurs enfants fuient sous terre. Les nains en fuite scellent ensuite sur les plaines la dernière entrée connue de la surface vers Shanatar la Profonde. [tsr9561]

≈ Alarmés par l'augmentation des raids de kuo-toa, les nains de Sondarr et de Xothaërin envoient des éclaireurs qui découvrent finalement la Cité des Bassins. Pendant les siècles qui suivent, les nains combattent les kuo-toas, menant une campagne d'extinction mutuelle. Bien que Sloopdilonpolop ne soit jamais envahie, les Guerres de la Hache et des Ailerons inaugurent une période de déclin dont la cité n'a jamais pu se relever. [tsr11509]

Apogée du Royaume des Profondeurs

✧ Le Royaume de la Couronne de Cairngorm englobe de vastes étendues de la Nord-Terre, égalé seulement par le Delzoun et l'Ammarindar. L'autorité du Roi des Profondeurs et du Conseil des Laudes est incontestée. [tsr11509]

-2600

✧ Début des travaux sur la Tour Biscornue. [tsr1165]

-2550

✧ Exil d'Uluti selon les habitants du Grand Glacier et les Chasseurs de Glace de la Frontière Sauvage (les iulutiains). An 1 du Calendrier des Ans Ulutiun (AU). [tsr9351]

Nota : Selon les sages, Uluti quitte Féerûne à cette époque, laissant derrière lui son collier de glace.

-2549

✧ Malgré les fréquentes attaques et tentatives lancées contre eux pour les arrêter, les drows achèvent la Tour Biscornue et y renforcent leur présence. [tsr1165]

-2475

≈ Le Grand Glacier continue de croître, s'étendant vers le sud pour couvrir les terres qui seront plus tard connues sous le nom de Vaasie et Damarie. [tsr9351]

-2439

Les Araignées de Feu

✧ Les drows infligent les plus grands dégâts aux forêts depuis les Douze Nuits de Feu en incendiant le sud du Bois de Rystall avec un essaim d'araignées faites de feu magique. Après un été long et sec, les bois brûlent facilement. Cela permet de défricher plus de cent miles de forêt au sud de la rivière Tesh, séparant la partie la plus méridionale des bois autour et à l'ouest de la Tour Biscornue du plus grand Bois de Rystall (actuelle Forêt de l'Orée), et d'élargir les terres défrichées entre eux et Cormanthor. [tsr1165]

-2391

✧ **Tarsakh** : Trois vaisseaux colonies tyrannœils tombent du ciel et s'écrasent dans les Montagnes Alimir par une nuit de tempête. [tsr9561]

Nota : daté -2381 dans [tsr9561].

✧ La ruche tyrannœil de Zokir, la Cité des Orbes, est fondée sous les montagnes Alimir du Calimshan, sous les Gorges à Échos de Kush. [tsr11509]

Nota : daté -2381 dans [tsr11509].

-2381

✧ Les tyrannœils affluent depuis les montagnes Alimir et submergent les garnisons orientales des Tavahr. Les armées du régime Tavahr forcent les tyrannœils à retourner dans les montagnes, sauvant le Calimshan. [tsr9561]

-2274

✧ Un clan nain des Terres Torturées refuse de participer à un groupe de guerriers nains se préparant à piller de paisibles villages dans la Forêt de l'Orée. Condamné pour trahison, le clan est exilé sur le Grand Glacier. Le clan entame un long voyage d'un an vers Novularond ; les trois-quarts des nains meurent en cours de route. Les survivants sont les ancêtres d'une nouvelle race de nains arctiques appelés les innugaalikurit. [tsr11316] [tsr9351]

Nota : daté c. -850s dans [tsr11316].

c. -2200

≈ Duerra monte sur le trône de Dunspeirrin. Au cours de son règne de plusieurs siècles, l'empire des nains gris s'étend pour inclure de vastes étendues des Tréfonds Obscurs, y compris une grande partie du territoire qui composait autrefois Shanatar la Profonde, amenant les duergars au sommet de leur puissance. [tsr9585]

VII : -2000 / 220 : LA FLEUR DE L'ÂGE DE CORMANTHOR

-1950

✧ Combattant une incursion de drows dans les bois de l'ouest, le coronal Sakrattars se sacrifie pour créer un "dragon de sang" et détruire l'énorme horde de drows occupant les dernières ruines d'Uvaëren et la Tour Biscornue (mais pas la tour elle-même). [tsr1165]

-1931

✧ Les armées du Calimshan détruisent l'Idole de Nomog-Geaya, brisant l'esprit des tribus hobgobelines demeurant dans la région, puis les éradiquant lors de quatre escarmouches majeures. Désormais, cet endroit est connu comme la Gorge de l'Idole Déchue. [tsr9589] [tsr1159] [LOIT]

-1900 / -1700

✧ Au cours des deux premiers siècles qui suivent la chute de Shanatar, l'empire de Calimshan établit des avant-postes et des garnisons dans les terres orientales d'Iltkazar, plaçant cette région sauvage sous le contrôle direct des humains. Un certain nombre de ces avant-postes sont des installations naines abandonnées qui sont revendiquées par les calishites. [tsr1159]

c. -1900 / -900

✧ Peu de calishites suspectent qu'un royaume nain du même nom (Iltkazar) sommeille sous la surface. [tsr11509]

-1900 / -1400

✧ Les Collines Caltazar, les territoires méridionaux d'Iltkazar au sud du Wurlur (actuel fleuve Ith), sont régulièrement la cible d'attaques de la part des nations tyrannœils qui se trouvent autour et sous le Lac de Vapeur. [tsr9561] [tsr1159] [LOIT]

c. -1900

✧ Le nom d'Iltkazar est attribué à l'un des quatre sous-domaines de l'empire Calimshan. Les pachas du Calimshan n'ont jamais gardé une emprise ferme sur cette région éloignée, et peu de gens se doutent qu'un royaume nain du même nom sommeille sous la surface. [tsr11509]

-1900

✧ La construction de la Citadelle Felbarr, une garnison de surface pour protéger les nains de Delzoun des orcs, est achevée. [tsr1165]

-1850

✧ Les légendes duergars parlent de la plus grande reine des nains gris, une reine guerrière nommée Duerra, qui mène ses troupes sinistres à de nombreuses victoires contre les nains de la surface, les drow, les illithids et d'autres races des Tréfonds Obscurs. [tsr9585]

-1846

≈ Les registres révèlent que le royaume nain d'Amarrindar a son siège royal à Splendarmornn, la Montagne Brillante.

-1803 / -1350 : Batailles des Ours des Profondeurs

✧ Réduits à l'état sauvage et encouragés secrètement par les drows, les quaggoths ripostent pendant des générations en pillant les petites propriétés duergars. Trop étendus, les duergars se retirent encore et encore, jusqu'à ce que le Royaume des Profondeurs n'ait plus d'empire que le nom. [tsr11509]

-1803

✧ Les duergars écrasent Ursadunthar, une nation quaggoth plutôt civilisée, loin sous les terres au nord de l'Épine Dorée du Monde. Cette victoire à la Pyrrhus marque le début

du lent déclin du Royaume des Profondeurs. [tsr11509]

c. -1800

Les Affrontements Parricides

✧ Finalement, les derniers vestiges de Shanatar la Profonde tombent aux mains d'une armée de nains gris lors d'une série de conflits connus sous le nom d'Affrontement Parricides. Après leur victoire, les duergars occupent brièvement les anciennes salles de leurs ancêtres. [tsr11509]

✧ Comme une grande partie du reste de Shanatar la Profonde, Holorarar s'effondre finalement lors des Affrontements Parricides, ses champs de champignons et de varechs étant dévastés par les tactiques de brûlis des duergars. Le départ du Peuple Vigoureux permet aux tribus dispersées de hobgobelins qui ont longtemps habité les environs des Tréfonds Obscurs de s'emparer des riches cavernes de Holorarar. [tsr11509]

✧ Malgré sa position prééminente, Ultoksamrin s'effondre lors des Affrontements Parricides face aux assauts incessants des duergars, qui brûlent toujours de se venger des héritiers du clan Velm. Lorsque les drows de Guallidurth et les tyrannœils de la Ruche d'Alimir balayent à leur tour les nains gris, les cavernes de Zardazil tombent aux mains de toutes sortes de monstres. [tsr11509]

Chute de Shanatar

✧ La Chute finale de Shanatar voit les nains sceller leurs royaumes profonds contre tous les intrus, et disparaître presque totalement du sud de Féerûne. [tsr1165]

Nota : daté -1900 dans [tsr1165].

✧ Le dernier roi de Shanatar est Orligrimm Barbedorage, de la maison régnante de Stratha. La maison de Stratha admet dans ses rangs des nains de n'importe quel clan et choisit les rois par conseil, pour garder la couronne dans les mains les plus dignes, plutôt que de la faire passer par succession de sang. Au temps d'Orligrimm, la sorcellerie donnée aux hommes par les drows et les duergars a d'abord fait grandir le pouvoir humain en Calimshan - au détriment du royaume des nains. [tsr9300]

✧ Iltkazar est le seul royaume de Shanatar à survivre aux Affrontements Parricides. [tsr11509]

✧ Les nains affluent vers le nord, au cours d'un long et souvent sanglant voyage vers les forteresses que leurs marchands et aventuriers les plus audacieux ont construites. [tsr9300]

Nota : Amarrindar, Delzoun, Ferétoile.

Apogée d'Outrepics

✧ Pendant le règne séculaire de Duerra, l'empire des nains gris s'est étendu pour inclure de vastes étendues des Tréfonds Obscurs, y compris une grande partie du territoire qui compose Shanatar la Profonde, amenant les duergars au sommet de leur puissance. [tsr9585]

-1715

✧ Une cité souterraine est fondée au cœur d'un pic au nord-est de Lunargent. Cette cité est le lieu de résidence de nains, d'humains et de semi-hommes, qui l'appellent Tzindylspar. Ils y habitent ensemble, extrayant des pierres précieuses d'une veine naturelle de rubis au plus profond de la montagne. [tsr9393]

c. -1500

✧ L'Unther absorbe la plus grande partie du Shaar Oriental, et entre même en guerre contre les nains méridionaux de la Grande Faille. [tsr9274]

-1428 / -1402 : Règne de l'Œil Tyran (Calimshan)

✧ Les tyrannœils règnent sur l'empire jadis fier des djinns et des humains. Pendant les vingt-six années de leur règne contesté, les terres de Calim sont couvertes du sang et des entrailles des tyrannœils et des humains. [tsr9561]

-1428

✧ Les tyrannœils de la Ruche d'Alimir essaient de leurs

montagnes et conquièrent toutes les cités du Calimshan et d'Iltkazar. Le dernier pacha Cajaan meurt en résistant aux tyrannœils. Calimport tombe avec la mort du Syl-Pacha Violir Cajaan IX, et les tyrannœils gouvernent la cité en ruines et son empire vassal. Qyraaptir, l'Œil de Sang, un mage tyrannœil à la puissance effrayante, revendique le trône du pacha. Les tyrannœils gouvernent maintenant tous les principaux villages d'un bout à l'autre du Calimshan, d'Iltkazar et du Lac de Vapeur. [tsr9561] [tsr9589]

-1402

✘ Le prêtre-prince Drakhon mène la rébellion qui permet la libération du Calimshan du joug des tyrannœils. Qyraaptir, l'Œil de Sang, et ses forces tyrannœils tombent ou s'enfuient devant les prêtres de Drakhon et leurs alliés soldats humains. Calimport est la première cité libérée du joug des tyrannœils, et le Calimshan est libéré de la domination des tyrannœils en l'espace de trois ans, grâce au règne du Pacha Drakhon, même si les tyrannœils ont encore une certaine influence dans certaines zones frontalières. Les tyrannœils se retirent dans leurs forteresses sous les Montagnes Alamir ou le long du Lac de Vapeur. [tsr9561] [tsr9589]

c. -1400

✘ Les attaques sur les Collines de Caltazar par les nations tyrannœil du Lac de Vapeur prennent fin. [tsr9561] [LOIT]

-1400

✘ Début du onzième rysar du Bois de Rystall. Le coronal Faahresc est un guerrier enragé qui déteste les drows et qui mène son peuple dans de nombreux raids dans les cavernes des Tréfonds Obscurs et contre la Tour Biscornue au sud. [tsr1165]

-1399

✘ En cette année, tous les tyrannœils dans les régions frontalières du Calimshan sont écrasés, toutes les régions qu'ils détenaient précédemment obéissent à nouveau au Pacha de Calimport. [tsr9561]

-1354

✘ Les armées unifiées du Bois de Rystall et de Cormanthyr infiltrant et mettent en déroute la majorité des forces drows autour et sous les terres de Rystall, les ruines d'Uvaëren, et le Vieux Crâne, le rocher de granit dans les collines qui se dressent dans la clairière entre les trois forêts. Cependant, elles ne peuvent pénétrer la Tour Biscornue, ce qui permet à de nombreux drows de s'échapper. [tsr1165]

-1350

Fin des Batailles des Ours des Profondeurs

✘ Cela marque également la fin du Royaume des Profondeurs des duergars. [tsr11509]

c. -1288 à -800

≈ Les Melairkyn étendent les frontières de leur royaume pour inclure les niveaux les plus élevés de ce qui est maintenant connu sous le nom de Montprofond. Ils massacrent ou chassent les prédateurs des Tréfonds Obscurs et tuent les éclaireurs duergars et drows (bien que les duergars subsistent des siècles, exploitant les poches de mithril qu'ils peuvent conserver et défendre). Le domaine des Melairkyn s'étend pour inclure la plus grande partie de ce que l'on appelle aujourd'hui les Salles Profondes (ou Montprofond) - à une exception près, ce qui est maintenant connu comme le troisième niveau de Montprofond. [tsr11348]

-1288

✘ Un nain nommé Melair découvre une riche veine de mithril sous l'actuel Mont Eauprofonde. Bientôt, les œuvres provenant des salles souterraines du clan Melairkyn rivalisent avec les meilleures de leurs contemporains de Delzoun. [tsr9519]

✘ Les Melairkyn sont nommés d'après le roi Melair I^{er}, qui a découvert le métal précieux, le mithril, sous le futur Mont Eauprofonde. Le roi Melair I^{er} envoie la nouvelle de cette

découverte à ses proches dans les cavernes les plus profondes des Tréfonds Obscurs. Ils arrivent en masse, bravant les éclaireurs drows et les pièges des duergars pour être au côté de leur roi bien-aimé. En l'espace d'un an, les cavernes sont transformées, les salles sont creusées, les eaux détournées et les couloirs élargis pour accueillir les mineurs nains et les forgerons industriels et leurs familles. [tsr11348]

-1280 / -1080 : Guerre de la Péninsule

✘ La guerre éclate sur la péninsule d'Almraiven entre les armées du Calimshan et les nations tyrannœils. Ce conflit fait rage pendant deux siècles. [LOIT]

✘ Cette guerre fait rage dans la péninsule d'Almraiven. Les calishites balayent les États tyrannœils du Lac de Vapeur et l'empire s'étend sur la péninsule et jusqu'à la ville de Mintar à l'est. [tsr1159]

✘ Après des siècles d'attaques par les nations tyrannœils du Lac de Vapeur sur les collines de Caltazar - les territoires du sud de l'Iltkazar déchu au sud de la rivière Ith (alors connue sous le nom de Wurlur), les armées du Calimshan chassent les œils les tyrans et leurs larbins de la péninsule d'Almraiven. [dun069]

-1280

✘ L'Empire de Calimshan, qui a adopté l'arc court et maîtrisé les chars de guerre issus de l'ère Calim des siècles précédents, dispose désormais des armes et des moyens nécessaires pour vaincre avec succès ses ennemis de l'Est. La péninsule d'Alimir sombre dans une guerre entre les armées du Calimshan et les nations tyrannœils restaurées. Qyraaptir, l'Œil de Sang, commande désormais toutes les armées de surface de la ruche, et non plus une seule légion. [tsr9589] [tsr1159]

-1250

✘ L'Unther combat contre les elfes du Bois de Yuir et les nains de la Grande Faille. La Mulhorande, dans l'ensemble, les ignore. [tsr9274]

-1089

≈ La Chute de Belkram / le Puits est découvert par les nains de Montprofond.

1080 / 960

✘ Pendant cette période, les armées du Calimshan éradiquent lentement tout ce qui reste de l'influence des tyrannœils (les dirigeants tyrannœils ou les cités contrôlées par le culte des tyrannœils) sur les terres de la surface d'Arnaden (autour du Lac de Vapeur). [tsr9589]

-1080

✘ Fin des guerres entre le Calimshan et les nations tyrannœils de la Péninsule d'Alamir avec la victoire de Mintar, grâce à l'utilisation d'arcs courts et de chars de guerre par les armées calishites. Le Calimshan gagne la domination sur la Mer Étincelante et la péninsule jusqu'à Mintarn à l'est. Le Trône du Pacha à Calimport règne désormais de la Côte des Épées jusqu'à Mintar. L'augmentation du commerce et de son influence voit Calimport presque doubler sa taille (presque celle actuelle d'Eauprofonde). L'influence des tyrannœils est réduite à la seule région du Lac de Vapeur. [LOIT] [tsr1159] [tsr9589] [tsr9561]

-1067

✘ Les calishites occupent Fort-Velm, une ancienne forteresse et cité portuaire de Shanatar, et commencent une campagne pour agrandir ses tunnels et renforcer ses défenses. Les troupes de l'émir rebaptisent leur nouvel avant-poste Zazessovetan, ce qui se traduit approximativement par "forteresse surplombant Zazesspur", et commencent à patrouiller la route commerciale sur laquelle il se trouve. [tsr9563] [LOIT]

-938

Première division de Delzoun

✧ Ilgostrogue Sstar quitte la Citadelle Adbar avec près d'un quart de la population du Royaume du Nord, trente cinq mille nains au visage sombre, ses yeux rivés sur Mirabar et les prétendues grandes richesses de la région. [tsr9252]

Nota : Cent cinquante mille nains peuplent Delzoun à l'époque.

✧ Lorsqu'ils traversent les montagnes au nord de Sundabar, les orcs les attaquent tous les jours, et les nains forment de fait une troupe en lambeaux lorsqu'ils atteignent Mirabar. Ils ont laissé dans leur sillage un grand nombre d'orcs morts qui peuvent nourrir tous les oiseaux charognards de tous les Royaumes pendant un siècle, mais leurs propres rangs sont réduits de près de la moitié. [tsr9252]

Nota : il s'agit des ruines de Gharraghaur connues sous le nom de l'Entaille.

✧ La désillusion fait des milliers d'autres victimes alors que les nains échangent les horreurs de la route de la Norterre contre une existence sédentaire dans la sécurité de la cité. [tsr9252]

-936

✧ Cette longue marche cruelle a également des conséquences sur Ilgostrogue. Niant la folie de l'aventure et se luttant pour refouler les eaux profondes de sa propre culpabilité, le chef de clan ne se contente plus de Mirabar. Consumé par ses illusions sur le grand empire nain, il fait avancer les restes loyaux de son armée jusqu'au bout de l'Épine Dorsale du Monde à travers le col de Valbise. [tsr9252]

Nota : une partie des nains reste à Mirabar.

✧ Ilgostrogue meurt heureux en voyant la mer, croyant dans son dernier délire que sa vision de l'empire s'est réalisée. Mais ceux qui sont restés derrière lui comprennent la vraie nature de leur situation. Douze mille nains, c'est une force considérable, mais coincés sans soutien si loin de chez eux, dans une terre sauvage où le climat peut en réclamer bien plus que les orcs et les géants réunis, leur avenir n'est pas si brillant. [tsr9252]

✧ Le conseil est convoqué alors même que les premières vagues de froid du long hiver commencent à se faire sentir dans le pays. Au début, le consensus est de revenir et de s'installer autour de Mirabar, comme ils l'ont prévu au départ de la Citadelle Adbar, mais Beerkanstrogue, fils d'Ilgostrogue, plante ses pieds bien à plat sur le sol et demande à ses parents de rendre hommage à la vision de son père. Ainsi, les nains, fidèles à ce dernier, travaillent comme seuls les nains peuvent le faire, et construisent Maîtrefer, leur hommage à Ilgostrogue, dans une vallée rocheuse non loin de l'endroit où le chef de clan regarda pour la première fois la mer. [tsr9252]

-901

✧ Des délégués iulutiains de Gronne essayent d'établir des relations formelles avec les innugaakalikurits de Novularond en les invitant à participer au koatulit. Les innugaakalikurits déclinent, mais l'invitation marque le début d'une longue et cordiale relation entre les innugaakalikurits et les iulutiains. [tsr9351]

-790 / -530 : Les Guerres de la Nuit

✧ Les drows de Guallidurth combattent les humains de Calimshan dans une série de conflits connus sous le nom de Guerres de la Nuit. [tsr11509] [tsr9585] [LOIT]

✧ Le Calimshan fait face à son ennemi le plus coriace depuis des siècles, les drows. [tsr1159]

✧ Aussi étrange que cela puisse paraître, les humains d'Amn, du Téthyr et d'Erlkazar devront leur liberté vis-à-vis du Calimshan aux elfes noirs. [tsr1159]

Nota : orthographié Erlkaza dans [tsr1159].

✧ Trois colonies distinctes d'elfes noirs, situées dans la partie nord de Sarenestar (Forêt de Mir) dans les contreforts des Montagnes de la Marche, sont reliées par des tunnels et des cavernes créés pendant les Guerres de la Nuit : l'égal-

taire Holldaybim où règnent les hommes et les femmes, et Dallnothax et Iskashyoll où la plupart des drows, dont les ancêtres se sont échappés de Guallidurth, sont d'ardents adorateurs des Vhaëraun. [tsr9585] [tsr9561]

Nota : orthographié dans Dalnothax [tsr9585].

Nota : les cavernes qui se trouvent en dessous étaient autrefois les terres du Clan Velm de Shanatar la Profonde.

Nota : Les forces de Téthyr et leurs alliés elfes ont fait tomber l'ancienne capitale drow, Allsihwann, l'enclave en ruine la plus proche du col d'Ithal.

-790

Début des Guerres de la Nuit

✧ Les Guerres de la Nuit commencent entre les drows et les nombreuses puissances de la surface du sud de Féerûne. Le principal ennemi militaire des drows est le Calimshan. Les drows commencent à attaquer les régions reculées de l'Empire de Calimshan. [tsr9589] [tsr9561]

✧ Les attaques et les incursions des drows depuis le dessous ravagent les garnisons et les cités de la partie orientale du Téthyr et d'Iltkazar. [LOIT]

-758 / -752

✧ Les attaques de drows sur le Cormanthyr et le Bois de Rystall recommencent de plus belle, mais seulement sous forme de raids éclairs par des drows à la recherche de magie, d'esclaves ou de destruction. L'imprenable Tour Biscornue s'agrandit deux fois au cours des prochaines décennies. [tsr1165]

Nota : daté c. -750 dans [tsr1165].

Nota : orthographié Rystal dans [tsr1165].

-750

✧ Un ordre de puissants mages néthérisse 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.

-741

✧ Tulan el Akada de Calimport crée les arachnéas, une race d'arachnide lycanthrope capables de se transformer en drow ou en araignée géante. Le contrôle magique de Tulan fait des arachnéas les soldats les plus efficaces dans la guerre du Calimshan contre les drows. [tsr9589] [tsr9585]

-736

✧ Les quarante arachnéas les plus fidèles de Tulan el Akada restent à Calimport et s'installent dans des passages cachés sous la cité et dans des cavernes des régions supérieures des Tréfonds Obscurs (d'anciens avant-postes de Shanatar). Elles commencent à fortifier les défenses de Calimport contre les drows et s'installent dans les endroits sombres où peu de sadimmins souhaitent s'aventurer. [tsr9589]

-733

✧ Tulan el Akada lâche plus de cent arachnéas dans la Forêt de Mir à la fois pour qu'elles se propagent et qu'elles combattent les drows qui y ont élu domicile. [tsr9589]

-722

✧ Les elfes d'Yrlaphon subissent des attaques de drows pendant l'hiver, et les hordes orques de l'été les submergent, provoquant la chute de la cité. [tsr1165]

c. -700

Apogée de Delzoun

≈ Le royaume nain du Nord est à son apogée.

Nota : certains sages situent cette apogée c. -940, peu de temps avant le départ du Clan Ilgostrogue.

-697 Année des Géants Furieux

☒ Les drows font irruption sous les cités de Calimport, Manshaka et Almraiven, prenant pied dans les cités ainsi que dans les régions sauvages environnantes qu'ils occupent pour plusieurs décennies. [tsr9589]

-691 Année du Feu Volé

☒ Les attaques des drows à Calimport détruisent le Palais du Calife avec toute la famille régnante à l'intérieur, mettant ainsi fin à la dynastie des Vihad. Le qayadin (général) des sadimmins prend le contrôle sous le nom de Syl-Pacha Akim el Ehjoliq. [tsr9589]

☒ Le Calimshan commence à coloniser les côtes du Lac de Vapeur au-delà de la Péninsule d'Alamir. Les plans initiaux visent à coloniser la région en tant que conquérants, mais beaucoup sont établis comme lieux pour les réfugiés fuyant le Calimshan proprement dit et les Guerres de la Nuit irrégulières mais terrifiantes contre les drows. [tsr9589] [tsr9561]

Nota : daté c. -680 dans [tsr1159] et [LOIT].

c. -690

☒ Dans les années qui suivent la fondation de Blingdenpierre, les svirfnobelins font secrètement du commerce avec les nains d'écu du Clan Écudefer. [tsr11509]

-690 / 1371 : **Blingdenpierre**

-690 Année des Commencements Fragiles

☒ Blingdenpierre est fondée par des svirfnobelins, fuyant l'expansion des phaërimms, au plus profond de la montagne connue sous le nom de Premier Pic (autrefois appelée Montagne Ferétoile, le Premier Pic se trouve au nord-nord-ouest du village de Calmepierre et au nord de la rivière Surbrin). Les gnomes des profondeurs établissent leur colonie malgré sa proximité avec Menzoberranzan, attirés par les riches veines d'arandur (un métal qui garde particulièrement bien son tranchant), de fer et de rubis. Dirigé par une dynastie durable de vingt-et-un rois successifs, Blingdenpierre se développe en une cité-État autosuffisante ayant peu de liens avec les autres royaumes des Tréfonds Obscurs, et encore moins avec le monde de la surface. [tsr11509]

Nota : la cité est aussi connue sous le nom de Pierre-aveuglante.

-677 Année des Coups d'Œils Ardents

☒ Les drows font leurs premières incursions contre les nains Melairkyn de Melairaugure. [tsr11348]

-676 Année des Tempêtes Déchainées

≈ Un temple de Dumathoïn est construit au dernier niveau (le Niveau Perdu) de Montprofond par les nains Melairkyn. [tsr9519]

-674 Année des Nains Assiégés

-665 Année des Ruines qui s'Écroulent

☒ Chute de Tzindylspar.

-664 Année du Changement de Marée

L'Asservissement de Keltar

☒ Les drows manquent de détruire cette cité au cours d'une bataille de trente-sept heures, étant donné leur supériorité magique et un "globe de ténèbres" qu'ils utilisent pour encercler la cité. L'armée de Calimport arrive après que les drows aient conquis la cité et expédié plus de cinquante pour cent de la population survivante dans les Tréfonds Obscurs en tant qu'esclaves. Alors que les calishites libèrent la cité et forcent les drows à retourner dans les Tréfonds Obscurs, plus de trois mille keltarnes ne sont plus jamais revus. [tsr9589]

c. -650

☒ Suite aux attaques drows sur le Calimshan, la résistance des nains et des humains autour des Montagnes Omlarandin et des Pics de Kuldin (les terres du Vieil Iltkazar) s'est organisée. Cette région devient indépendante du contrôle calishite et le reste jusqu'à l'avènement de l'Imperium Shoon. [tsr1159] [LOIT] [tsr11509]

-649 Année du Cuivre qui Tombe

☒ L'armée encercle Calimport tandis que les magiciens et

les prêtres l'enflamment magiquement, la lumière et les feux poussant les drows qui ont pris plus du quart de la ville sur les lances en attente des sadimmins ou plus profondément sous la ville. Une fois de plus, le syl-pacha est forcé de détruire sa capitale pour sauver son empire. [tsr9589]

☒ De grandes parties de Calimport sont volontairement détruites pour ensevelir les temples drows et les villas en partie souterraines, mais certaines restent relativement intactes bien qu'enterrées. Ces mêmes magiciens qui ont brûlé la cité aident à la reconstruire et à sceller toutes les zones entre Calimport et les Tréfonds Obscurs avec de la pierre et de nouveaux bâtiments. Malgré leur diligence, les drows rouvrent ces passages en moins d'une décennie et rétablissent leur emprise sur la Calimport du Dessous, désormais bien protégée par la cité au-dessus. [tsr9589]

c. -630

☒ Le dernier nain à pénétrer dans la cité fantôme naine de Rrinnoroth, au sommet d'un haut plateau des Pics Kuldin, quitte le site à cette époque. [tsr11509] [LOIT]

Nota : Rrinnoroth n'est accessible que par des tunnels escarpés qui montent des cavernes reculées de Drakkalor.

-630 Année des Princes Orphelins

Seconde division de Delzoun

☒ Treize mille nains partent de Delzoun et établissent Castel-Mithril et Calmepierre dans les montagnes à l'est de Bois Tapi. Bunko Marteaudeguerre mène son clan vers les éperons méridionaux de l'Épine Dorsale du Monde (juste à l'ouest de l'actuelle Lunargent) à la recherche de gisements réputés de mithril. En association avec le clan Marteaudeguerre, le clan Écudefer suit, bâtissant la ville de Calmepierre au sud des montagnes comme marché intermédiaire pour les mines secrètes du clan Marteaudeguerre. [tsr9252]

Nota : dans un premier temps, le clan Écudefer s'installe dans les ruines d'Andalbruin, une ancienne forteresse de Gharraghaur.

Nota : nombre de sources plus tardives font de Gandalug le premier roi de Castel-Mithril. Après avoir donné sa couronne à son fils, Gandalug part dans les Tréfonds Obscurs où il est fait prisonnier par les drows, son âme étant enfermée dans une de ses dents. Il sera libéré en 1358 CV, âgé de plus de deux mille ans.

☒ Avec des dépôts de mithril plus importants et plus purs que ne le disent les récits les plus optimistes, les nains de Castel-Mithril connaissent un succès inégalé pendant plusieurs siècles. [tsr9252]

-628 Année des Couronnes Vides

☒ Les nains d'Andalbruin se déplacent vers Calmepierre, une vallée plus haute et plus défendable située à proximité. [tsr9393]

-626 Année des Serments Abandonnés

☒ Des mages humains chassés de Nethérial prennent possession d'Andalbruin. [tsr9393]

-620 Année des Âmes Nobles

☒ Après plus de soixante ans de négociations, le syl-pacha du Calimshan conclut des accords commerciaux confidentiels avec la Mère Matrone de Guallidurth, la cité drow la plus proche du royaume, en échange du retrait de ses forces de sous Calimport et des autres cités calishites. Le retrait prend quatre-vingt-dix ans de plus, car toutes les forces ne répondent pas à la Mère Matrone de Guallidurth, et une rébellion d'une Maison dans cette cité ajoute également de l'huile sur le feu des Guerres de la Nuit. [tsr9589]

-598 Année du Tonnerre Tranquille

☒ Un groupe d'innugaalikurits découvre une catapulte rudimentaire sur un haut pic de Novularond. Les innugaalikurits démontent l'appareil et emportent les pièces chez eux. Le lendemain, un groupe enragé de géants du givre retrouve les innugaalikurits et exige la restitution de l'arme. Les innugaalikurits refusent. Les géants du givre répondent en attaquant et détruisant un village innugaalikurit. Pour éviter une guerre totale, les aînés de Gronne in-

terviennent, se portant volontaires pour négocier un accord. Les aînés de Gronne finissent par déclarer les innugaakalikurits coupables de vol ; les géants du givre se voient confier la garde des nains voleurs. Les géants font des prisonniers des esclaves ; les descendants des prisonniers continuent d'être asservis aujourd'hui. [tsr11316] [tsr9351]

Nota : daté c. 770 dans [tsr11316].

Nota : le village innugaakalikurit se nomme Gomwemk.

-530 Année des Maigres Moyens

Fin des Guerres de la Nuit

✧ Les Guerres de la Nuit touchent à leur fin, et les drows ne pourront plus jamais s'approprier plus qu'une propriété isolée sur les terres de la surface. En tout, plus de soixante-quinze mille humains et autres créatures sont capturés et réduits en esclavage par les drows pendant ces conflits. Plus de cent cinquante mille autres meurent en combattant les elfes noirs, mais presque autant de drows et de duergars meurent aussi pendant les guerres. [tsr9589] [tsr9561] [tsr9585] [LOIT]

✧ À la fin des Guerres de la Nuit, les habitants de la région des montagnes Omlarandin et des pics Kuldin ont repoussé la domination calishite en jurant fidélité au monarque d'Ilt-kazar. [tsr11509]

✧ Les arachnéas sont rejetées par les calishites et sont soit tuées, soit chassées dans le Marais des Araignées. Dans les marais humides de Veninire, comme on appelle aussi le Marais des Araignées, les arachnéas développent une culture relativement pacifique et neutre, faisant le commerce de la soie, des herbes et des poisons avec la ville côtière de Volothamp. [tsr9585]

-524 Année de la Poutre Abattue

≈ La Chute de Belkram / le Fût est découvert dans Montprofond par les drows de la Maison Tanor"Thal.

-470 Année des Flammes en Perdition

✧ Les Guerres de l'Ombre de Cormanthyr et du Bois de Rystall contre la Tour Biscornue commencent. [tsr1165]

-450 Année de la Descente des Nains

c. -370s

✧ Les travaux de construction de la Citadelle d'Adbar par le roi nain Adbarruns commencent alors que la destruction de la Mer Étroite laisse le front oriental de Delzoun exposé. [tsr1165] [tsr1147] [tsr9300]

-379 / ... : Holorarar (hobgobelins)

✧ Au cours des siècles qui suivent sa création, le royaume de Holorarar - l'origine naine du nom étant depuis longtemps oubliée - gagne en force et en stabilité, et le nombre croissant de hobgobelins repoussent les assauts répétés sur leurs riches cavernes. [tsr11509]

-379 Année de l'Idole qui Danse

✧ Les hobgobelins occupant les antiques cavernes de Holorarar s'unissent sous le règne de leur premier roi. Le royaume de Holorarar est créé - l'origine naine du nom étant depuis longtemps oubliée. [tsr11509]

-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]

-343 Année de la Moelle Frigorifiée

✧ Un royaume de dragons blancs (et de créatures bestiales les servant) est situé à l'extrémité nord des montagnes Dareth. Une fois que les nains ont pénétré dans leurs cavernes, une guerre brutale commence. Finalement, les nains de Dareth sont chassés dans quelques cavernes profondes. Les montagnes de Dareth deviennent "les Pics de la Mort Froide" pour les marchands humains, qui cherchent en vain les nains assiégés, mais trouvent trop souvent des dragons blancs en vol. [tsr9300]

-339 Année de la Rupture de la Toile

✧ Le contrecoup du sort de la mort de Karsus déclenche

une poussée de puissante magie à travers l'Enclave souterraine de Sargauth. Le plafond de la caverne, temporairement sans appui de pierre ou magique, s'effondre, ensevelissant plus des deux tiers de l'Enclave. Nombre de gens vaporisés par le souffle de magie sont laissés découverts par les débris, parmi les magiciens résidents. [tsr11348]

✧ Lors de la chute de Nethéril, 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]

✧ Lorsque Nethéril tombe, au moins un royaume est établi par des réfugiés nethérisses 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 Nethérisses". [tsr11509]

-335 Année des Sept Esprits

✧ La construction de Gontelgryme, une grande ville souterraine bâtie par les nains de Delzoun pour les hommes, débute. [tsr1142] [tsr9233]

Nota : la vallée de Khedrun, une vallée du haut Mirar dans les contreforts de l'Épine Dorsale du Monde, est le site supposé de la légendaire Gontelgryme selon [tsr9233] et [tsr1142].

Nota : il s'agit là de la cité destinée aux humains qui se trouve au-dessus de l'antique cité réservée aux nains datant de -766. La cité est située dans les Rocs à l'est de Luskan

-333 Année des Refuges Humbles

✧ Des survivants de Nethéril trouvent refuge chez les nains de la Citadelle de Sundbarr. La cité qui se développe à la surface deviendra connue sous le nom de Sundabar par ses habitants humains. [tsr9233]

Nota : cette forteresse de Delzoun date de -500 CV.

-331 Année des Ombres Fugaces

✧ Les armées d'elfes des coronals Tannivh de Cormanthyr et Connak du Bois de Rystall finissent par briser les princi-

pales défenses de la Tour Biscornue et par anéantir tous les esclavagistes drows restés à l'intérieur de la tour. La Tour est laissée entre les mains d'alliés elfes noirs d'alignement bons. En moins d'un siècle, la Tour de la Lune Noire devient le plus grand temple d'Eilistraée des Royaumes. [tsr1165] [tsr9585]

✧ *L'AryVelahr'Kerym*, la *Lame du Soldat* est perdue durant cette grande bataille, prise par les drows lors du meurtre du Seigneur Orym Chantfaucou pendant la chute de la Tour Biscornue. La *Lame* et le corps du Seigneur Orym sont emportés dans les Tréfonds Obscurs comme butin de guerre par les drows en fuite. [tsr1165]

-329 Année du Feu de Glace

✧ Lorsque Delzoun commence à s'effondrer, les nains qui vivent et exploitent les mines des régions les plus à l'est se retrouvent coupés de leurs frères. Certains fuient vers le sud en descendant le bord du désert, mais d'autres font un voyage titanesque à travers l'Anauroch gelé jusqu'au nord de la Mer de Lune, et de là à travers les Terres de Rochesang pour atteindre les montagnes de Dareth. [tsr9300]

Nota : les nains sont coupés de leurs frères par la chute de Felbarr selon [tsr9300]. Cette citadelle n'est abandonnée par les nains qu'en 1054.

-327 Année des Tombes Ouvertes

✧ Les nains de Delzoun portent secours au peuple survivant de Dareth en attaquant brutalement les créatures servants les dragons qui les assiègent. Les nains font retraite vers une montagne isolée qui se distingue des autres, qu'ils nomment Mont Sundabar en l'honneur de la cité du Royaume du Nord qu'ils ont laissée derrière eux. Ils y fondent une nouvelle citadelle, élisant comme roi Embryn Bouclier Brisé, qui quitte son clan pour prendre le nom de Dareth. [tsr9300]

-321 Année des Collines Creuses

✧ Les nains de Delzoun achèvent la Gontelgryme destinée aux humains. [tsr9233] [tsr1142]

Nota : Dundar (littéralement : le lieu dessous) est le nom que les nains utilisent pour la Gontelgryme naine quand ils sont entourés de non-nains.

-318 Année des Loups qui Hurlent

Chute de Dareth

✧ Les dragons blancs attaquent bientôt le mont Sundabar, utilisant des objets magiques d'une grande force et d'origine inconnue et ancienne. A la fin, les nains et les dragons se sont détruits mutuellement, dans un affrontement final au sommet de la large montagne connue aujourd'hui sous le nom de Sommet des Héros. [tsr9300]

c. -310s

✧ En remerciement de leur aide lors des Guerres de l'Ombre, le coronal permet l'installation de drows réformés acclimatés à la surface dans certaines terres reculées de Cormanthyr à l'est de Cormanthor (actuel Bois Vélar).

[tsr1165]

Nota : les drows réformés sont ceux vénérant Eilistraée.

-303 Année des Nains Sombres

-272 Année des Pierres de Chant

✧ La Citadelle d'Adbar est achevée. [tsr1165]

-221 Année des Ombres qui Traînent

✧ Un clan nombreux de dragons d'ombre conquiert la cité drow de Chaulssin (sous la pointe nord des Montagnes Rauvin, dans les Tréfonds Obscurs du milieu) et réduit ses habitants en esclavage. Chaulssin devient connue comme la Cité des Vers d'Ombre. [tsr11509]

-211 Année du Saut dans les Branches

✧ Le Roi Darrom du Thétyr épouse la demi-elfe Saraala du clan Tarseth, fille aînée du chef du clan et petite-fille de son allié elfique, Selanlar du clan Thétyr. [LOIT] [tsr1159]

-200 Année de la Pierre Levée

✧ L'Ordre du Croissant de Lune, un groupe de pieux chevaliers loyaux à Séluné et Clangeddin (également connu sous le nom des Frères à la Hache et les Frères de la Terre et du

Ciel), est fondé par la Dame aux Sept Étoiles d'Argent, Elhanna Fauconlune et la Première Hache Therlarn Chantehache. [LOIT] [dun069]

-173 Année des Héros Vigoureux

✧ Naissance de du demi-nain Bryth Hachelune, unique enfant de Therlarn Chantehache et Elhanna Fauconlune. [dun069]

Nota : dans les Royaumes, tout enfant ayant un seul parent nain ressemble à un nain.

-170 / -166 : Guerre des Œils Tyrans

✧ Les cités-États reconstituées des tyrannœils s'efforcent d'étendre à nouveau leur territoire. [dun069]

✧ Appellées la Guerre des Œils Tyrans par les historiens thétyriens et les Batailles de la Sphère de la Mort par les nains, les Marches des Orbes sont une guerre sans merci contre le dernier soulèvement des ruches tyrannœils d'Alimir. [tsr9561]

Les Fronts Forestiers

✧ Au début de la guerre, les tyrannœils conquièrent Almraiven, Suldolphor et la moitié sud de la forêt de Mir, mais ils ne réussissent jamais à conquérir le reste de la forêt. Les trois dernières années de la guerre voient les tyrannœils envahir et tenter de se retrancher à l'abri des arbres de la Forêt de Mir à trois reprises. Les forces calishites présentes dans la forêt gagnent des alliés inattendus sous la forme des drows de Dallnothax et des arachnéas du Maris des Araignées lors des deux dernières occasions, mais une fois les tyrannœils partis, les alliés se retournent immédiatement les uns contre les autres. La simple présence cachée de Myth-Dyraalis et de ses magiciens dans la forêt du nord-est permet de sauver la situation lors des premières attaques des tyrannœils dans la partie nord de la forêt de Mir, car les magiciens téléportent les tyrannœils profondément sous terre dans les mâchoires d'un dragon d'ombre qui se cachait dans les ruines de Shanatar. [tsr9561]

L'Askar de Pierre

✧ Wythal le Vil, le tyrannœil dirigeant de Volothamp, se met à pétrifier et à briser tous ceux qui s'opposent à lui. L'une de ses statues, un soldat calishite, prend vie une nuit. L'askar animé (un grade de soldat) accomplit le devoir qui lui était assigné. Wythal le Vil est tué alors qu'il est presque déchiré en deux par l'askar qui plonge son bras et son moi-gnon dans son œil central. Une fois son but atteint, l'askar de pierre s'effondre. [tsr9561]

-170 Année des yeux Nombreux

Début de la Guerre des Œils Tyrans

✧ Les forces croissantes des tyrannœils de l'Arnaden repoussent les agresseurs calishites et avancent maintenant dans l'est du Thétyr. Les Guerres de l'Œil Tyran commencent. [tsr9589]

✧ Les tyrannœils marchent au nord de la forêt de Mir vers Iltkazar et à l'ouest à travers la forêt vers Calimshan, absorbant le territoire des deux pays. [tsr1159]

Rencontres des Garnisons

✧ Le Thétyr s'allie avec le Calimshan et l'Iltkazar lors de la Rencontre des Garnisons, dans la cité naine d'Iltakar (actuellement à l'intérieur des ruines de Shoonach). [LOIT] [tsr1159] [tsr9561]

Nota : l'Iltkazar englobe alors le royaume nain des profondeurs ainsi que les humains et les nains de la surface affranchis du Calimshan.

✧ Almraiven tombe aux mains des tyrannœils dans les trois premiers mois de l'année, et Suldolphor suit à Herbeverte. Bien que la lutte soit plus longue, les spectateurs contrôlent le Marais des Araignées et la Forêt de Mir au sud, à la fin de Kythorn. Cela empêche un grand nombre de transferts de troupes de l'ouest du Calimshan, sauf directement dans les places-fortes contrôlés par les tyrannœils. [tsr9589]

☒ Au début de la première année, les spectateurs ont conquis presque tout le sud de l'Iltkazar et la moitié du Calimshan. [tsr9561]

-167 Année de la Parenté Soudaine

La Prise des Collines Qatarn

Nota : appelée Bataille du Valon des Œils dans [LOIT].

☒ Avec environ quatre cent victimes humaines, cette bataille voit un groupe de neuf tyrannœils et plus de trois mille sous-fifres enchantés encercler et attaquer le campement de la Quatrième Armée. Dans les cinq premiers jours d'Uktar, le chef de l'armée, le roi Silvam du Téthyr, se bat vaillamment et mène les troupes alliées à la victoire aux côtés du courageux général Révaod, chef des forces calishites. [tsr9561] [tsr9589]

Bataille de la Vallée des Yeux

☒ Cette bataille cruciale de la Guerre des Œil Tyrans, se déroule cette année. [LOIT]

☒ Les tyrannœils occupent Volothamp et Schamedar à la fin de l'année, bien que leur enracinement dans le Calimshan oriental les rende plus vulnérables et qu'ils perdent le contrôle d'Ankhapur, une de leurs plus grandes place-fortes de la surface. [tsr9589]

-166 / -161

☒ Les alliances demeurent entre les puissances humaines pour poursuivre les tyrannœils renégats pendant les prochaines années sur toutes leurs terres. [tsr9589] [tsr9561] [tsr1159]

-166 Année des Sept Amours Perdus

Fin de la Guerre des Œils Tyrans

☒ Après quatre longues années de combats incessants à l'Est, la guerre des Œils Tyrans se termine, et les nations humaines célèbrent la victoire. [tsr9589] [tsr1159] [tsr9561]

☒ Les guerres ont créé de nombreux héros, dont le légendaire ordre combattant de nains et d'humains appelé les Frères de la Hache. [tsr1159]

☒ Iltkazar est fortement affaibli par les combats de la Guerre des Œils Tyrans. Iltkazar perd progressivement de plus en plus de territoire au profit des tyrannœils de la Ruche d'Alimir, des drows de Guallidurth, des illithids d'Oryndoll et même de clans duergars dispersés. [tsr11509]

-160 / ... : Cairnheim

-160 Année du Géant de Pierre

☒ Après avoir erré dans l'Ouest des Royaumes pendant des siècles, un cairn (un géant de pierre mort-vivant) nommé le Dodkong, ou "Roi de la Mort", découvre un artefact de géants connu sous le nom de *Couronne d'Obadaï*. Avec la couronne du premier géant de pierre féerûnien sur son front, le Dodkong parvient à unir les clans de géants de pierre sous les Montagnes de la Course des Géants au sein du royaume de Cairnheim. [tsr11509]

Nota : parfois appelé Nedeheim, du nom de l'ancien royaume.

-153 Année du Linceul Étoilé

☒ Proeskampalar (actuelle Procampur), est fondé par les nains et devient rapidement un partenaire commercial important de Port-Ponant. [WT]

-111 Année de la Terrible Colère

La Marche des Orcs

☒ Les orcs sortent de leurs cavernes dans l'Épine Dorsale du Monde, se déversent depuis des mines abandonnées dans les Pics Gris, surgissent en hurlant de forts nains perdus dans les Montagnes de Glace, se déchainent depuis les complexes de cryptes dans les Montagnes Néther et font irruption depuis les entrailles des Montagnes de la Haute Lune. Jamais auparavant ni depuis, il n'y a eu un tel déferlement de puissance orque. [tsr9233]

☒ Devant cette déferlante, le Delzoun s'effondre et se retrouve replié sur lui-même. Les elfes d'Eaërlanne sont les seuls à résister à l'assaut et, avec l'aide des sylvaniens de

Turlang et d'autres alliés anonymes, ils parviennent à repousser les derniers jours de leur terre de quelques siècles encore. [tsr9233]

-106 Année des Kobolds Valeureux

≈ La Maison de Tanor'Thal crée la chute d'eau dans le Fût de Montprofond.

-105 Année de l'Aiguillon Sanglant

≈ Les drows de la Maison Tanor'Thal découvrent un temple perdu de Lolth dans Montprofond.

-100 Année de la Licorne Noire

Chute de Delzoun

☒ L'antique royaume nain de Delzoun, le Royaume du Nord, tombe à cause des phaërimms, des orcs et d'autres dangers ; les nains ne considèrent plus le Fardrimm comme leur domaine exclusif. Les citadelles de la surface survivent. Néanmoins, les nains sont toujours la race la plus forte de la région, s'élançant des niveaux les plus bas des Citadelles Adbar et Felbarr contre leurs ennemis. Les connexions connues vers la surface comprennent Ascore, la Citadelle Adbar, Morteneige, Felbarr, Sundabar et d'autres endroits dans les montagnes Rauvin. [tsr1165] [tsr11509]

Nota : les phaërimms sont censés avoir été neutralisés par les sharns deux siècles auparavant.

Nota : selon [tsr9300], lorsque Delzoun commence à s'effondrer, les nains qui vivent et exploitent les régions les plus à l'est se retrouvent coupés de leurs frères par la chute de Felbarr. En réalité, les nains n'abandonnent Felbarr qu'en 1054.

-37 Année des Patriotes

☒ Alaghôn qui n'était au départ guère plus qu'un point de relâche pour les navires sur leur route vers le sud lointain devient soudain un port majeur qui permet d'envoyer des marchandises à l'intérieur des terres aux tribus nomades des Plaines Étincelantes et aux nains qui résident dans les Montagnes Orsraunes. [tsr9520]

-26 / 342 : Dardath

Nota : Dardath rejoint l'Alliance d'Illefarn en 342 puis le Royaume de Phalorm en 523. À la chute de Phalorm, en 615, Dardath devient un groupe de forts claniques alliés. La plupart de ces forts sont abandonnés en 882 même si le titre de roi de Dardath perdure jusqu'en 1235.

-26 Année des Cinq Montagnes

☒ Les nains fondent le royaume de Dardath (actuelles Colines Désolées, entre le Délimbiyr et le Dessarin).

Nota : appelé le Royaume Déchu dans [tsr9300].

27 / 450 : Sixième Âge du Calimshan

☒ L'imperium contrôle les terres qui s'étendent aussi loin au nord que la Rivière Chionthar ; aussi loin à l'est que la Chaîne Iltkazar, le Bois de Chondal et l'Escarpement ; et aussi loin au sud que Tashalar sur la Péninsule Chultienne. Le plus grand empire jamais vu, est étonnamment dirigé par une seule dynastie, la Dynastie Shoon, illustrée par seulement quatorze souverains, qui règnent depuis le trône du qysar à Shoonach. [tsr9561] [tsr1165]

Nota : la Chaîne d'Iltkazar commence dans le nord avec les Montagne du Pas de Géant, s'étend à travers les Montagnes Flocons de Neige, les Pics Kuldin et les Montagnes Omlarandin, se terminant dans les Montagnes Alimir. On s'y réfère de cette manière car dessous se trouve le royaume nain d'Iltkazar. [tsr9561]

34 / 211

☒ Les nains de Melairaugure se retirent dans des niveaux de plus en plus bas et de en moins moins importants des Salles Profondes. [tsr11348]

34 Année du Pouvoir Dérobé

☒ Une formidable vague de drows déferle depuis les profondeurs des Salles Profondes, submergeant les nains de Melairaugure et tuant le Roi Melair IV, le dernier chef de clan Melairkyn (il est inhumé dans le Niveau Perdu). [tsr11348]

66 Année de l'Héritier Envoûté

☒ Le dernier Roi Profond d'Iltkazar déclare un nain d'origine inconnue comme son héritier quelques heures avant sa

mort. Mith Barak, le Sans Clan, un nain de grande taille, est arrivé à Iltkazar quelques heures à peine avant la mort du roi. Le Bouclier de Mithril, comme le nouveau souverain en vient à être connu, a une peau bleue argentée et une barbe argentée, mais ressemble en tous autres points à un nain d'écu. [tsr11509]

Nota : à l'insu de tous, Mith Barak est en réalité un dragon d'argent nommé Mithbarakaz.

67 Année de l'Aubergiste Parfumé

✧ **Mi-hiver** : Lors de la cérémonie de couronnement du roi Mith, Dumathoïn lui-même se manifeste pour placer la *Couronne de Mithril d'Iltkazar* sur sa tête, éliminant ainsi toute question de succession dans l'esprit des nains émerveillés. [tsr11509]

Nota : orthographié Mithrul et Iltkazur dans [tsr11509].

68 Année de l'Abîme qui Fait Écho

✧ Les drows attaquant le Mont Melairaugure créent la prison contiguë au Niveau Perdu de Montprofond. [tsr9519]

77 Année des Montagnes qui Tremblent

✧ Une violente éruption crée le Cratère d'Émeraude, Morn-din Vertesplendarron. Il devient un lieu sacré pour les nains sauvages de la région vénérant Thard Harr. Esmerandanna, une grande dracosire d'émeraude connue sous le nom de la Reine Resplendissante, le revendique comme sa demeure. Elle garde les pierres runiques les plus sacrées des durs autalars. [tsr9585]

Nota : situé en Chult parmi les Pics Enflammés.

92 Année du Tatouage Disparu

✧ Le Roi Mith d'Iltkazar entame son premier Grand Sommeil lors de la nuit de la mi-hiver provoquant la panique parmi le peuple du Royaume de Mithril. Toutefois, les nains s'organisent rapidement, formant ce qui deviendra connu comme le Conseil de Régence. [tsr11509]

Nota : le Grand Sommeil dure 75 ans et se produit tout les 100 ans.

130 Année des Nains Jumeaux

148 Année de la Glace Bleue

≈ Les drows construisent le Labyrinthe de Cristal initial dans Montprofond comme une aire d'entraînement pour leurs jeunes.

149 Année du Nain

✧ Un spectaculaire pont en arche est réalisé par le nain Iirikos Pierrépaule, au dessus de la Rivière Étincelante, pour la communauté d'elfes d'Eaërlanne qui vit là (actuelle Eau-forte). [tsr1109] [tsr9213] [tsr1142] [tsr9233] [tsr9393]

Nota : orthographié Iirikos dans [tsr9393].

c. 150

≈ Un fort nain inconnu dans les Pics Perdus connaît une fin soudaine.

153 Année du Sol qui Bouge

✧ La tribu uthgardt du Loup Gris adopte des réfugiés humains de la ville perdue de Gontelgryme. Le mal qui a possédé la cité fait que la tribu est maudite par la lycanthropie. [tsr9233]

162 Année du Grand Portail Nain

167 Année de la Source du Puits Profond

✧ Le Roi Mith d'Iltkazar se réveille de son premier Grand Sommeil et reprend le trône. Le Conseil de Régence est institutionnalisé. [tsr11509]

168 Année des Étoiles Éparpillées

✧ Le Fort d'Halaster, composé de la tour du magicien ainsi que de remparts fortifiés, est bâti au nord-ouest des fermes naissantes par Halaster Sombrecap. [tsr11348] [tsr1109]

Nota : il s'agit en réalité de l'artificier imaskari Hilather.

✧ Peu après son arrivée à la Montprofond, Halaster Sombrecap découvre les vestiges de l'Enclave de Sargauth, mais il s'en éloigne après avoir reconnu le danger que représentaient les Crânes, et il interdit à ses apprentis d'enquêter sur le domaine des Crânes. [tsr11348]

171 / 308 : Les Chasses d'Halaster

✧ Neuf expéditions sont lancées par Halaster pendant cette période. Elles deviendront connues sous le nom des Chasses d'Halaster. [tsr11348]

171 Année des Armes Malfaisantes

✧ Halaster Sombrecap commence à éradiquer violemment d'importants groupes de drows et de duergars, les chassant des Salles Profondes, comme ceux-ci l'ont fait précédemment pour les nains. [tsr11348]

194 Année de la Fumée qui Tourbillonne

✧ Le temple d'Eilistraée et ses elfes noirs bons sont massacrés par une nouvelle infestation de drows venant du dessous ; le temple est restauré en tant que garnison militaire de la Tour Biscornue. [tsr1165]

207 Année de la Masse Majestueuse

Chute du Royaume nain de Ferétoile

✧ Chassés de leurs forteresses par les orcs, les quelques survivants nains du clan Ferétoile s'enfuient de leur royaume vers le sud, sur la rive ouest du Dessarin harcelés par les orcs et les trolls. Ils sont menés par leur roi, Daurvos Barbegelee. Sur le Pont de Pierre, Daurvos tombe sous les coups des orcs. Le roi, mortellement blessé, en appelle à Moradin pour protéger le peuple de Ferétoile. Dans un éclair de lumière rouge et un cliquetis de métal, une grande silhouette de nain, haute de six mètres, se dresse sur le haut de l'arche, nimbée de flammes rouges. Le Forgeur des Âmes tue les orcs comme un fermier bat le blé, jusqu'à ce que plus aucun ne vienne. Les survivants du Clan Ferétoile (pour la plupart des femmes et des enfants) menés par la fille du roi Daurvos, Tammias Barbefourchue, fuient vers le sud et rejoignent le Royaume Déchu. [tsr11509] [tsr9300] [tsr1165]

Nota : il s'agit de Dardath sous les Collines Désolées.

✧ Des nains bâtissent et peuplent Fort Massépine (actuel Grunwald). [tsr1142] [tsr9393]

211 / 1368

✧ Pendant cette période, les portes du temple de Dumathoïn, se trouvant dans le Niveau Perdu de Montprofond, sont ouvertes seulement trente-deux fois et moins de vingt êtres vivant voient la dernière gloire des nains Melairkyn. [tsr9519]

211 Année des Splendeurs Gâtées

✧ Les nains disparaissent des Salles Profondes. [tsr11348]

✧ Les prêtres nains de Dumathoïn scellent leur temple se trouvant dans le Niveau Perdu de Montprofond. [tsr9519]

VIII : 220 / 661 : LA GLOIRE DE MYTH-DRANNOR

✧ Cette ère voit l'ouverture de Cormanthyr à toutes les races et l'essor de Myth-Drannor. [tsr1165]

Nota : début daté 221 dans [tsr1165].

227 / 796 : Tathtar

227 Année de la Bannière Déployée

✧ Fondation du royaume humain et nain de Tathtar à l'extrémité occidentale du Bief de Vilhon. [LOIT] [dra228]

Nota : extrémité orientale dans [LOIT].

✧ Les nains de l'Alaoreaum livrent une bataille épique contre le dragon rouge Traversetempête. Bien que le coût de la victoire soit élevé, le Roi Hachapparente revendique le trésor du dragon comme propriété des nains. La fumée provenant de la cité en feu de Portprofond alerte le village humain de Crique du Lac des Épées de la présence des nains dans les montagnes. [tsr9520]

232 Année du Centaure Bondissant

✧ La cité gnome de Dolblunde est bâtie au nord-est d'Eau-profonde. [dra234]

c. 250

≈ Halaster Sombrecap fait de Montprofond son domaine.

253 Année des Sourires Maussades

✧ Les nains de Fort Massépine et les humains des terres Mlembryn s'unissent pour détruire une armée de trolls sur le site de l'actuel Sonneccors. [tsr1142] [tsr9393] [dra228]

268 Année des Tempêtes Cruelles

✧ Le mithril dans les mines de Montprofond est épuisé. [tsr11348]

273 Année des Nains Enchantés

✧ La première migration de nains arrive à la Cité de la Fraternité (Myth-Drannor) sous la forme de trois petits clans venant d'Ammarindar et de la Citadelle Felbarr. [tsr1165]

275 Année de l'Épée Courroucée

≈ Halaster découvre le Niveau Perdu de Montprofond.

276 Année de la Lame Polie

✧ Les forges des clans nains Batailledeneige et Hachaiguisée produisent trois grands cadeaux en remerciement de leurs nouvelles demeures à Myth-Drannor ; le *Ceinturon de Bataille de Beljuriled* pour le coronal, le *Bouclier de Ronces* pour le chef de l'armée et la *Corne du Héraut* pour le chef des mages de l'Akh'Faër (qui sera plus tard mieux connue sous le nom de *Corne d'Écoute d'Ishildé* du nom de son premier porteur). [tsr1165]

277 Année de la Flamme Brisée

Nota : appelée Année des Chuchotements dans [tsr1165].

✧ Les nains de Tathtar sont anéantis par les drows. [LOIT]

Nota : il ne s'agit là que de la partie naine de Tathtar, le royaume étant également composé d'une partie humaine.

281 Année du Fléau qui Pleure

✧ Fort Massépine est abandonné par les nains en raison de l'augmentation des attaques orques et des effets d'une peste virulente. [tsr1142] [tsr9393]

284 Année des Pots Brisés

✧ Les duergars du Royaume Profond abandonnent en grande partie leurs possessions de Montprofond, connues par eux sous le nom de Fort Sargauthan, lorsque les veines de mithril autrefois abondantes sous ce qui est maintenant connu sous le nom de Mont Eauprofonde s'épuisent et que les Chasses de Halaster rendent leur présence intenable. [tsr11348]

307 Année des Voiles Déchirées

✧ Les Sept, les apprentis d'Halaster, abandonnent le Fort de la surface et pénètrent dans les sombres voies de Montprofond. La tour et les propriétés de la surface se délabrent et tombent en ruines. Tous les villageois évitent cette enceinte murée "maudite". [tsr1109]

Nota : les Sept sont Arcturia, Jhesiyra Kestellharpe, Muiral le Difforme, Nester, Marambra Nyghtsteel, Rantantar et Trobriand le Mage de Métal.

308 Année de la Promesse

✧ Les Chasses d'Halaster s'achèvent. [tsr11348]

309 Année de la Cascade

✧ Halaster règne sur les Salles Profondes. [tsr11348]

✧ Karazir Tiiraklar, consort de la Reine du Téthyr, et son frère, Ellessor, mènent une armée pour "conquérir les terres non-civilisées de l'Est" qui abritent des humains, des elfes, des nains et d'autres humanoïdes vivant dans de petits villages de montagne depuis le Second Âge du Calimshan. Ellessor devient duc du nouveau duché d'Elestam (actuel Erkazar). [tsr1159] [LOIT]

326 Année des Massacres Secrets

✧ Halaster Sombrecapè découvre le Labyrinthe de Cristal de Montprofond et commence à le modifier à ses propres fins. [tsr9538]

342 / 523 : Alliance d'Illefarn

Nota : c'est une alliance défensive entre les elfes et les nains.

342 Année du Cantobèle à l'Approche

✧ Les nains de Dardath s'organisent pour combattre et détruire les orcs venant de la Haute Lande avec l'aide inattendue des elfes d'Arprofond. Les elfes de la lune d'Arprofond et les nains de Dardath concluent un accord sous le Mont

Illefarn, et commencent à discuter d'une possible alliance avec les humains. Leur union est plus tard connue sous le nom d'Illefarn, au grand dam des historiens. [tsr1085]

344 Année du Métier à Tisser

✧ La construction de la Maison de Pierre par les nains de Dardath dirigés par Turgo Poingdefer commence cette année. Cette immense citadelle est bâtie pour aider à défendre le royaume commun des nains et des elfes contre les tribus d'orcs, de hobgobelins, de gobelours et de trolls qui les attaquent. [dra128] [dra273] [tsr9300]

Nota : [tsr9300] et [dra128] ajoutent les humains.

Nota : selon [dra273], la forteresse est bâtie pour défendre un puits d'eau potable nommé le Puits de Tournepierre.

366 Année des Enclumes en Fusion

✧ La construction de la Maison de Pierre est achevée cette année. [dra128] [dra273] [tsr9300]

445 Année du Nain sans Barbe

479 Année des Forêts Gelées

✧ Chute de Teshar. [tsr1165]

Nota : les drows de la Tour Biscornue en sont responsables.

493 Année du Prêtre Extatique

✧ Les drows, repoussés dans les niveaux les plus bas des Salles Profondes, abandonnent complètement l'ancien domaine nain de Melairaugure. [tsr11348]

500 Année de la Langue de Feu

✧ Josidiah Starym monte une campagne pour récupérer la *Lame du Soldat* de Cormanthyrr perdue après près de huit siècles. La première étape de cette recherche voit une chute provisoire des drows en garnison à la Tour Biscornue, puisque c'est là que la *Lame du Soldat* a été perdue par Cormanthyrr, Josidiah et sa troupe de chantelameurs et d'akh'faërn s'aventurent dans les Tréfonds Obscurs, sous la Tour, promettant de revenir dans un siècle avec les trésors perdus. [tsr1165]

523 / 615 : Phalorm, le Royaume des Trois Couronnes

523 Année des Épreuves Profanes

✧ Les elfes d'Arprofond et les nains de Dardath invitent les humains et les gnomes de la région, ainsi que les petite-gens déplacés de Meiritin au Conseil de la Hache et de la Flèche dans le Creux Rieur. Phalorm, le Royaume des Trois Couronnes est formé. [dun073]

✧ Lorsqu'il est fondé au Conseil de la Hache et de la Flèche dans le Creux Rieur, Phalorm, le Royaume des Trois Couronnes a trois rois : un roi elfe, Ruardh Éclatlumineux ; un roi nain, Torghtar sang de Bharaun ; et un roi humain, Javilarhh "le Sombre" Épéeneige. Il a aussi deux ducs, un gnome et un petite-gens : Ulbrent Maindepierre et Corcytar Cordechasse. Le royaume sera plus tard connu comme le Royaume Déchu, son nom s'étant perdu au fil du temps. [tsr9300] [tsr9233] [dun073]

✧ Deuxième apparition, confirmée par deux éclaireurs nains, de l'artefact connu comme la *Couronne des Montagnes* dans les Tréfonds Obscurs près du Chessenta. [dra257]

527 Année des Guenilles

✧ Lorsque Hlondeth est envahi par une légion de kobolds, le seigneur Shevron Extaminos accueille dans l'enceinte de sa famille tous ceux qui ont réussi à échapper à l'armée humanoïde. Pendant le siège prolongé des murs du complexe par les kobolds, le seigneur Shevron reçoit une vision d'Ilmater lui montrant comment sortir de l'impasse. Le brave seigneur mène ensuite une armée de serpents "de compagnie" depuis ses jardins contre les troupes des kobolds. Les kobolds sont mis en déroute, et les serpents disparaissent alors dans les égouts. Une enquête plus approfondie permet de déterminer que les kobolds agissaient sur les ordres de la nation drow en expansion dans les Tréfonds Obscurs sous le Turmish, Undraëth où règne la reine Nathglaryst. [tsr9563] [ply140] [tsr9520]

✧ Les survivants de Hlondeth apprennent que les kobolds

étaient dirigés par des elfes noirs, les maléfiques habitants des profondeurs de la terre. Leur chef, Shilaris Shemavec, aurait caché le trésor de Hlondeth dans les égouts et aurait emmené les autres avec elle lors de son voyage de retour sous terre. Ni la dirigeante des elfes noirs ni le trésor n'ont jamais été retrouvés. [tsr9520]

528 Année du Ciel Brûlant

☒ La horde d'orcs de "la Défense qui Hurle" marche sur Phalorm depuis les Landes Trolles et rencontre les éclaireurs des armées de Phalorm dans les collines au sud des ruines des Salles de la Hache de Chasse. La horde d'orcs poursuit les guerriers montés de Phalorm et est astucieusement amenée à la Maison de Pierre où elle est entièrement détruite par les défenseurs de cette forteresse. [tsr9300]

557 Année de la Fonte

Batailles des Haches Ébréchées et des Crocs Émoussés

☒ Une armée de hobgobelins marche au nord depuis les forêts au sud des Collines du Serpent et dévaste le Duché nain de Hunnabar centré sur la cité souterraine de Kana-glym près de l'actuel Château Lancedragon. Rassemblant ses forces, Phalorm envoie deux armées au sud et détruit les hobgobelins aux Batailles jumelles des Haches Ébréchées et des Crocs Émoussés. [tsr9300]

568 Année du Haubert Pernicieux

Bataille des Flèches Silencieuses

☒ Les armées de Phalorm marchent vers le nord-ouest du royaume pour aider le royaume de Yarlith, qui est attaqué par une horde d'orcs menée par un géant du givre nommé Horthgar. Les guerriers de Phalorm arrivent à l'improviste sur le champ de bataille et mènent les forestiers de Yarlith, durement éprouvés, à une grande victoire à la Bataille des Flèches Silencieuses.

c. 570

☒ Charvekannathor l'Écarlate, un dragon rouge adulte, s'installe dans la ville naine abandonnée de Rrinnoroth au sommet d'un haut plateau à l'intérieur du sud-ouest des Pics Kuldin. [tsr11509] [LOIT]

Nota : Construit comme une garnison et un poste de guet à l'époque du Haut Shanatar, la cité a été nommée Rrinnoroth, "place au-dessus de la terre ennemie", en référence aux anciennes terres des gobelins en dessous.

573 Année de l'Araignée de Sable

☒ Naissance des jumeaux Aunraë et Ildibane Nasadra, future Mère Matrone et futur archimage de Ched-Nasad. [tsr11509]

576 Année du Passage sans Soleil

☒ Les tribus uthgardts du Poney Rouge et de l'Aigle Doré disparaissent dans les Tréfonds Obscurs après avoir découvert un passage sous la Pierre Unique, leur tertre ancestral dans la partie la plus orientale du Boilune. Leurs descendants deviendront les sauvages torves. [tsr11509] [tsr1142]

579 Année du Libertin Cultivé

☒ Le roi nain de Phalorm, Torghatar sang de Bharaun, tombe sous les coups d'assassins duergars tandis qu'il est sur la route pour répondre à un faux appel à l'aide dans les environs de l'actuel Gué-de-Fer. [tsr9300]

585 Année du Tyrannœil qui Reluque

☒ Âgés de douze ans, Aunraë et Ildibane Nasadra forgent un Pacte de Sang d'Araignée. [tsr11509]

592 Année des Duellistes Suprêmes

Bataille des Feuilles Brûlantes

☒ Les forces trolles des Collines Trolles attaquent la frontière sud-ouest de Phalorm en force cette année et font de grands dégâts avant d'être dispersées et tuées à la Bataille des Feuilles Brûlantes. Les nains du Duché de Hunnabar sont trop peu pour garder leurs biens dans la région alentour de l'actuel Château-Lancedragon et au cours de la décade suivante déménagent vers le Duché de Dardath au nord.

c. 600

≈ À cette époque, il y a de petits vestiges du royaume nain de Delzoun.

602 Année de la Mer Miroitante

☒ Une paire d'ixzan, Phiaqiv la Sangsuevie et Zekaqux Hanteprofondeurs, naissent et sont transformés en grands vampires par un avatar d'Ilxendren. [tsr11509]

☒ La cité ixzan de Malydren, la Cité de Corail, est fondée au fond du Lac des Brumes Rayonnantes sous le Calimshan et le Téthyr. [tsr11509]

604 Année du Lutin Cloîtré

☒ Une horde d'orcs descend la Course de la Licorne depuis les profondeurs de la Haute-Forêt et assiège Sécombrel. Rassemblant rapidement leurs forces, les armées de Phalorm convergent vers cette colonie et repoussent les orcs avec de grandes pertes.

610 / 649 : Roldilar, le Royaume des Épées Scintillantes

610 Année du Sort de Feu

☒ Les nains conquièrent les terres du Vaste, en triomphant de Croc-crasseux et ses orcs. Ils fondent Roldilar, le Royaume des Épées Scintillantes. [tsr1165] [tsr9575]

611 Année du Normiir

Nota : terme elfique pour un trésor unique, incomparable et sans prix. [Steven Schend]

☒ Le Horde Éternelle déchainée surgit de l'Épine Dorsale du Monde et engloutit le Nord. Les armées de Phalorm se dirigent vers le nord mais il est trop tard pour empêcher la chute de Yarlith. Elles réussissent cependant à lever le siège de la cité de négoce indépendante de Padhiver, grâce à l'aide de Palarandusk le Dragon-Soleil, et pendant l'année suivante, bataille après bataille, les guerriers de Phalorm, avec l'aide d'autres communautés du Nord, s'efforcent désespérément de vaincre cette immense armée d'orcs. [dra252] [dra164] [dun073]

☒ Les nains de Roldilar commencent l'édification de Sarbrine, la Cité du Marteau (actuelle Corbentre). [tsr9575]

612 Année du Sourire du Bouffon

Bataille des Larmes de Feu

☒ Les armées de Phalorm et d'autres colonies alliées du Nord, dirigées par le prêtre heaumite Helbrace, brisent la Horde Éternelle à la Bataille des Larmes de Feu, au sud de l'actuelle Triverrat, aux dépens d'une grande partie de leurs forces. Les guerriers de Phalorm passent les deux années suivantes à traquer les bandes orques survivantes qui errent dans la région. [dun073]

Nota : daté selon le Calendrier du Nord dans [dra164].

614 Année du Sceptre Brisé

Bataille des Champs Détrempés

☒ **Eléasias** : Un grand chef orc, Grunnig "le Rouge", réunit les bandes orques nomades des vastes prairies connues comme les Champs des Morts, au sud de Phalorm et marche vers le nord. La plupart de ses guerriers étant partis vers le nord, Phalorm vide ses garnisons et ses forteresses et envoie une armée au sud pour livrer bataille sous les ordres du roi nain Oskilar, fils de Fauril. Les combats sauvages autour de l'actuel Château Lancedragon, connus comme la Bataille des Champs Détrempés, voient Phalorm sortir victorieux, bien que sa force de frappe soit gravement endommagée. [tsr9300]

☒ **Uktar** : Au cours des jours déclinant de l'année, le nord-est de Phalorm est envahi par la Horde des Terres Incultes, une grande armée orque originaire de la Haute Lande et du sud des montagnes des Pics Gris. Le roi nain Oskilar est tué tandis qu'il mène une action d'arrière-garde désespérée pour gagner du temps pour les armées du royaume, Dolblunde est pillée et la Maison de Pierre est assiégée. [tsr9300]

Bataille des Étoiles Voilées

☞ **Nuiteuse** : Les armées de Phalorm se déplacent vers le sud pour secourir le royaume. La horde orque se déplace vers le nord, laissant une partie de ses forces derrière elle pour maintenir le siège de la Maison de Pierre. La horde se divise en deux, une armée se déplaçant sur la rive ouest du Dessarin et l'autre sur la rive est en direction du Pont de Pierre. Au sud de l'actuel Pont-Ponant, les armées de Phalorm rencontrent la force occidentale des orcs et livrent bataille. Alors que les guerriers de Phalorm semblent prendre le dessus, l'armée orque de l'est charge sur leur flanc et leurs arrières après avoir traversé le Dessarin au Pont de Pierre. L'armée de Phalorm est mise en déroute et s'enfuit vers l'ouest en cherchant à se rallier à la Tour d'Iniary, une forteresse du royaume côtier allié d'Uthtour. [dun073] [dra258]

615 Année du Baiser de la Lamie

☞ **Martel** : Les armées de Phalorm sont à nouveau battues à la Tour d'Iniary par la Horde des Terres Incultes, alors que la bataille tire Iniary réveille l'ancienne liche des cryptes situées au plus profond de la forteresse. La liche attaque les orcs et les armées de Phalorm dans sa fureur, et la forteresse est réduite en ruines. Les guerriers de Phalorm cherchent refuge dans le royaume côtier d'Uthtour, vivement poursuivis par la horde orque. Alarmé par la présence de la horde sur ses terres, le souverain d'Uthtour supplie Iniary de sauver le royaume. Avec un humour cruel, Iniary déchaîne une grande magie qui monte la mer et inonde les terres environnantes, mettant ainsi fin au royaume et dévastant les armées de Phalorm et de la Horde des Terres Incultes. Les orcs restants s'enfuient dans les Montagnes des Épées et la région devient un grand marécage connu sous le nom de l'Étang des Morts. [tsr9233] [dra258] [dun073]

☞ **Alturiak** : Les restes de la horde qui assiègent la Maison de Pierre périssent lors d'un dernier assaut futile contre cette forteresse. [dra273]

Chute de Phalorm

☞ **Mirtul** : Le royaume de Phalorm s'effondre lorsque les elfes, écœurés par les guerres sans fin, abandonnent l'alliance. Les nains de Phalorm, dont le nombre a fortement diminué, se retirent dans des forteresses isolées dans les profondeurs des Collines de la Corne ou se dirigent vers l'est, vers Ammarindar. [tsr9300] [dra258]

616 Année des Rois Ensorcelés

☞ Le dragon d'ombre adulte femelle Aurgloroasa installe son antre dans les Pics du Tonnerre. L'arrivée d'Aurgloroasa est remarquée par les rôdeurs elfiques de Cormanthyr et les éclaireurs nains de Logetonnerre mais aucune des deux nations ne choisit de contester sa nouvelle revendication territoriale, ce qu'ils regretteront par la suite. [tsr1165] [tsr9547]

☞ Les clans nains Boldenbar et Fracasseurs de Boucliers achèvent l'édification de Sarbrine (actuelle Corbentre) "la Cité du Marteau". La cité devient la capitale de Roldilar. [tsr9575]

626 Année de l'Aigle et du Faucon

☞ Fondation de Mirabar par le prince vagabond âgé Ereskas d'Amn qui a fui les intrigues de sa terre natale vingt ans auparavant. Bâtissant sur les vestiges de la Tour de Fer détruite depuis longtemps, capitale du royaume nain de Gharraghaur, Ereskas attire bientôt de nombreux colons du Royaume de l'Homme et de la cité de Lunargent. [tsr1159] [tsr9300] [tsr9229]

Nota : Ereskas est le porteur de *Namarra* à cette époque [tsr9229] et [dra074]. Selon certains sages, des nains se sont installés dans les mines de l'antique cité naine après la chute de CalmePierre en 225 CV.

634 Année de la Sombre Progéniture

☞ Le clan de dragons d'ombre régnant sur Chaulssin est vaincu par les habitants elfes noirs lorsque ceux-ci maîtrisent suffisamment la magie. Au moins un dragon d'ombre échappe au carnage par le Demi-Plan de l'Ombre, probablement le ver connu sous le nom d'Obscurité Chatoyante.

[tsr11509]

645 Année du Cadeau Onéreux

☞ Le magicien Maskyr gagne la Vallée de Maskyr à Tuir Barbepierre, roi des nains du Vaste, en arrachant son œil droit comme prix pour gagner la vallée. Maskyr y gagne aussi son surnom de "Un Œil". [tsr9575] [tsr1165]

649 Année de la Couronne Sanglante

Bataille des Feux Profonds

☞ Les orcs qui attaquent à la surface et les drows qui frappent dans les profondeurs mettent soudainement et brutalement fin au règne des nains. Le royaume des Épées Scintillantes tombe et Sarbrine est abandonné. Les défenses naines sont brisées par des défaites aux gués de la Vespère et à la Bataille des Feux Profonds, un combat long et sanglant qui fait rage à travers les voies souterraines de la montagne pendant près de vingt jours. Nombre de clans nains s'enfuient sous terre, tandis que d'autres artisans et non-combattants migrent vers Myth-Drannor. [tsr9575] [tsr1165]

IX : 661 / 720 : LE DÉCLIN DE MYTH-DRANNOR

668 Année du Livre Parlant

☞ Des magiciens commencent à disparaître mystérieusement de Myth-Drannor et de tout Cormanthyr cette année. Le seul indice est que tous les *portails* visibles de la cité crépitent de manière inquiétante et font clignoter des éclairs bleus à l'intérieur de leurs limites. (En vérité, Halaster Sombrecap de Montprofond enlève des magiciens au hasard et les bannit dans les Salles Profondes). [tsr9558]

c. 670

☞ Le monument au héros nain Karlyn de la Maison Kuldelver devient connu comme le Nain Plaintif. [LOIT]

670 Année des Crues Nombreuses

☞ Pénétrant dans la Voûte des Âges pour la première fois depuis des années en raison d'une recrudescence de drows dans la forêt du nord-ouest, le chef des mages, Paéris Haladar, la trouve vide, les plus grands et les plus anciens trésors de Cormanthyr ayant tous disparu. [tsr9558]

☞ Les drows infestent les forêts du nord, cherchant à bâtir une forteresse sur les ruines du temple de Moander.

L'Akh'Velahr élimine tous les drows en vingt mois. [tsr9558]

671 Année du Tueur Voilé

☞ Les voyageurs deviennent fréquents entre Ascalcorne et Lunargent, et le commerce se développe avec les nains du Nord. [tsr1142] [tsr9562]

672 Année des Cavernes Furieuses

☞ De nombreux colons nains de Myth-Drannor, pour la plupart des clans de réfugiés du royaume déchu des Épées Scintillantes, quittent la cité et se dirigent vers le nord, sur la rive sud de la Mer aux Dragons. Ils rouvrent les mines les plus à l'ouest de Sarphil, connues sous le nom de Voies Perdues, qui criblent un long escarpement (connu sous le nom de l'Escarpement) qui surplombe la partie orientale de la Baie des Résidus. [tsr9558]

673 Année du Pacte

☞ La cité naissante de Montéloin, nommée en l'honneur du clan nain du même nom, est fondée par des elfes, des demi-elfes et des humains sur la rive ouest de la Baie des Résidus pour commercer avec les nains de l'Escarpement. Certains fondent ce village à la fois pour garder les drows hors de la région et pour maintenir une certaine vigilance sur la Crypte de Moander. En l'espace de quelques décennies, le nom de la ville est altéré et ramené à Montéloy. [tsr9558]

Nota : selon [tsr1031], Montéloy est bâtie par les elfes pour commercer avec les humains.

680 Année de la Longue Marche

Nota : aussi appelée Année du Squelette d'Orange.

✧ De nombreux tailleurs de pierre nains et humains migrent de Myth-Drannor vers Montéloy pour aider cette jeune cité dans la construction de son premier mur d'enceinte défensif. [tsr9558]

✧ Après plus d'une décennie, les magiciens de la Guilde des Naturalistes rassemblent des indices et réalisent que Halaster Sombrecap a enlevé des magiciens dans tout Cormanthyr en représailles pour avoir pillé ses monstres dans Montprofond. La guilde monte une expédition de sauvetage dans le donjon, qui ne reviendra jamais, et ils mettent discrètement fin à leurs sorties vers Montprofond. Leurs tentatives pour dissiper ou détruire le *portail* qui relie leur salle à Montprofond échouent. [tsr9558]

684 Année de la Crypte Écroulée

✧ Les nains du clan Tarynpierre sont retrouvés en train de creuser de profonds tunnels sous Myth-Drannor malgré les interdictions de longue date contre de telles actions. De plus, certaines Maisons elfes sont scandalisées par le fait que les tunnels creusés par les nains dans des zones restreintes ont fait s'effondrer certaines cryptes profondes, presque oubliées, des Maisons anciennes ou disparues depuis longtemps. Le clan Tarynpierre et ses trois cent cinquante nains, malgré un appel au sein du Conseil Régnant pour une condamnation à mort et un appel tout aussi fort pour l'acquittement, sont exilés de Myth-Drannor et Cormanthyr. Le clan émigre vers l'ouest dans les Pics du Tonnerre. [tsr9558]

689 Année du Bourreau Exalté

✧ La Matrone Aunraë succède à sa grand-mère en tant que Mère Matrone de la Maison souveraine Nasadra à Ched-Nasad. Son pouvoir dans la cité est presque absolu. [tsr11509]

698 Année du Campagnol Vorace

✧ La cité gnome de Dolblunde est finalement abandonnée après qu'un assaut sanglant des prêtres et des partisans d'Urdlen a vu une grande part de la petite population masacrée. [tsr9585]

710 Année du Trône Renversé

✧ Les attaques de drows en Cormyr coûtent la vie à trois familles nobles du royaume ; bien qu'on les croie morts, la plupart des nobles survivent comme esclaves dans les Tréfonds Obscurs. [tsr9558]

712 Année de la Lance Perdue

✧ Les drows opèrent en surface dans la région des Vaux. [tsr1085]

Affrontement à l'Arène des Duellistes

✧ **17 Marpenoth** : Cette bataille marque le début officiel de la Trêve des Araignées entre les forces drow de la Maison Dhuurniv et les forces mélangées des elfes et des aventuriers à la Cour Elfique. [tsr9558]

✧ **17 Marpenoth / 1^{er} Alturiak** : La Trêve des Araignées est établie entre les forces drows de la Maison Dhuurniv et les forces défendant Cormanthyr contre l'Armée des Ténèbres. Ce fait d'armes est dû aux N'Vaëlahr. Les elfes cèdent la Tour Biscornue aux drows en échange de leur aide contre l'Armée des Ténèbres. [tsr9558]

713 Année du Léopard de Feu

✧ Après plus de deux cents ans la Tour Biscornue retombe aux mains des drows, marquant le renouveau du Pays sous les Ombres à l'Ouest de Cormanthor (en accord avec la Trêve des Araignées). [tsr9558]

Les Affrontements des Sombrétoiles

✧ **Mi-hiver / 1 Alturiak** : Ces affrontements marquent la bataille finale contre l'Armée des Ténèbres à l'intérieur des limites de la cité de la Cour Elfique ainsi que la fin de la Trêve des Araignées. Après avoir vaincu ce qui reste du Baillon Infernal, les elfes et les drows s'affrontent de nouveau. Mort de l'arfaërn Aolis Ildacer et de Dame Laèle Dhuurniv. [tsr9558]

✧ **1^{er} Alturiak** : Fin de la Trêve des Agrainées avec la mort d'Aolis Ildacer aux mains des drows et défaite des forces de l'Armée des Ténèbres dans et autour de la Cour Elfique, qui est revendiquée par les elfes de Cormanthyr. [tsr9558]

X : 720 / 1358 : L'ÂGE DE L'HUMANITÉ

✧ Avec le déclin des empires elfes et nains, cette Ère marque une dramatique expansion des humains sur Toril. Le Haut-Dieu Ao, ouvre les Royaumes à des races d'autres mondes. Ces immigrants apportent avec eux leurs croyances en de nouveaux Dieux. Cette Ère se commence et s'achève sur deux événements très importants pour le Panthéon des Dieux féerûniens, le Cataclysme de l'Aube et le Temps des Troubles.

731 Année des Visions

✧ Au cours de leurs études, les drows de Chaulssin ont maîtrisé l'art de prendre une forme draconique, se transformant en dragons-garous de l'ombre. Moins de cent ans après leur émancipation, la cité entière est déplacée vers le Demi-Plan de l'Ombre, laissant des ombres vacillantes des personnes qui y vivaient. Le destin de la cité est inconnu, mais la rumeur dit que la Cité des Vers d'Ombre est devenue la proie des sorts des malaugryms peu après son changement de plan. [tsr11509]

735 Année de l'Enfant du Prophète

✧ À cette époque, le bois du sud est appelé la Forêt de Mir, et des elfes noirs sont observés dans ses profondeurs. [LOIT]

c. 742

✧ Le Roi Strohm III du Téthyr mène la première de plus de trente batailles contre les drows de la Forêt de Mir. [LOIT]

750 Année du Nain Agonisant

796 Année des Brumes Grises

✧ Les maîtres de caravanes zhents rapportent que les terreaux nocturnes de Valjoyeux ont rendu l'itinéraire trop dangereux. En quête d'une nouvelle route vers le sud, les zhents sont les seuls habitants de la surface à mettre de côté la violence et à faire la paix avec les drows de la vallée d'Ashaba. [tsr1120]

c. 800

✧ L'influence drow à Valombre est à son apogée. [tsr1085]

802 / 831 : Guerre de Trente Ans (Dambrath)

✧ La guerre se poursuit pendant trois décennies, au prix d'un coût énorme en vies humaines pour les arkaïens et pour les drows. [tsr9388]

802 Année de la Paix Disparée

✧ Reinhar IX, roi des arkaïens ordonne l'exploitation de nombreux et riches gisements d'argent et d'électrum dans les montagnes de Gnollgarde. Avant que ses plans d'expansion ne puissent commencer, les mineurs rencontrent les drows de T'lindhet. Les drows sont indignés et commencent une série de raids et d'attaques sur les forteresses des arkaïens. Des villages entiers sont détruits pendant la nuit. Aucune trace des envahisseurs ne peut être retrouvée. [tsr9388]

803 Année de la Main qui Atteint

✧ Reinhar commet l'acte téméraire d'attaquer les drows. Les arkaïens réussissent à faire entrer une force dans la cité des drows. Cette action permet d'unir les drows, généralement chaotiques, et pour une fois, la pleine puissance d'une cité drow est retournée contre un ennemi. [tsr9388]

✧ La bataille remonte rapidement à la surface. Les pillards de Reinhar sont anéantis, ne laissant à Reinhar qu'une petite partie de son armée d'origine. Cela ne suffit pas pour les drows, qui exigent l'asservissement complet de toute la nation de la surface. [tsr9388]

817 Année de la Torche Mortelle

✧ Halaster et Arcturia créent l'autel du vampire dans le Niveau Perdu de Montprofond.

831 Année de la Langue Trompeuse

✧ Finalement, les drows finissent par coincer les forces arkaïennes à Malduir. Les défenseurs sont ravis de voir un groupe de pèlerins demi-elfes entrer dans la cité. La grande prêtresse, Cathtyr Shintar, offre l'aide de ses clercs pour aider à défendre la cité. Reinhar prend cela comme un présage des dieux, et place une prêtresse avec presque chaque compagnie. [tsr9388]

✧ Dans la semaine, les drows frappent. Les prêtresses se révoltent en effet être d'un grand secours - pour les drows. Toutes les prêtresses attaquent les arkaïens, et Cathtyr elle-même tue Reinhar. Les drows étaient encore affaiblis par la bataille. Seule la présence des prêtresses leur permet de gagner. Cathtyr se rend compte qu'elle a un avantage unique sur les drows. Elle conclut un marché que même les drows suspicieux acceptent. Ses prêtresses régneront sur le pays. En échange, elles donneront accès à la surface aux drows, en échangeant des armes, des esclaves et des fournitures de la surface. [tsr9388]

✧ Les drows sont ravis de cette offre effrontée d'un habitant de la surface. Reinhar a été tué et l'insulte a été vengée. Après trente ans de guerre, les drows ne sont pas particulièrement intéressés par le Dambrath. Ils insistent cependant pour prendre les meilleurs mâles capturés comme esclaves. Cathtyr accepte rapidement, considérant les mâles comme un obstacle à son propre pouvoir. [tsr9388]

834 Année du Lion Bondissant

✧ Château-Grandplace (actuel Château-Tristeplace) est bâti à la frontière de Valombre pour s'opposer à la Tour Biscornue. [tsr1085] [tsr9392]

Nota : nommée tour d'Ashaba dans [tsr9392].

846 Année du Nain Stable

c. 850

≈ Qilué Veladorn, Élué de Mystra et d'Eilistraée, mène une poignée de ses jeunes camarades elfes noirs depuis leur minuscule village de Buiyrandyn, aujourd'hui disparu, dans un assaut sur la Fosse de Ghaunadaur. Après avoir détruit un avatar de Ghaunadaur qui y résidait et provoqué la fuite ou la destruction de ses serviteurs, les Élués d'Eilistraée (comme les enfants elfes noirs sont collectivement appelés) scellent les fissures descendantes et les tunnels du temple par lesquels les serviteurs survivants de Ghaunadaur se sont enfuis et provoquent un éboulement qui remplit ce qui reste de la Fosse de Ghaunadaur. Les passages autour de la Fosse sont patrouillés par les Élués d'Eilistraée pendant les siècles suivant. [tsr9475] [tsr9585] [dra176]

Nota : daté c. 400 dans [dra176]. Steven Schend situe l'événement entre 837 et 1055.

864 Année de la Branche Brisée

✧ Rysellan le Sombre, un mage vieillissant, fonde la Rune Tordue. L'un des premiers repaires de la Rune se trouve dans les profondeurs de Calimport, dans ce qui était autrefois un ancien temple drow. La Rune Tordue est destinée à être un consortium secret de mages manipulant le pouvoir réel du Sud. [tsr9561] [tsr9589] [tsr1159] [LOIT]

✧ Château-Tristeplace est détruit par les drows. [tsr1085]

882 Année de la Malédiction

✧ Grintharke, un balor et le plus éminent des commandants tanar'ri, fait immédiatement venir d'autres membres de sa famille sur Féerûne pour renforcer sa position. À la fin de l'été, les plans de Grintharke visant à s'allier aux hordes orques pour faire tomber Ammarindar et Eaërlanne battent leur plein. Après la chute de leur défense la plus septentrionale aux mains des fiélons, le royaume elfique d'Eaërlanne et le royaume nain d'Ammarindar ne sont pas préparés à repousser de leurs frontières une horde orque massive et les démons regroupés de Seuil d'Enfer. Ainsi, quelques mois après la chute d'Ascalcorne, les derniers grands empires demi-humains du Nord tombent également. La réputation de

Seuil d'Enfer en tant que foyer d'un grand mal semble définitivement gravée dans l'esprit de tous les survivants, des réfugiés et des peuples des terres voisines. [tsr9562]

Chute d'Ammarindar

✧ Ammarindar tombe lorsque Ascalcorne devient Seuil d'Enfer et que des créatures maléfiques envahissent les terres de la surface et les souterrains tout le long de la vallée du Délimbiyr. La plupart de ses habitants s'échappent vers les Collines Lointaines. Beaucoup meurent au cours de combats sauvages, en particulier la vaillante arrière-garde dirigée par la reine Helmma, qui périt jusqu'au dernier nain, y compris leur reine. Ils achètent avec leur vie du temps pour permettre aux moins guerriers de leur peuple de fuir vers le sud pour échapper aux raids des orcs dans la vallée de Naurogloth, connue aujourd'hui sous le nom de Col des Os Blanchis. [tsr9300] [tsr9562] [tsr11509]

Nota : les nains se réfugient dans Oghrann dans [tsr9300], royaume disparu en -3770. Oghrann est noté chutant peu après dans [tsr9300].

✧ Des elfes de la lune d'Eaërlanne arrivent à Arprofond et reconstituent ce royaume elfique. L'arrivée des elfes entraîne une tentative d'alliance entre eux, les humains du Délimbiyr et les nains vivant sous le Mont Illefarn en réponse aux horreurs de Seuil d'Enfer. Cette alliance s'ameuise rapidement lorsque les réfugiés elfes d'Eaërlanne se retirent du pacte en raison du sentiment anti-humain qui règne parmi eux, et cette éphémère période n'est qu'un pâle reflet de Phalorm. Dans leur confusion, les sages qualifient cette alliance de Royaume Déchu, un nom proprement attribuable à Phalorm, le Royaume des Trois Couronnes.

884 Année des Flèches Chantantes

✧ Les nains de la Citadelle Sundbarr viennent en aide à un groupe de réfugiés humains, mené par le Prince Simberuel Astalme, fuyant la chute d'Ascalcorne. Les humains se voient offrir un foyer dans les parties abandonnées de la surface de la citadelle et, avec le temps rebâtissent et refondent la colonie de Sundabar.

888 Année des Douze Dents

La Lutte des Orages

✧ À Kormul, Tothur périt, tuant plus de quarante archiprêtres de Talos, brisant le pouvoir de l'église de Talos en Féerûne pour trois siècles. Au cours de la bataille, la terre est brisée en cent endroits et fendue en mille autres, et c'est grâce à l'une de ces fissures que la *Chaîne qui Psalmodie* atteint manifestement les Tréfonds Obscurs, tombant entre les mains des drows. [tsr9545]

906 Année des Labours

✧ Azmaër, le dernier maréchal drow de la Tour Biscornue, supervise la dernière retraite des drows face à un soulèvement humain, et tient la citadelle contre un siège d'un an. Les drows sont chassés de la Tour Biscornue. [tsr1085] [tsr9392]

934 Année de la Magie Déclinante

✧ Les villages gnomes dans les Montagnes des Épées et les contreforts environnants sont tous éradiqués par les orcs d'Uruth Ukrypt. Le dernier à tomber est le manoir du soi-disant "Roi Gnome" Karlus "Coupedor" Dlinépaule, sur le Mont Araddyn, au nord de Fort Nimoar. [dra251]

942 Année du Vautour Tournoyant

✧ Les drows font des raids à la surface des Royaumes de part et d'autre de la Côte des Épées. [tsr9545]

✧ Emurra Scaradath, jeune protégée du Lunevoyant d'Eau-profonde, Engalathaë, pousse le clergé sélûnite de la cité à envoyer une mission de sauvetage dans les Tréfonds Obscurs pour secourir sa famille qui a été capturée par les esclavagistes drows. [tsr9545]

944 Année de l'Armure Animée

≈ Le monarque Kurskos Maindefer d'Aumreayum tue son héraut Amrok des Nains lors d'une nuit de réjouissance après la Rencontre des Boucliers et prend *Adjatha la Buveuse* - ainsi que l'inimitié des nains - comme sienne. [tsr9229]

[dra074]

c. 950

≈ De mystérieux maraudeurs souterrains rasant Hotun-Shûl, un énorme temple souterrain situé quelque part sous les Pics Glacés au nord-est de l'Anauroch. Hotun-Shûl est célèbre pour ses frises sculptées par Illsenstaad, le second fils d'Obadaï, renommées tant pour leurs qualités artistiques que pour le travail colossal qu'elles représentent. [tsr9487]

Nota : pour les sages, "Essai sur les frises d'Hotun-Shûl" par un Maître Constructeur thayen démontre que la destruction est postérieure à la fondation de Thay.

952 Année des Anneaux Royaux

✧ La Grotte de l'Écho des Vagues tombe aux mains des orcs d'Uruth Ukrypt entraînant l'effondrement de l'alliance minière de nains et de gnomes connue sous le nom de Pacte de Phandelver.

968 Année du Gnome Errant

972 Année de la Couronne de Cairngorm

✧ Les tribus derros dispersées de la Nord-Terre lancent une nouvelle Guerre Unificatrice, cette fois contre les duergars du Royaume des Profondeurs. Les derros parviennent à tuer le Roi Barépine V de Gracklstugh. [tsr11509]

✧ En représailles, le Roi Profond Tarngardt VII Ombracier, nouvellement couronné, lance une croisade pour exterminer les clans derros dispersés dans toute la Nord-Terre. Plusieurs centaines de derros sont ramenés à Gracklstugh enchaînés. [tsr11509]

987 Année du Nain Flamboyant

Roche en Feu

✧ Au plus profond des tunnels sous la Mer Sans Fin, une expédition de mineurs nains est prise en embuscade par des drows. Pendant le conflit qui s'ensuit, une profonde fissure vers le noyau entre en éruption, vomissant une rivière mortelle de magma dans la galerie. Les deux camps subissent d'importantes pertes et n'ont qu'une poignée de survivants. Séparés du contient de Féerûne, et chacun croyant son ennemi détruit, les nains et les drows exilés entreprennent un voyage épique vers l'ouest à travers les Tréfonds Obscurs. Quand ils émergent enfin à la surface, les nains se retrouvent au milieu du désert le plus rude qu'on puisse imaginer, les Sables d'Itzcala (ou Maison de Tezca) en Maztica. Ils y installeront leur demeure et s'y adapteront remarquablement. Ils seront connus sous le nom de nains du désert. Ce sont les seuls nains de Maztica. Les drows émergent plus loin au sud, à l'intérieur des contreforts de la Chaîne Axapoztlan. [tsr1066]

989 / 1001

✧ Pendant cette période, Aurgloroasa observe les allées et venues de Logetonnerre de loin grâce à de puissantes magies divinatoires et à un réseau d'espions cachés qu'elle a convoqués depuis le Demi-plan de l'Ombre. [tsr9547]

989 Année du Sombre Affût

✧ Des mineurs nains d'un avant-poste éloigné de Logetonnerre dans les Pics du Tonnerre pénétrèrent par inadvertance dans la tanière d'Aurgloroasa, et tirent la très vieille dragon d'ombre femelle d'un sommeil de plusieurs décennies. Aurgloroasa disperse rapidement les mineurs nains effrayés et fait ingénieusement s'affaïsser le tunnel par lequel ils ont atteint sa tanière afin que cela paraisse être un effondrement naturel. [tsr9547]

1000 Année des Vents Sifflants

✧ Un trio de prêtres d'Abbathor tombe sur le repaire longtemps caché de Ragflaconshen, rejeton de Mahatnartorian, après avoir suivi une piste de pièces d'or placées – du moins le soupçonnent-ils – par le Grand Maître de l'Avarice. L'autre est située au plus profond de la Montagne Demi-tour, le pic le plus méridional de la chaîne de montagnes du même nom qui s'étend du nord au sud le long de la bordure orientale de l'Anauroch et au nord des steppes

gelées connues connues sous le nom de Terres Torturées.

[tsr9585]

1001 / 1034

✧ Au cours de ces années, les ambitions du grand prêtre de Dumathoïn de Logetonnerre grandissent – tout comme sa folie et son obsession de la mort. Il se met à appeler la voix des ombres "l'Ombre Sibillante", un titre qui plaît bien à Aurgloroasa. En suivant les conseils des murmures omniprésents dans l'ombre, Dagan atteint une position prééminente à Logetonnerre, juste derrière le Roi Emerlin III.

[tsr9547]

1001 Année de l'Éveil

✧ Le dragon d'ombre femelle Aurgloroasa commence à murmurer de sombres pensées dans les rêves de l'Unique Grand Ancien Dagan, fils de Belgin, sang de Jangarak.

[tsr9547]

✧ Après d'ardues aventures pour contourner les nombreux pièges du ver disparu depuis longtemps, les trois prêtres pénètrent finalement dans le sanctuaire intérieur de Ragflaconshen en début d'année. Ils découvrent que le dracosire a survécu, en quelque sorte, comme un dragon fantôme, son esprit incapable de se reposer jusqu'à ce que son fabuleux trésor soit remplacé en nature. Le Seigneur des Trésors apparaît aux trois prêtres dans une vision et leur demande de rassembler les fidèles (ainsi que leurs réserves personnelles) dispersés dans les Terres Froides – le territoire qui englobe vaguement les terres situées entre la Mer de Lune, l'Anauroch et le Grand Glacier – dans la tanière du dragon fantôme. Cet assemblage massif de trésors permet à l'esprit de l'ancien antagoniste du Seigneur des Trésors et à son âme sœur dans la cupidité de se reposer enfin. Lorsque cela est fait, Abbathor apparaît à ses adorateurs rassemblés sous la forme d'un avatar et leur ordonne, sous la direction des Trois Seigneurs des Pièces, de bâtir en son honneur Aëfarn, la Maison de l'Or, un grand temple fortifié. [tsr9585]

1034 / 1054

✧ La folie de Dagan commence à se manifester publiquement alors qu'il exige que de plus en plus d'artisans de Logetonnerre participent à la construction du temple et des vastes cryptes qui se trouvent sous celui-ci. [tsr9547]

1034 Année de la Couvée de Baine

✧ Lorsque le monarque vieillissant Emerlin III meurt dans son sommeil peu après la disparition de son unique enfant, le prince héritier, lors d'une mission commerciale à Selgonte, Dagan est rapidement nommé Régent de Logetonnerre (le roi et le prince ont tous deux été victimes des agents de l'ombre d'Aurgloroasa). Dans les mois qui suivent, la construction d'un grand temple consacré à Dumathoïn au cœur de Logetonnerre commence. [tsr9547]

1037 Année des Immortels

✧ Des créatures planaires se répandent dans Eauprofonde depuis Montprofond mais sont refoulées par Ahghairon et Kherris, un Seigneur masqué brandissant *Filazur*. Ahghairon renforce les défenses physiques et magiques autour des ruines. [tsr1109]

≈ Naissance du nain des collines Tokan, futur chef du clan Orothiar. [tsr9168]

1054 Année de la Terreur du Glas

✧ Les nains de Felbarr abandonnent cette forteresse et se rendent à la Citadelle Adbar en raison de la diminution de l'activité minière et du nombre d'habitants. Les troupes de Lunargent installent une garnison dans la citadelle avec la bénédiction des nains. [tsr9233] [tsr9393] [tsr1142] [tsr1109]

✧ Lors de la grande cérémonie de consécration à laquelle assistent tous les nains de Logetonnerre, le prêtre régent nain dédie le complexe de temple à Null, et non à Dumathoïn mais à Null, et le nomme la Nécropole du Ver. Alors que la nouvelle de l'acte inqualifiable se répand dans la

foule, Dagan achève le rituel impie en convoquant l'"avatar" de son nouveau dieu – et Aurgloroasa est lâchée sur la cité. Dans le chaos qui s'ensuit moins de trente nains échappent au maelström du mal qui s'est déchaîné. En moins d'une décade, Logetonnerre est une cité sans vie, puant la décomposition. [tsr9547]

Nota : Null est la divinité draconique de la mort et de la non-vie.

✧ Au cours des semaines suivantes, l'Ombre Sibilante traque et tue tous les nains qui ont échappé au carnage de Logetonnerre, mais elle ne retrouve pas toutes les pierres runiques magiques capables de révéler et d'ouvrir les portes scellées de la cité naine. [tsr9547]

1063 Année du Tyran qui se Trompe

✧ Le roi Tarngardt VII ordonne la libération des derros et leur accorde tous les droits et les privilèges accordés aux habitants duergars de Gracklstugh. Les propriétaires duergar qui spéculent qu'une coterie secrète de savants derros est à l'origine du soudain changement d'avis de leur suzerain se retrouvent les cibles d'assassinats. Les derros forment le Conseil des Savants peu de temps après. [tsr11509]

1070 Année du Frai

✧ Khelben (sous un nom d'emprunt) aide les Hérauts de l'Orage du Cormyr à bâtir des cachettes extra-dimensionnelles. Pendant ce temps, il bâtit ce qu'on appelle aujourd'hui le Havre-sûr d'Argent et, avec l'aide de prêtres et d'artisans nains inconnus, forge les insignes liés à ce site. [tsr11627]

1077 Année du Chacal Amical

≈ Naissance du nain des collines Glorlo, futur clerc de Mo-radin du clan Orothiar. [tsr9168]

1104 Année de l'Aube Noire

Bataille des Mille Flèches

✧ La Citadelle Felbarr est attaquée par une horde d'orcs menée par le chef orc Obould, qui défait les guerriers de Lunargent pendant la Bataille des Mille Flèches qui dure plus de quatre mois. La garnison est massacrée et la forteresse est désormais connue sous le nom de Citadelle des Mille Flèches. [tsr9233] [tsr1142] [tsr1109] [tsr9393]

1122 Année des Perles Roses

✧ L'épée d'État thétyrienne, l'*Épée du Lion*, est forgée par un nain allié du Roi Alemander I et est enchantée par le magicien-roi en personne qui lui confère les capacités d'une *épée langue de feu*. [tsr1159]

c. 1140

≈ Le seigneur bandit Rivior se fait construire une forteresse par les nains au nord de Soirétoile qui deviendra connue sous le nom des Salles Hantées. [tsr9354]

1148 Année de la Mer Furieuse

✧ Le nécromancien Shradin Mulophor découvre un avant-poste nethériss abandonnée dans les profondeurs de la cité d'Eauprofonde près de Montprofond. Il demande la permission à Halaster, le Seigneur des Salles Profondes, d'explorer et d'étudier cette ruine. Halaster accepte et Shradin s'installe dans les ruines de l'enclave de Sargauth. La présence du magicien attire l'attention de gens à la surface ainsi que de créatures peu recommandables des Tréfonds Obscurs telles que les drows, les illithids et les derros. Le Seigneur des Ossements forge un pacte avec les Crânes, les restes des premiers habitants des ruines, ce qui lui permet d'établir un petit comptoir commercial, qui deviendra connu sous le nom de Port-aux-Crânes, le Port de l'Ombre. Dans les décennies qui suivent, les efforts de Shradin transforment Port-aux-crânes en un port souterrain prospère dans lequel lui et les Crânes sont la seule autorité reconnue. [tsr11348] [tsr11627]

Nota : les Crânes rompent le pacte en 1359.

c. 1150

✧ La Reine drow Nathglaryst d'Undraëth affronte les Ménestrels le long de la côte du Turmish. Les Ménestrels

désorganisent le commerce des esclaves entre Undraëth et les Magiciens Rouges de Thay. [ply140]

✧ Les Ménestrels mettent fin au commerce d'esclaves d'Undraëth avec les Magiciens Rouges de Thay. Lorsque la reine drow rassemble ses forces pour attaquer l'armée de mercenaires engagée par les Ménestrels, Elminster, Khelben et les rangs croissants des magiciens des Ménestrels font s'effondrer le puits de mine par lequel ils se dirigeaient vers la surface. La base de pouvoir de Nathglaryst à l'extérieur d'Undraëth est anéantie par la perfidie des Ménestrels, et son royaume autrefois en pleine expansion s'étiole à la suite d'escarmouches répétées avec les duergars d'Outrepics. [tsr9390] [ply140]

1154 Année du Soleil Souterrain

✧ Ch'chitl, le Royaume du Dessous, est fondé par un groupe d'illithids profondément sous les contreforts les plus méridionaux des Montagnes de l'Épée. [tsr11509]

1164 Année des Longues Ombres

✧ Les fiers nains du Clan Marteaudeguerre creusent trop profondément, pénétrant dans une caverne d'ombre, liée au Plan de l'Ombre. Un grand dragon d'ombre, Obscurité Chatoyante, entre dans Castel-Mithril depuis la caverne, massacre le Clan Marteaudeguerre et s'empare du Castel. Il y emménage avec son entourage de créatures de l'ombre. Les duergars du clan Bukbukken occupent le Castel et travaillent dans ses mines. [tsr9393] [tsr11509] [tsr9525]

Nota : daté 1183 dans [tsr9393] et [tsr9233].

Nota : selon [tsr9233], Obscurité Chatoyante est accompagné d'un entourage d'adeptes de l'ombre, dont des ombres, des reflets, des ombres, des mastiffs d'ombre, un démon d'ombre et une tribu de derros asservis.

✧ Une fois le massacre terminé, il reste moins de trois cent nains Marteaudeguerre, les très jeunes, les très vieux et les très faibles. [tsr9525]

1166 Année des Scribes Innombrables

✧ Les Gardiens un groupe de transmutateurs entreprenants arrivent à Port-aux-Crânes et prennent le contrôle des entrées et sortie sud port. [tsr11348]

1168 Année de l'Orc Lubrique

✧ Les Gardiens réactivent les verrous magiques qui sont restés en sommeil pendant des siècles, permettant ainsi aux navires d'accéder rapidement et en toute sécurité au Port de l'Ombre. [tsr11348]

1172 Année de l'Hôte Âgé

✧ Les réfugiés du clan nain Marteaudeguerre arrivent dans la région des Dix-Cités de Valbise et s'y installent. [tsr9525]

1174 Année du Marteau d'Agate

✧ Les Seigneurs d'Eauprofonde construisent le treuil, un système imposant de poulies et de palans capable de soulever et manipuler des navires de mer pour les faire entrer et sortir des écluses menant au Port de l'Ombre. [tsr11348]

1184 Année du Sablier qui Hurlé

✧ Shradin se met à explorer les profondeurs des Salles Profondes, probablement avec l'autorisation de Halaster. Il en revient changé, instable et imprévisible. Le grand nécromancien d'autrefois a apparemment perdu ses facultés après de nombreuses rencontres avec les horreurs des Tréfonds Obscurs. Le nom de Shradin Mulophor n'inspire plus la crainte et le respect dont il jouissait auparavant, mais la plupart des gens l'évitent encore à cause des objets magiques qu'il possède et de sa maîtrise toujours aussi puissante de la nécromancie. [tsr11348]

✧ En réalité, le Seigneur des Ossements simule sa folie et son instabilité afin de favoriser la sous-estimation de ses capacités par ses ennemis et de le soulager de la corvée de l'administration quotidienne du Port de l'Ombre. [tsr11348]

1189 Année du Lynx

✧ Naissance de Priamon Rakesk à Eauprofonde. [tsr9538]

c. 1200

≈ Certains des hommes les plus courageux et les meilleurs

du royaume de Dambrath combattent aux côtés des drows, dans leur bataille contre la cité svirfnebeline d'Aventine. Les gnomes des profondeurs sont détruits, mais les shebali aussi. Les drows et les crinti sont en grande partie indemnes. Pour leur aide, les crinti sont récompensés avec un certain nombre de drows mâles destinés à se reproduire dans leur race. Mélanith prend un mâle drow comme consort pour remplacer Sadalar, un crinti, qui a péri dans le conflit. Le drow, Nym Inthigg, engendre trois filles et un fils. [tsr9388]

Nota : parfois orthographié crintri dans [tsr9388].

Nota : Le peuple arkaïen du Dambrath est désormais appelé shebali, ou "inférieurs", par leurs souverains crinti, ou "nobles" (des demi-drows).

1205 Année des Sept Colifichets

✧ Kirukeskai, le tyrannœil connu sous le nom de l'Œil, débute ses activités d'esclavagiste à Port-aux-Crânes et Mont-profond. [tsr11627]

1207 Année du Baron qui Enfle

≈ Naissance du nain des collines Gailan, futur commandant des gardes du clan Orothiar. [tsr9168]

1212 Année du Courroux de l'Océan

✧ Priamon Rakesk prend le surnom de Runedegivre pour refléter son penchant pour les sorts de froid et de glace. [tsr9538]

1220 Année de l'Arbre Abattu

✧ Le Seigneur de Guerre Sjern Sendreth du Turmish débute une campagne militaire contre les nains de l'Alaoreaum, attaquant Crocs-de-Fer. Cette guerre mine les ressources du pays. Pendant vingt ans les nains refoulent l'armée humaine. [tsr9520]

1221 Année de la Fleur Gelée

✧ Les démons de Seuil d'Enfer font creuser des tunnels pour relier les catacombes d'Ascalcorne aux salles profondes abandonnées d'Ammarindar. [tsr11509][tsr9562]

1236 Année du Coup de Gong

✧ La forteresse des Ménestrels connue comme la Tour Lunereflet est bâtie près d'Everlund par Oragie Maindargent et d'autres bâtisseurs et artisans comprenant le maître maçon nain Gwuildeth Throck. [tsr9390]

1238 Année du Cierge Solitaire

✧ Priamon "Runedegivre" Rakesk est chassé d'Eauprofonde par Khelben l'Ainé. [tsr9538]

c. 1240

✧ Le maître marchand Beindold de Hlinter convoite les terres détenues par les nains à l'est de la ville. Les dirigeants de ces petites communautés sont invités à rencontrer le maître marchand, puis tués dans leur sommeil. Certains s'échappent et se vengent plus tard en attrapant le maître marchand dans sa propre chambre et en brisant tous les os et articulations de son corps. [tsr1085]

1241 Année de la Dame Perdue

✧ Les nains de l'Alaoreaum effondrent la montagne au-dessus de leur cité souterraine, se coupant de la surface du globe. Ainsi, la cité naine de Crocs-de-Fer se retire elle-même du conflit avec le Turmish. Malheureusement cela marque le début de la Campagne des Ténèbres, la guerre des nains contre les duergars. [tsr9520]

1243 Année du Dragon Bleu

✧ Nandel Quartiervert pénètre dans Montprofond et devient l'apprenti d'Halaster. [tsr1104]

1253 Année de la Mort qui Rôle

✧ La dracoliche Daurgothoth, "le Destin Rampant", revendique la cité souterraine abandonnée de Dolblunde comme son antre. [tsr11509] [dra234]

1255 Année des Flammes Rugissantes

✧ Priamon Runedegivre installe son repaire dans les Monts Flocons et devient une liche. [tsr1159] [LOIT] [tsr9538]

1267 Année du Chariot Grinçant

≈ Colderan Morn, grand-père de Randal, dirige Valdaque. Après une querelle entre sa femme, Belesaria, et les nains du Clan Brillelame, il oblige les nains à abandonner le foyer de leur clan près de Chutes-de-la-Dague et à quitter le val. [tsr9391]

1277 Année du Tyrannœil

≈ Naissance du nain des collines Tamal, fils de Tokan, du clan Orothiar. [tsr9168]

1278 Année des Nombreux Ossements

✧ La Société du Kraken gagne un adversaire inattendu lorsque les agents de Slarkrethel découvrent les premiers la localisation de la légendaire Gontelgryme et qu'ils tombent par hasard sur les illithids qui demeurent dans les profondeurs de la cité. [tsr11627]

Peste Ascomœide

✧ La cité drow de V'elddrinsshar succombe aux ravages de la Peste Ascomœide. [tsr9585]

c. 1280

≈ Une petite bande de nains du clan Martelrival tente de récupérer l'antique mine de pierres précieuses du clan Creuseprofond de Gharraghaur, connue sous le nom de Donjon du Trépas, mais leurs plans échouent et on n'entend plus jamais parler d'eux. [tsr11622]

1285 Année du Serpent Noir

✧ A cette époque, la "Clairière du Navire des Cieux", dans la Forêt de Mir au Téthyr, est utilisée exclusivement par les esclavagistes illithids, arrivant soit par vaisseaux de spell-jamming de la planète Glythe, soit par les Tréfonds Obscurs, comme site de débarquement caché pour exporter les esclaves enlevés du sud de Féerûne. [tsr1159] [LOIT]

c. 1287

≈ Gulyaikin Dzurund, "Le Nain Fou", vit dans un dédale de grottes quelque part tout en haut du Mont Sar. [tsr1109] [dra128]

1288 Année de la Corne Rugissante

✧ Les nains gris d'Outrepics mènent une guerre longue de cinq décennies, finalement peu fructueuse, contre leurs parents de la surface de Château Crocs-de-Fer dans les Montagnes de l'Alaoreaum. Ce conflit, connu des nains de l'Alaoreaum comme la Campagne des Ténèbres, se poursuit par à-coups jusqu'à nos jours. [tsr9585] [dra267]

Nota : orthographié Alaoreaum dans [tsr9585].

Nota : à ne pas confondre avec la mystérieuse forteresse du même nom sur le rivage de la Mer de Lune.

✧ La cité drow de V'elddrinsshar est pillée par les duergars. [tsr9585]

1290 Année de l'Engloutissement

✧ Château-Lancedragon, demeure de l'aventurier demi-nain Daëros Lancedragon, tombe devant les forces d'une mage calishite nommée Casalia Ithtaërus. La magicienne plonge le dragon de cuivre compagnon de Daëros dans un sommeil magique, et dupe Daëros en sacrifiant sa vie et activant un *portail* qui mène vers l'Averne, le premier des Neufs Enfers de Baator. Alors que les partisans de Daëros combattent une incursion de baatezus, Ithtaërus pille l'antre du dragon et attire alors trois jeunes dragons ambitieux au château en leur faisant croire que Halatathlaër et son antre sont vulnérables. Les dragons détruisent Halatathlaër et la plupart de Château Lancedragon avant de s'entre-tuer. Le seul survivant, un dragon noir nommé Sharndrel, enragé par la supercherie perpétrée contre lui, trouve et tue Ithtaërus. Il s'envole alors au loin, laissant le château comme une ruine fumante. Il est avidement pillé par des orcs, des hobgobelins, des gobelours, des gobelins et des trolls de la Haute Lande ainsi que par d'autres lanceurs de sorts maléfiques et des brigands, jusqu'à ce que tous les nains partisans de Daëros soient morts ou partis. [tsr1031] [tsr1085] [tsr9460]

1293 Année du Crâne qui Parle

✧ Les nains du clan Marteaudejade sont chassés de leurs

fouilles par les orcs au cœur de l'hiver. Harcelés par les orcs lors de leur fuite vers le sud, ils sont massacrés jusqu'au dernier, l'un après l'autre.

Nota : daté c. 1297 dans [dra128] et c. 1292 dans [tsr1109]

1297 Année du Crâne Chantant

✧ Drizzt naît dans la neuvième maison de Menzoberranzan, appelée Daërmon N'a'Shezbaëron, plus connue sous le nom de Do'Urden, la nuit où cette maison anéantit l'une de ses rivales. [tsr9525] [tsr9525]

Nota : Drizzt passe les soixante-cinq premières années de sa vie à Menzoberranzan selon [tsr9252].

✧ Les nains de Crocs-de-Fer ont enduré d'autres problèmes pendant les cinquante années où ils sont restés cachés de la surface du monde, plus particulièrement la Campagne des Ténèbres, un conflit sanglant avec les nains gris. Quand la cité émerge de son exil volontaire, les nains sont encore plus austères envers le monde de la surface. Ils ont compté sur les humains pour passer le temps à creuser à travers la montagne pour trouver leur foyer. Après tout, certainement que les divinations humaines ont révélé que les nains vivaient toujours sous la montagne. Cependant, les humains sont retournés à leurs propres problèmes. [tsr9520]

1304 Année du Cerf

✧ L'Œil devient l'esclavagiste prééminent de Port-aux-Crânes. Ses agents son craints et respectés par les résidents de Port-aux-crânes et tous ceux qui connaissent ses pratiques esclavagistes. [tsr11627]

1305 Année des Crocs Rampants

✧ La dernière fois que Durkin, un vieux nain gardant le Val des Voix Perdues pour les elfes, se lave. [tsr1031]

✧ Après des décennies d'expériences infructueuses dans une base secrète située sous l'extrémité sud de la forêt lointaine, les sorciers de la maison Myllyl (qui n'ont jamais reconnu leur rôle) abandonnent leurs efforts. Après leur émancipation effective, les chitines prospèrent de manière inattendue, augmentant suffisamment leur force et leur nombre pour établir au moins sept villages dans les Tréfonds Obscurs du milieu sous la Forêt Lointaine et les sommets les plus au nord Pic Gris. Ces villages deviendront collectivement connus comme Yathchol. [tsr11509]

1309 Année des Vents du Levant

✧ Le nain Gaustar Marteaudejade est réputé avoir enseveli une grande caisse de gemmes précieuses quelque part le long des berges d'un petite crique la Dessarin qui porte désormais son nom, la Crique de Gaustar. [dra128]

Nota : daté 1307 dans [tsr1109].

✧ Chollas le Différent rencontre Halaster durant une marche à travers les Salles Profondes. [tsr9528]

1311 Année du Poing

✧ Tanta Hagara, une annis changeforme de Seuil d'Enfer, s'empare de la direction de la tribu uthgardt de l'Ours Bleu.

1312 Année du Griffon

✧ Sememmon découvre le Passage de Varalla reliant la cité de Sshamath au monde de la surface. [tsr11509]

Nota : Sombrefort fut un temps la demeure du dragon blanc Cryomantipelica, tué par le héros nain Harristor Chantonnerre. [tsr9460] [tsr1056]

1316 Année du Gulagoar

✧ **Alturiak** : Naissance de Phyrgoth, quatrième fils d'un poissonnier et d'une sage-femme, à la fin du mois dans le Quartier des Bassins à Eauprofonde. [tsr9528]

c. 1317

✧ Fondation de la Compagnie de Mercenaires de la Hache Sanglante. Un groupe proscrit de nains, connus sous le nom de "transgresseurs", pour leurs crimes ou leurs actes ne faisant pas partie de l'enseignement de Moradin le Forgeur d'Âmes, sont chassés d'Adbarrim (cette région de sous-sols nains sous la citadelle d'Adbar, dans le Nord) et commence à se louer comme combattants à qui que ce soit dans le Nord qui veut bien les payer. [tsr1031]

Nota : la compagnie s'ouvrira par la suite aux autres races.

✧ Un nouveau pouvoir à la majesté déchu s'installe dans les vestiges de la Tour de Durlag et utilise les défenses créées par le héros nain Durlag "Tueur de Trolls", fils de Bolhur, pour assurer sa sécurité et celle du trésor. [tsr1031]

c. 1320

✧ Une prêtresse de Lolth de la cité des Tréfonds Obscurs de Guallidurth débute une campagne d'extermination contre les adorateurs drow de Vhaëraun de la Forêt de Mir. Attaques et contre-attaques se poursuivent jusqu'à aujourd'hui. [LOIT]

1327

✧ Drizzt participe à son premier raid en surface. Accompagné d'une vingtaine de membres de sa famille, il se glisse hors d'un trou sombre sous le ciel nocturne des Royaumes Oubliés. Avant l'aube, le groupe retourne dans les tunnels qui doivent le ramener à Menzoberranzan, mais il laisse dans son sillage un massacre d'elfes - mâles, femelles et enfants. L'horreur dont Drizzt est le témoin en cette nuit fatidique le convainc sans aucun doute qu'il quittera un jour les siens sans se retourner. [tsr9252]

Nota : cela survient peu après son soixantième anniversaire selon [tsr9252].

c. 1329

≈ Naissance de Johmm, un innugaakalikurit dont la haine des géants du givre frise l'obsession. Des membres de sa famille faisaient partie des esclaves nains donnés aux géants du givre comme condition du traité de paix de 1952 AU, et leurs descendants sont toujours esclaves aujourd'hui. Johmm est résolu à libérer les esclaves, quel qu'en soit le prix. [tsr9351]

1331 Année du Dauphin Bondissant

✧ Mort de tuberculose de Deldagg Huldgym, le nain fondateur de la Compagnie de Mercenaires de la Hache Sanglante qui opère dans le Nord. Le commandement revient à son second l'humain Velkor Minairr. [tsr9373]

Nota : daté 1306 dans [tsr1031].

1337 Année de la Vierge Errante

≈ Les travailleurs humains et nains, creusant profondément sous la terre, réveillent un mal sans nom. La mort parcourt les mines de Rochesang. En une seule nuit, la principale source de richesse disparaît.

Nota : daté c. 1137 dans [tsr9200].

✧ Les prêtresses de Kiaransalée (menées par Larynda Tellenia) commencent la construction d'un temple de marbre noir dans les ruines de V'elddrinnsshar sur ordre de leur déesse. Elle deviendra connue comme l'Acropole de Thanatos. [tsr9585]

1338 Année du Nomade

✧ Le long isolement de Blingdenpierre prend fin avec l'arrivée de Drizzt Do'Urden, un noble drow renégat de Menzoberranzan, après dix ans d'exil auto-imposé dans les Tréfonds Obscurs. L'admission du renégat drow et sa brève résidence marquent la fin de siècles d'isolement pour les gnomes des profondeurs. [tsr11509] [tsr9525]

c. 1340

≈ Un ignoble nid de nabassus (un type de tanar'ris majeur) cruels et haineux arrive dans les Royaumes et revendique le Donjon du Trépas comme leur demeure. Ils l'utilisent comme un repaire à partir duquel ils peuvent répandre leur empreinte particulière de malignité à travers le Nord. Comme les trolls avant eux, ils envoient des larbins dans le monde pour se procurer des captifs, mais pas comme des esclaves : les nabassus dévorent les humains et les demi-humains pour augmenter leur propre puissance démoniaque. [tsr11622]

1341 Année du Portail

✧ Mooshie est vieux et proche de la mort lorsque Drizzt le trouve dans sa grotte secrète dans une montagne de l'Épine du Dorsale du Monde. Aveugle, l'ermite ne peut pas savoir

que Drizzt est un drow. [tsr9252]

☒ Chollas gagne le château flottant dans Montprofond. Il est trahit par Phyrgoth qui s'empare du château qui devient Château Maddgoth. [tsr9528]

1342 Année du Béhir

☒ Ce que Mooshie a donné à Drizzt pendant les sept mois qu'ils ont passés ensemble, c'est de l'espoir, une réaffirmation de ses croyances et de ses principes sous la forme d'une déesse, Maïlikki, et d'un héros patron, Gaëron Bourrasque. Lorsque Drizzt enterre le vieil homme au printemps, il reprend son existence nomade, mais avec un regain d'énergie dans sa démarche gracieuse et une lueur de feu dans ses yeux. [tsr9252]

1344 Année de la Chute de la Lune

☒ L'elfe Ehlark l'Enchanteur est tué par Phyrgoth alias Maddgoth. [tsr9528]

1346 Année de l'Oiseau de Sang

☒ Le rôdeur drow Drizzt Do'Urden arrive à Valbise pour la première fois. Il y rencontre le nain Bruenor Marteaude-guerre avec qui il se lie d'amitié. [tsr9252] [tsr9525] [tsr8442]

Nota : lors de cette première rencontre, Bruenor combat un yéti de la tundra selon [tsr9252] et un rémorhaz selon [tsr9552].

☒ Le transmutateur maléfique Maddgoth est arrêté pour avoir tenté d'enlever une jeune femme au cabaret la Coupe de Cuivre à Eauprofonde. Son témoignage à la Cour des Seigneurs le 1^{er} Alturiak, mentionne qu'elle devait devenir *"la femme d'un magicien destiné à être plus puissant que Bâton Noir ne l'a jamais rêvé"*. Maddgoth est emprisonné pendant un mois à Château-Eauprofonde. [tsr9528]

☒ La rumeur de quatre-vingt mille drows vivant dans la Forêt de Mir sème la panique à Calimport, avec nombre entrant dans Muzad dans l'idée d'exterminer tous ceux qu'ils trouveraient dessous. La rumeur sème la panique dans les rues des villes, de la Passe d'Ithal à Ithmong. D'autres, plus pragmatiques, arrangent des accords de vente d'esclaves avec des agents drows connus, se remplissant les poches avec des pièces des Tréfonds Obscurs. La plupart rient judicieusement de la rumeur sans fondement et de la panique causée au Téthyr et dans de nombreuses terres calishites. [tsr9589] [tsr1159] [LOIT]

1347 Année de la Lame Étincelante

≈ Un mal inconnu s'éveille dans les mines de Rochesang, une force qui chasse les hommes et les nains terrorisés de la place. Des gelées précoces détruisent les récoltes et l'hiver à venir en est doublement terrible. La famine est fréquente parmi les hommes et les bêtes. Des meutes de loups géants se répandent dans le nord de la Damarie depuis les Montagnes Galènes, laissant peu de choses si ce n'est de la neige ensanglantée dans leur sillage. Encore pire, de nombreux loups sont infectés par la lycanthropie. [tsr9267]

Nota : daté 1137 dans [tsr9168], [tsr9200], [tsr9228] et [tsr9267].

1351 Année de la Couronne

☒ **30 Marpenoth** : Bataille de Dix-Cités. Bruenor prend Wulfgar en apprentissage. [tsr8442]

☒ Près de cinquante prêtres de Marthammor Duïn établissent la Voûte du Voyageur Perdu dans une grande caverne naturelle au cœur des Collines Bérun qui était autrefois la crypte de Maëgar, fils de Relavir, petit-fils d'Anarok, de la Maison Royale du Timon de Gharraghaur. [tsr9585]

1353 Année de l'Arche

☒ Le village de Llorck dans la Vallée du Délimbiyr tombe sous l'influence du Zhentarim après que Geildarr Ithym est installé comme dirigeant suite au décès prématuré du seigneur précédent, Phintarn Rougelame. Les nains commencent à quitter la cité. [tsr1142] [tsr1120] [tsr9393] [tsr9233]

1355 Année de la Harpe

Bataille de Valbise

☒ **Eléasias** : L'armée d'Akar Kessel est vaincue par les

forces combinées de Dix-Cités, des nains du clan Marteau-deguerre et des barbares de Valbise menés par Wulfgar fils de Beornegar. [tsr9535] [tsr9525] [tsr9252]

Nota : daté 1356 dans [tsr8442].

☒ Une étoile filante particulièrement brillante traverse le ciel d'Eauprofonde et du nord de Féerûne. Certains croient que c'est une citadelle naine qui s'est écrasée dans le désert de l'Anauroch. [tsr1049]

☒ Le clergé d'Eilistraée commence la construction de la Promenade de la Vierge Noire, un grand temple, au-dessus de la Fosse de Ghaunadaur dans le voisinage de Port-aux-Crânes, sous le Mont Eauprofonde. [tsr11348] [tsr9475] [dra176] [tsr9585]

1356 Année du Ver

☒ Bruenor revient à Castel-Mithril, en compagnie du drow Drizzt Do'Urden, et tue le dragon d'ombre Obscurité Chatoiyante mais est grandement affaibli. Il est libéré de sa situation précaire par Alustriel qui l'emmène à Longueselle où il retrouve Cattibrie. [tsr1142] [tsr9393] [tsr9525]

☒ Les tunnels profonds sous Seuil d'Enfer sont maintenant reliés au Donjon Sans Nom au sud-ouest sous la Haute-Forêt. [tsr9562]

☒ Le Roi Viridin de Damarie demande en vain l'aide d'Impiltur dans sa guerre contre Zhengyi de Vaasie. Les duergars chassent les nains et les humains des mines de Rochesang. [tsr9267]

Nota : c'est le Baron de Rochesang qui demande de l'aide dans [tsr9122].

1357 Année du Prince

☒ Le svirfnebelin Pukmato devient l'un des plus jeune gardien du terrier de l'histoire de Blingdenpierre. [tsr11509]

☒ Bruenor revient avec des nains qui partagent son rêve de reconquérir Castel-Mithril. Bruenor mène des nains, des barbares, des magiciens, des archers et ses amis à la reconquête de Castel-Mithril, sa maison et son héritage. Il chasse les duergars et se proclame Huitième Roi de Castel-Mithril, Seigneur du Pic et des Profondeurs. [tsr1142] [tsr9393] [tsr9525]

☒ **1^{er} à 3 Ches** : Le niveau supérieur est nettoyé des duergars. [tsr8442]

Nota : daté 1358 dans [tsr8442].

☒ **20 Ches** : La cité souterraine est revendiquée. [tsr8442]

Nota : daté 1358 dans [tsr8442].

☒ **30 Ches** : Début d'une activité normale. [tsr8442]

Nota : daté 1358 dans [tsr8442].

☒ "Régis" réapparaît à Castel-Mithril Hall, la demeure actuelle des héros. En fait, Artémis utilise un masque magique (fonctionnant comme un chapeau de déguisement) pour apparaître comme le halfelin. Artémis a capturé le vrai Régis et l'a caché dans les entrailles de Castel-Mithril. Artémis et Drizzt se battent à nouveau, et finalement, l'un semble sur le point de vaincre l'autre. Drizzt laisse Artémis pour mort, mais Régis tente plus tard de finir le travail que le rôdeur drow a commencé. [tsr9552]

☒ Drizzt finit par trouver où Artémis détient le vrai Régis, et le rôdeur et l'assassin s'affronte à nouveau. Cependant, ils sont tous deux attaqués par des drows avant de parvenir à une quelconque conclusion. Ils se battent à nouveau plus tard, et Artémis tombe d'une falaise. C'est à ce moment-là que Wulfgar trouve la mort lorsque, pris dans les bras d'une servante de Lolth, il utilise son marteau magique pour faire s'effondrer le plafond sur eux deux. [tsr9525]

☒ Artémis n'est cependant pas mort. Il est retrouvé par Jarlaxle, de la bande de mercenaires drows Bregan D'aërthe, et emmené à Menzoberranzan. Jarlaxle le soigne et a proposé à Artémis d'aider les drows à faire tomber Castel-Mithril et à tuer Drizzt une fois pour toutes. N'ayant guère le choix, Artémis accepte, même s'il sait que les drows le tueront

probablement dès qu'il ne leur sera plus utile. Le fait que les drows de Menzoberranzan vénèrent Lolth, la Reine des Araignées, ne fait rien pour reconforter Artémis, qui a toujours détesté les araignées. [tsr9552]

✧ Artémis rencontre à nouveau Drizt et Catti-brie, et tous trois finissent par se mettre d'accord pour travailler ensemble et échapper aux drows et à leur cité. [tsr9552]

✧ Alustriel scelle une alliance avec le roi Bruenor Marteau-deguerre en aidant le nain et son clan contre les attaques des forces du clan drow Baëne à Castel-Mithril nouvellement récupéré. [tsr1142]

✧ Le svirfnebelin Pumkato devient l'un des plus jeunes gardiens du terrier de l'histoire de Blingdenpierre. [tsr11509]

✧ Les nains du clan Mangefer réclament les salles en ruines du Royaume d'Illefarn. [tsr92112]

✧ Mort de Vendes Baëne de Menzoberranzan, qui a "sculpté" les statues d'ébène de drows tant prisées par l'élite dirigeante de Gracklstugh. [tsr11509]

✧ Une tribu de plus de quatre cent cinquante kobolds menés par leur chef Kuthil élit domicile dans les cavernes situées sous le Tertre de la Tombe de la Vierge. Leur présence à cet endroit (ainsi que dans certaines colonies des Collines du Rat) passe inaperçue des patrouilles de la garde d'Eauprofonde pendant quatre ans. [tsr1109] [dra128]

✧ Bien que la construction continue de nos jours, la Promenade de la Vierge Noire est en grande partie achevée et habitable. [tsr9585]

✧ **Ches** : Gontelgryme, une "Cité Perdue", construite dans les montagnes du Nord par les nains il y a des siècles pour un roi-guerrier et ses fidèles, a été localisée par quelqu'un d'Eauprofonde. Un grand groupe de mercenaires (une trentaine ou plus), appelé la Compagnie du Griffon s'est organisé pour l'explorer pour lui. Seuls trois de cette compagnie sont revenus dans la cité, ces trois là s'étant enfuis peu après que le groupe ait localisé l'entrée effondrée de cette forteresse montagneuse perdue, dans une haute vallée cachée. Plusieurs aventuriers d'Eauprofonde ont essayé de découvrir où se trouve cette cité de Gontelgryme, réputée contenir des richesses et de la magie, mais s'ils ont bien trouvé des survivants du groupe frappé par le destin ou celui qui les a envoyés là, personne ne le sait encore à Eauprofonde. [tsr1031]

✧ **Mirtul** : Zulmark Korathar, le célèbre guerrier, rassemble dit-on des compagnons pour une nouvelle aventure : l'exploration de certaines cités naines qu'il aurait localisé sous les montagnes du Nord. Les aventuriers intéressés peuvent le trouver presque tous les soirs au Poing Sanglant (n°272, Rues Prespre et des Escargots, Quartier des Bassins) ; ce vétéran des groupes d'aventuriers le Masque Bleu et les Chevaucheurs de la Nuit (tous deux séparés), borgne et grisonnant, connaît dit-on le Nord comme peu d'hommes vivants et a combattu plus de monstres que quiconque - s'il faut en croire la moitié des histoires qu'il raconte lorsqu'il est ivre. [tsr9213]

✧ **Alturiak** : Mellomir, le sage d'Arabel, prétend avoir découvert un grand trésor dans un vieux fort nain abandonné au nord du village de Soirétoile. Le trésor est ancien et de nature magique, témoigne Mellomir (il a refusé de dire ce que c'est précisément), et aide à expliquer deux choses : pourquoi les "Salles Hantées" ont été le centre d'une si nombreuse activité au fil des ans (nombre d'étranges créatures et de petites bandes armées étrangères de toutes races ont été vues entrant, ou sortant, de ces tunnels) et comment les nains, autrefois si nombreux sur ces terres, ont disparu si rapidement et sans laisser de traces en seulement quelques hivers. Une petite troupe de soldats de la garde de Haute-Corne est arrivée à Arabel après la déclaration de Mellomir, et le sage n'a pas été vu depuis. On pense qu'il a

été emmené à Haute-Corne pour y être interrogé, mais aucune nouvelle n'est venue confirmer cela. [tsr1031]

✧ **Nuiteuse** : À travers le Bief du Dragon, à Selgonte, une bande de mercenaires se rassemble pour investir les ruines de Myth-Drannor à son compte ; un groupe, jusqu'ici fort d'une vingtaine, sous la direction du combattant de grand renom Narve du Peuple Nain et du mage Ryhinn Cape Noire, Lanceur de Foudre. [tsr1031]

XI : 1358 / ... : L'ÉPOQUE MODERNE

1358 Année des Ombres

✧ Clangeddin Barbedargent, sous la forme de trois nains fondus en un élémental de terre géant, combat Labelas Enoreth, qui a possédé le corps de son clerc Vartan Hai Sylvar pour s'en servir comme de son avatar, pour un malentendu sur l'île de Ruathym. Ruathym devient un champ de bataille pour les deux divinités alors que leurs avatars s'affrontent. [tsr9585] [GWT]

✧ L'avatar de Duerra des Abîmes apparaît dans Outrepics, une cité duergar des profondeurs sous les Montagnes Orsraunes au nord du Turmish, sous la forme de la Reine Mère, qui a servi comme régente de la cité jusqu'à ce que le jeune roi Olorn atteigne sa maturité. Sous la conduite de la déesse, l'armée de la cité étend les terres d'Outrepics, avant qu'elle ne disparaisse dans les limites les plus méridionales des Tréfonds Obscurs. [tsr9585] [GWT]

✧ Ibrandul, Dieu des Cavernes, est tué en secret par Shar dans les Tréfonds Obscurs sous Eauprofonde et ses attributions sont volées. [GWT]

✧ Ilsensine, le Seigneur aux Tentacules des flagelleurs mentaux, se manifeste dans la cité d'Oryndoll, des miles sous les Plaines Étincelantes à l'ouest du Bief de Vilhon, adoptant le cerveau aîné d'Oryndoll comme sa forme d'avatar. [GWT]

✧ Lolth, la Reine Araignée, apparaît dans sa grande cité de Menzoberranzan, patrie du proscrit Drizt Do'Urden, où elle tue prétendument une divinité drow mineure de l'assassinat et absorbe ses attributions. [GWT]

✧ Malyk est une demi-puissance (de la magie sauvage) grandissante dans les Tréfonds Obscurs, étant apparu pendant le Temps des Troubles après la destruction de Mystra. On pense que Malyk est une liche drow d'un grand âge et d'une grande puissance qui a réussi à voler une partie de la puissance de Mystra lorsqu'il est tombé sur une puissante région de magie sauvage profondément sous Castral Roc. Cela se produit apparemment peu de temps avant que le rôle de Mystra ne soit occupé par la sorcière humaine Minuit. Avant que Malyk ne puisse consolider son pouvoir, il est tué par Tempus qui désire une fraction du pouvoir de Mystra pour lui-même. Personne, à part Mystra, n'est actuellement conscient que Malyk est un aspect de Talos. [ply116]

✧ Les dieux nains errent dans la Citadelle d'Adbar, Maîtrefer, les Montagnes Viteterre, et la Grande Faille, éliminant une multitude d'orcs et autres féroces créatures. [GWT]

✧ Durboucle est réputé avoir été le site d'une grande lutte entre les avatars et les serviteurs du Seigneur des Terriers, Segojan Hanteterre, et le Rampant du Dessous, Urdlen. [GWT]

✧ Selvetarm traverse dans une colère bleue la cité drow d'Eryndlyn, localisée dans des cavernes cachées sous la Haute-Lande, attaquant les places fortes des fidèles de Ghaunadaur et Vhaëraun. L'avatar est finalement chassé dans les Tréfonds Obscurs sauvage par une alliance des cultes discriminés. [GWT]

✧ Pendant le Temps des Troubles, Maddgoth devient négligent, ses activités sont découvertes par un agent du Seigneur Découvert Piergeiron. À l'insu du Guet et des Seigneurs, la sanction n'est pas appliquée grâce aux complicités dont bénéficie Maddgoth. [tsr9528]

✧ **Mirtul** : Des nouvelles du pillage de Dix Cités, un avant-poste de négoce et de pêche situé loin dans le Nord dans Valbise ont tout juste atteint Eauprofonde. Apparemment un magicien fou, originaire de Luskan, a tenté de conquérir le peuple du Valbise l'année précédente. Comme le raconte l'histoire, les villes ont été sauvées de la destruction complète par un nain, un petit-gens, une horde de barbare et ... un drow ! Bien que l'histoire soit vraie, peu la croient.

[tsr9233]

✧ Blingdenpierre est abandonnée pour la première fois, pendant quelques semaines durant l'automne, lorsqu'une armée drow de Menzoberranzan passe à proximité dans sa marche vers Castel-Mithril. [tsr11509]

✧ Belwar Dissengulp, ami de longue date de Drizzt, et le Conseiller Firble, persuadent le Roi Schnicktick et le conseil de Blingdenpierre de fournir des troupes pour la défense de Castel-Mithril. [tsr11509]

Bataille du Val du Gardien

✧ Les drows de Menzoberranzan mènent une armée pour attaquer les nains de Castel-Mithril. Au prix fort, les forces alliées de Blingdenpierre, Castel-Mithril, Nesmé, Lunargent et Calmepierre défont l'armée de Menzoberranzan à la Bataille du Val du Gardien. [tsr11509]

✧ La sculpture du buste de Bruenor Marteaudeguerre débute. [tsr8442]

Nota : daté 1359 dans [tsr8442].

✧ Wulfgar et Catti-brie se marient. Régis apparaît courant encore. [tsr8442]

Nota : daté 1359 dans [tsr8442].

✧ Pendant la Chute des Dieux, le contrôle d'Halaster sur les protections de Montprofond vacille pour la première fois depuis des siècles, et les Crânes sont brièvement capables d'exploiter une petite partie de son pouvoir. La victime malchanceuse des nouvelles prouesses magiques des Crânes est un archimage drow qui visite Port-aux-crânes à l'époque sous un déguisement. Le Mage Chiffon, comme on l'appelle, est transformé par les Crânes en sa forme actuelle, capable d'alimenter le manteau de Port-aux-crânes en saignant lentement les énergies magiques et vitales des victimes à travers ses serviteurs raggamoffyns et en les canalisant dans le champ enveloppant de la magie. [tsr11348]

✧ Le col du Repos du Mendiant doit son nom aux événements malheureux qui s'y déroulent pendant le Temps des Troubles, lorsque les murs, le plafond et le sol du col se liquéfient spontanément, transformant toute la zone en un tourbillon boueux. Depuis la fondation de la cité portuaire, le col a été le repaire de clochards de toutes sortes. Lorsque le col se liquéfie, environ trois cent mendiants dégringolent de leur perchoir pour atterrir sur le sol boueux. Les Crâneurs regardent avec horreur ces malheureux être aspirés dans la boue. En quelques minutes, le sol se durcit à nouveau en pierre. De nombreux mendiants complètement ensevelis suffoquent sous la pierre, tandis que d'autres meurent partiellement coincés dans le sol, leurs membres tentant toujours de s'agripper pour obtenir une aide qui n'arrivera jamais. [tsr11348]

✧ Le *Trône du Dieu Fou* a autrefois servi de siège aux monarques de Korolnor, mais aujourd'hui il contient le dernier vestige du pouvoir de Diinkarazan dans les Royaumes d'en Dessous. Par des moyens inconnus, Diinkarazan peut manifester une parcelle de son ancien pouvoir à travers l'antique trône et diriger les trolls de Stommheim, malgré son empiisonnement par Ilsensine. Dirigés par des renégats cachés attirés par la folie de Diinkarazan, les armées de trolls combattent les habitants de la surface pour les montagnes du dessus et les esprits d'Oryndoll pour les cavernes du dessous. Depuis le Temps des Troubles, le pouvoir de Diinkarazan recommence à augmenter. La guerre entre les trolls

et les armées asservies d'Oryndoll menace une fois de plus d'engloutir les Tréfonds de l'est d'Amn et les Plaines Étincelantes. [tsr11509]

1359 Année du Serpent

✧ Après la mort de Bhaal, la tentative du chapitre calishite de la Dague Noire de contrôler le monde souterrain de ce royaume du sud pendant la Guerre des Rabatteurs Noirs s'étend aux rues de Port-aux-crânes. Des agents de Ralan el Pesarkhal, alors puissant rival de la Dague Noire et désormais syl-pacha de Calimshan, entrent dans le Port de l'Ombre sous l'apparence de marchands d'esclaves calishites. En quelques heures, plus de la moitié des membres Crâneurs de la Dague Noire sont morts et le flux régulier d'argent et de magie qu'ils envoient à leurs frères du sud est interrompu. Les efforts de la Dague Noire pour contrôler le monde souterrain de Calimshan s'effondrent, et l'autorité de la guilde à Port-aux-crânes est sérieusement ébranlée. [tsr11348]

✧ Blithkarr Touchepierre, un forgeron nain de Padhiver, rapporte que les Barbes Folles sont de retour. On pense que cette bande folle de nains combattants berserker habite quelque part sur une île près de Pleine Mer (Tuern), dans la Mer Sans Fin au nord-ouest de Ruathym. De temps en temps, ils réussissent à raffer les navires des Nordiques et à faire naviguer ces navires pour attaquer les navires sur la Côte des Épées et même les ports les plus petits qui la bordent.

Ces "navires de la mort" ont une allure inquiétante : de long vaisseaux lugubres et déchainés, leurs équipages humains s'effondrant morts à l'aviron, tandis que hurlent des nains rieurs, avec une barbe plus longue qu'ils ne sont grands, gambadant nus sur les ponts, agitant des armes ensanglantées et chantant d'étranges chansons quand ils voient une proie à proximité.

Les Barbes Folles sont folles et intrépides et s'attaqueront à tous les êtres vivants qu'elles pourront atteindre, qu'il s'agisse de naufragés qui s'accrochent à des épaves flottantes ou des navires de guerre aquafondais entièrement équipés. Ils constituent une menace pour tous ceux qui naviguent sur les mers glacées de la Côte des Épées au nord de Mintarn. Jusqu'à présent cette saison, selon Blithkarr, ils ont éperonné et coulé trois bateaux marchands de laine destinés à Mirabar, incendié un navire de guerre Luskan et massacré son équipage, et battu une caravelle de course marchande assurant la sécurité de Eauprofonde lors d'une course de bateau bord à bord qui a duré trois jours et trois nuits, jusqu'à ce que la caravelle heurte des rochers et soit abandonnée.

On dit que Luskan et Eauprofonde préparent des flotte de ratissage, et les marchands navigant vers Mirabar engagent des navires de guerre d'escorte, car, comme le dit le dicton de Padhiver, "On ne sait jamais avec une Barbe Folle". [tsr9300]

✧ Une forteresse naine abandonnée a été découverte en haut des Monts Étoilés, cette chaîne de montagnes presque inaccessible située au cœur de la Haute Forêt, dans les Terres du Nord de la Côte des Épées. Les découvreurs, une bande intrépide d'aventuriers appelée les Dagues Tirées, qui survolait la forêt à dos de griffons, n'ont trouvé la forteresse que lorsqu'ils ont atterri sur un large rebord de la montagne pour reposer leurs montures et ont découvert des portes taillées ouvrant sur la montagne.

De toute évidence, les nains utilisaient aussi des montures aériennes, ainsi que des ascenseurs et des escaliers en colimaçon. La vaste forteresse est utilisée comme repaire par un grand groupe de harpies et les aventuriers ont dû fuir avant de pouvoir l'explorer. Cependant, leur porte-parole,

la guerrière humaine nommée Maranthra Shaunsalyn, jure que certaines des harpies portaient des gorgets et des cha- pelets de gemmes et des targes en métal (plaques métal- liques façonnées et décorées enfilées au milieu de gemmes pour la parure du corps, utilisées uniquement par les nains et les tribus humaines barbares). Ils auraient brandi des masses en métal et des marteaux de guerre de fabrication fine, presque certainement pillés dans la forteresse

Aucun sage de Sécombre (où les aventuriers ont atterri) ou d'Eauprofonde ne sait ce que les nains ont fait de la for- teresse, ou quand. L'entrepreneur Onthiir Athklut d'Amn a offert trois mille pièces d'or à tout membre de la Dague qui guidera une expédition montée par lui à la forteresse.

Le sorcier elfe Anlyth de Sécombre a averti toutes les par- ties intéressées que de grands dangers - probablement bien pires que quelques harpies - se cachent dans la région et qu'il est sage de ne pas les déranger, si on veut bien vivre.

[tsr9300]

✕ Le Nain Noir a encore frappé ! Un camp de marchands dans les champs juste à l'extérieur de Pengram a été atta- qué, ses gardes ont été tués, ses chariots pillés et incendiés et ses chevaux relâchés et rendus à l'état sauvage. Le cé- lèbre chef hors-la-loi a laissé sa marque habituelle : une hache noire peinte sur un champ jaune, sur un vieux bou- clier de guerre endommagé, suspendu à une lance au centre du camp en feu.

Le prix sur la tête du Nain Noir est déjà de six cent pièces d'or, mort ou vif - et on dit qu'il va augmenté, s'il n'est pas retrouvé avant la fin du mois prochain ! Les sei- gneurs de Basseneige ont déjà évoqué la nécessité d'une mobilisation générale de la milice afin de fouiller les cam- pagnes à la recherche de cette menace. On dit à Caër West- phall que la milice sera dorénavant submergé et aura un mois pour retrouver le Nain Noir. S'ils échouent, le Roi a parlé d'embaucher des aventuriers d'autres pays, peut-être de la grande Eauprofonde elle-même ! [tsr9301]

✕ Récemment, un pirate tiré de la mer au large de Zazess- pur a été interrogé sur l'emplacement de trésors par des ca- pitaines marchands avides employant une aide magique. Il a raconté une histoire merveilleuse. Quelque part dans la Course, près de la Tour de la Mer de Nemessor, se trouve une petite île recouverte d'arbres en forme de fer à cheval, dont l'extrémité ouverte est orientée vers le lointain Ril- mere.

Dans la lagune, gardée par les bras de l'île, une fantas- tique collection de déchets maritimes s'est accumulée au fil des années, apportée par les vagues et emprisonnée dans les eaux déjà engorgées.

Les mâts, les ponts et les proues brisées sont culbutés en- semble avec des débris plus petits. Des pièces de monnaie étincelantes, des coffres de marins brisés et des tonneaux à profusion jonchent les eaux. Sous l'eau au centre de la zone, un trône noir au dos en arche, avec quatre énormes crânes dentés comme pieds.

L'histoire du trône est partout sur la Côte des Épées. Au moins un navire marchand calishite a été aperçu en train de gagner les eaux aux bas-fond dangereux du côté sud-ouest de la Course, eaux habituellement évitées par tous les na- vires, à l'exception des navires pirates. Le vaisseau calishite, l'Hippocampe de Haerno, a réussi à se faufiler entre deux îlots connus sous le nom de Défenses pour leurs rochers tranchants et à se jeter tout droit dans à une embuscade impliquant au moins trois navires pirates. Le destin du na- vires est inconnu, mais il a maintenant six jours de retard à son escale prévue. [tsr9300]

✕ Les aventuriers revenant à Tilverton après des explora- tions dans les montagnes de l'Orée du Désert rapportent

qu'une guerre à grande échelle a éclaté entre les orcs qui ont longtemps infesté les montagnes et les nains, vraisem- blablement ceux de Téthymar dirigés par Ghellin, cher- chant à reconquérir les montagnes et les cavernes qui étaient autrefois les leurs.

Malgré la grande supériorité numérique des orcs, les ob- servateurs humains (seize hommes et femmes cormytes de la Compagnie du Crâne Chauve) estiment que les nains ont la main haute. "Nous n'avons pas vu de vallée ou de ravin n'ayant pas moins d'une douzaine ou plus d'orcs pourris- sants", a déclaré le guerrier Guthryn de la Compagnie. "En sept jours à courir dans les montagnes, nous avons dû voir au moins six mille orcs morts. Je n'ai compté que onze corps nains."

La Compagnie a assisté à deux escarmouches et rapporte que les nains semblent être armés de marteaux de guerre qui brillaient de lumière et qui étaient souvent jetés. Ils étaient équipés d'armures de plaques complète ornées, et pataugeaient stoïquement avec leurs haches au milieu des orcs hurlants et frappant, comme s'ils coupaient du bois de chauffage, jusqu'à ce que les "gobelins" survivants crient et s'enfuient. [tsr9300]

✕ L'aventurière Lurath Thoenabar de Montéloy est revenue dans cette ville il y a trois chevauchées avec un enthousiasme sauvage, faisant le tour des tavernes avec une his- toire fanfaronne sur la découverte d'une forteresse naine perdue dans le Mur-Est, ce pic imposant de la chaîne de l'Échine du Dragon qui s'élève au-dessus de tous les autres à l'extrémité est de la Mer de Lune, près du mystérieux Château Crocs-de-Fer. Elle répond aux commentaires incré- dules au Drake Igné Volant en ouvrant sa tunique pour ré- véler un pectoral en mithril arborant le sceau d'une hache, orné de rubis étincelants de la taille d'un œil d'homme.

Dans le mouvement général vers elle qui s'ensuivit, elle a tué trois hommes avec des aiguilles en acier qui semblaient sauter du pectoral comme des carreaux d'arbalètes, à sa volonté. Elle s'est ensuite dégagée de l'endroit avec sa lame habituelle et en lançant une hache brillante qui tournoyait dans les airs comme une strige frappante, revenant à sa main à plusieurs reprises malgré les obstacles et les tenta- tives pour la saisir.

Lurath a juré de retourner à Montéloy avec davantage de trésors nains et d'acheter son quartier préféré de la ville ! Depuis qu'elle s'est vantée, elle a disparu. Son sort actuel et son lieu de résidence sont inconnus, bien qu'il semble y avoir beaucoup de nouveaux arrivants dans la ville ces der- niers temps, parcourant les rues à la nuit tombée. Certains ont murmuré qu'ils reconnaissaient les agents de Calonte, de Château-Zhentil, de Mulmastre et même de certains in- téréts de riches marchands sembites. Cependant, leur arri- vée dans la ville pourrait ne pas être liée aux révélations de Lurath. Bien que les habitants de Montéloy ont été enten- dus le dire, même les dieux pensent probablement le contraire. [tsr9300]

✕ Quelque part dans les montagnes à l'est de Glistère, le nain Helarn Marteau-en-Sang le Jeune, du Pic Noir (qui se dresse près du Haut-Val, dans les Pics du Tonnerre qui sé- pare la Sembie et le Cormyr), a tué un dragon blanc de taille monstrueuse. Son repaire était une profonde caverne de glace bleue creusée dans le cœur d'un glacier vivant, étouffée par les os des proies dévorées et l'or et les gemmes qu'elles transportaient.

Beaucoup de morts semblaient être des nains de jadis, toujours vêtus de chemises de mailles étincelantes et d'armures ornées de métaux ciselés serties de gemmes, une faible magie luisant toujours malgré le passage des siècles. Il y avait aussi des os de dragon : des restes d'au moins trois anciens propriétaires du trésor du glacier-caverne.

Helarn a sorti un seul trésor : un marteau lumineux, créé par les nains à l'époque où Myth-Drannor a été bâtie, et la paix entre les Trois Peuples (elfes, nains et humains) régnait sur le nord de la Mer de Lune, alors qu'ils combattaient ensemble les attaques des orcs, des flinds et des ogres

Helarn a l'intention d'y retourner, mais les chasseurs de Glistère ont déjà signalé avoir vu des cavaliers en armures à dos de griffons se diriger vers le nord. Ils ont également vu au moins un dragon - un grand ver noir, selon l'observateur - en vol au-dessus du glacier ; les combats autour du trésor libéré par Helarn ont peut-être déjà commencé.

Les compagnons de Helarn, une petite bande de nains connue sous le nom des Haches Silencieuses, se trouvaient encore près du glacier, dissimulés. Helarn a rencontré plusieurs artisans nains respectés en Sembie et des rumeurs ont commencé autour de ce qu'il a découvert certaines armes magiques perdues depuis longtemps des nains du Nord. [tsr9300]

✧ Les aventuriers cherchant un moyen de contourner le grand glacier à l'est, des Terres de Rochesang à Crêtebras et Sossal, sont bien arrivés à Désoleil. Là-bas, ils ont raconté qu'ils avaient trouvé des nains gelés dans le Grand Glacier, armés et protégés avec un équipement d'une qualité et d'une conception rarement vue dans les Royaumes de nos jours.

Les aventuriers, les Hommes de la Crécerelle Rouge, produisent une épée longue et un marteau de guerre pour appuyer leur histoire. Ils ont été achetés par Eldaerim de Sossal, qui a également proposé de parrainer les Hommes pour une autre incursion dans le glacier, en échange des trois premiers objets de valeur qu'ils ont trouvés.

La nouvelle s'est répandue depuis Telflamme, où le sorcier Nathlaeris maintient un service d'envoi régulier à destination et en provenance du mage Anothaer de Sossal. [tsr9300]

✧ Les duergars semblent se regrouper sous le Turmish, sur la côte sud-ouest de la Mer des Étoiles Déchues. Ils se rassemblent pour une grande frappe au nord dans les terres souterraines du Bief du Dragon, actuellement détenus par les drows et parsemées d'enclaves isolées de nains et de svirfnebelins.

On dit que les duergars sont dirigés par un nain à la peau sombre d'une grande taille - peut-être trois mètres - qui possède d'étranges pouvoirs magiques, notamment la capacité de lancer des rafales de vent avec ses gestes. Les rafales peuvent capter et propulser les duergars en armure complète contre les murs d'une caverne avec une force dévastatrice. Ce soi-disant "Roi Guerrier" s'appelle Olorn Ridau-gaur et prétend être le fils de Duerra des Profondeurs, apparemment une demi-déesse adorée par certains duergars. [tsr9300]

Nota : fils de Duerra des Profondeurs, petit-fils de Laduguer. Sa femme Ovdana Xothcorlar, fille de Cathbara, Sang de Llaemna et haute prêtresse de Duerra à Outrepics, règne à ses côtés. [tsr9585] [dra267]

c. 1360

≈ Markos Marteaudent, descendant direct du nain découvreur des Pics de Feu, est le roi de Siremun. [tsr1055]

1360 Année de la Tourelle

✧ Le *Trône de Dracocrâne* de Shanatar est redécouvert par le pirate Havilos Thrunn. Ce dernier est sauvé de la noyade et capturé par le seigneur Hhune de Zazesspur. Havilos

Thrunn disparaît mystérieusement de sa cellule dans les jours qui suivent sa capture, pour ne plus jamais être revu dans les Terres de l'Intrigue. [tsr11405]

✧ Le *Trône de Dracocrâne* de Shanatar est découvert par des pirates dans la Baie des Crânes, sous le vent de l'Île du Crochet. [tsr9589] [LOIT]

✧ Aux vingt-huit mille hommes des Contrés du Miton se joignent deux mille guerriers nains des Montagnes Viteterre et mille orcs de Château-Zhentil pour combattre la horde tuigane. [tsr9324]

Première Bataille de la Voie Dorée

✧ **3 Flammerge :** Les nains des Viteterre viennent renforcer l'Alliance. Les tuiganes perdent trente mille hommes sur cent mille. Le Général Batu Min Ho est capturé. L'Alliance perd quinze mille hommes sur trente mille, comprenant pratiquement toute la cavalerie. Le Roi Azoun est blessé à la jambe. Sa fille Alusair prend le commandement de l'Alliance. [tsr9324]

1361 Année des Vierges

✧ Le dragon d'ombre mutant à deux têtes Zz'Pzora, surnommée "Zip", meurt en attaquant le repaire de la compagnie marchande le Trésor du Dragon sous Port-aux-Crânes. [tsr11509]

✧ Les Vierges Noires de la Promenade participent à une attaque audacieuse contre un navire d'esclave amarré à Port-aux-Crânes qui résulte en la mort du dragon des profondeurs Pharx et la destruction du consortium du Magot du Dragon, un groupe de marchands menés par un prêtre de Vhaëraun. [tsr9585] [tsr11348]

✧ Après avoir financé une expédition sur l'Île du Crochet pour extraire et récupérer le *Trône de Dracocrâne*, le Maître de Guilde Hhune n'y trouve qu'un sceptre en or et divers trésors qui l'attendent, sa récompense ultime ayant disparu ! [tsr11405]

✧ Les drows des Tréfonds Obscurs trouvent un nouveau passage vers la surface dans la partie orientale des Montagnes de l'Échine du Dragon, après avoir été bloqué hors de Valombre en l'Année du Ver. Ils reprennent le commerce avec Château-Zhentil.

✧ **Eleinte :** Les Nains de la Destinée partent dans les Tréfonds Obscurs, hors de Saërloune. C'est la sixième bande d'aventuriers à partir à la recherche de celle-qui-parle-aux-arbres. Aucune n'est encore revenue [tsr9545]

1362 Année du Heaume

✧ Le Roi Bruenor Marteaudeguerre abdique de son trône en faveur de Gandalug Marteaudeguerre, ancien roi de Castel-Mithril, sauvé des griffes de la Maison Baëne de Menzoberranzan quatre ans auparavant. Gandalug est maintenant à la fois le (?) et neuvième roi de Castel-Mithril.

Nota : Gandalug est indiqué 1^{er} et 9^{ème} roi de Castel-Mithril dans la nouvelle Passage To Dawn et les sources ultérieures.

✧ Le svirfnebelin Seldig devient un gardien du terrier de Blingdenpierre. [tsr11509]

✧ Un groupe de chasse githyanki tombe par hasard sur la composante du cerveau aîné de Ch'chitl située dans le Plan Astral. Les githyankis attaquent aussitôt. En réponse, le cerveau aîné se projette complètement sur le Plan Matériel Primaire. Devant la mort imminente du cerveau aîné, les alhoon se le partagent et gouvernent depuis la cité sous le nom de la Concorde de l'Ombre. [tsr11509]

✧ La mort du Cerveau Vénérable de Ch'chitl voit l'ulitharid (illithid noble) Thalynsar embrasser la lichéfaction (une ulithariliche) et perdre le contrôle sur les Invisibles. Hlaavin, un grand doppleganger, devient le nouveau dirigeant de ce groupe vague. [tsr11627] [tsr11509]

1364 Année de la Vague

≈ Arlen à la Frapperapide entre dans Montprofond. [tsr1104]

1365 Année de l'Épée

✧ Grintharke, le tanar'ri dirigeant Seuil d'Enfer, et nombre de grands tanar'ris sont tués par des aventuriers elfes. Début du règne du triumvirat marilith sur le Fort. [tsr9562]

[tsr11509]

1366 Année du Bâton

✧ Chute de la marilith Amassyra aux Trois Torques ; la direction de Seuil d'Enfer échoit à Ssaarn aux Cinq Mains et Mulvassys au Sceptre. [tsr9562]

1367 Année du Bouclier

✧ La horde d'orcs du Roi Greneire émerge de l'Épine Dorsale du Monde et attaque ses congénères de la Citadelle des Mille-Flèches. Début Uktar, après quatre mois de siège, le roi Obould tue Greneire mais les orcs affaiblis sont mis en déroute par les forces naines du clan Guerrecouronne et ses alliés de Lunargent. Le roi Emerus Guerrecouronne règne désormais sur la Citadelle des Mille-Flèches, bien que les nains appellent désormais la cité par son ancien nom de Felbarr. [tsr1142]

✧ Ilserv, émissaire illithid pour la surface de Ch'chitl, pétrifié par mégarde par Xanathar depuis des années et servant de statue à Mirt, parvient à contrôler psioniquement un des nombreux invités de ce dernier et à inverser la transformation. [tsr11509]

✧ Une armée d'hommes hybrides menée par Radoc attaque Seuil d'Enfer et les deux côtés subissent des pertes sérieuses. Ssaarn la marilith est tuée, donnant à Mulvassys aux Nombreux Sceptres le contrôle exclusif de Seuil d'Enfer. [tsr9562]

✧ Depuis environ huit ans, un petit groupe de nains à jeter son dévolu sur une caverne sous l'Île du Crâne – une caverne avec des murs et un sol en mithril massif ! La caverne est accessible à travers le bassin de la rivière Marecrâne, et seuls des demi-humains de petite taille peuvent passer à travers le tunnel qui débouche sur la caverne. Le mithril qu'ils extraient est transformé en armes et en armures à la Fonderie de Thaglar. Mystérieusement, personne n'a vu aucun nain, y compris Thaglar, depuis deux mois ; après examen de la caverne, aucun mithril n'a été découvert, ni aucune autre chose de valeur – les nains et leur trésor ont apparemment disparu dans l'air raréfié ! [tsr1109]

✧ Au fil des ans, diverses personnes effrayées ont été découvertes dérivant sur la Rivière Sargauth, repêchées juste avant qu'elles meurent, leurs histoires ont commencé à se recouper et poussé les gens à se demander ce qu'il y a exactement de tapi sous la Sargauth. Les rapports, de voix entrecoupées de désespoir, mêlent "de l'or couvert de sang, et des milliers d'yeux – d'horribles yeux verts" ; "de l'eau bordée d'argent et des vagues avec des dents" ; et "Prenez-garde au torrent baragouinant ! Il a faim de métal et de sang !" [tsr1109]

✧ Un certain nombre de navires esclavagistes qui ont traversé les parties intérieures de la Sargauth ont commencé à se plaindre d'épaves de plus en plus fréquentes le long de la partie nord au-dessus de l'Antre de l'Œil ; tandis qu'ils dépassent les épaves, ils sont poursuivis par quelque-chose se déplaçant incroyablement vite sous l'eau. Un des garçons d'équipage rapporte avoir vu une nageoire dorsale argent sur un corps aux écailles noires humanoïde. Bien que peu croient vraiment cette histoire, de nombreux mercenaires supplémentaires ont été engagés comme gardes embarqués. [tsr1109]

✧ Les rumeurs abondent sur Sangalor (un illithid prêtre d'Oghma) déménageant vers la surface une fois que le temple d'Oghma sera achevé à Eauprofonde ; bien que beaucoup parlent de cela, Sangalor reste silencieux sur ses projets (bien qu'il ait réglé nombre de ses affaires en cours et qu'il ait cherché à vendre sa demeure...). [tsr1109]

✧ Bien que personne ne puisse indiquer exactement où et quand il frappera, un nyth a fait de Port-aux-Crânes sa de-

meure, se faisant passer pour un globe de lumière à la dérive.. Il frappe habituellement des cibles solitaires puis change d'endroit ; neuf personnes ont été retrouvées mortes en l'espace de quelques semaines depuis son arrivée. [tsr1109]

✧ Pour l'instant, la *Couronne à Cornes* repose sur le front de Nhyris D'Hotheck, un yuan-ti pur-sang qui est devenu une puissance montante à Port-aux-Crânes, et Myrkul savoure les dangers et les maux propres à la cité portuaire souterraine. Myrkul, à travers la *Couronne à Cornes*, manipule son hôte en l'incitant à un coup pour s'emparer des opérations d'esclavage de Zstulkk Ssarmn ; ils sont très prudents et se préparent sans hâte à cette tâche, volant quelques esclaves et les transformant en ombres courroucées, causant des problèmes pour Ssarmn et d'autres à Port-aux-Crânes. [tsr1109]

✧ L'Œil, se faisant passer pour Xanathar, utilise ses agents pour manipuler un autre tyranneau de Port-aux-Crânes, Uthh, afin d'attaquer Xanathar dans les égouts sous Eauprofonde. Une fois que Xanathar a défait Uthh, l'Œil intervient, détruisant facilement un Xanathar affaibli, et absorbe ses opérations (plus connues sous le nom de Guilde de Voleurs de Xanathar). Maintenant, avec son trafic d'esclaves dans Montprofond et à Port-aux-Crânes dirigé par Ahmaër-go, l'Œil (se faisant appeler le Xanathar) est une des créatures les plus puissantes de la région, et son pouvoir croît régulièrement, (seules quelques créatures savent que l'Œil et Xanathar sont une seule et même personne). [tsr1109] [tsr11627]

✧ Profondément à l'intérieur des ombres de Port-aux-Crânes se tapit le mystérieux mage en haillons. Personne ne peut dire depuis combien de temps il est dans le port, mais seulement que l'an passé il a été qualifié de son titre actuel pour avoir apparemment créé et engendrer les tâddéchets. [tsr1109]

✧ L'elfe Garrik Lancechène fuit devant le courroux de Xanathar profondément dans Montprofond, où Muiral l'appréhende et le livre à Halaster. [tsr1104]

✧ **Tarsakh** : Un culte d'adorateurs de Cyric est banni dans la Montprofond par les Seigneurs d'Eauprofonde. Cette condamnation assez courante a parfois des conséquences inattendues. Dans ce cas, les adeptes du Prince des Mensonges finissent par se rendre à Port-aux-crânes, et deviennent le dernier gang de Crâneurs à s'élever au rang de célébrité locale dans le Port de l'Ombre. [tsr11348]

✧ **Kythorn** : (Eauprofonde) Une femelle drow morte est trouvée sur du fumier dans le Quartier Maritime, juste à côté de la Rue du Dauphin Chantant. La cause de sa mort apparaît être la strangulation, mais diverses brûlures couvrent son armure de cuir noir. Une bouteille brisée est à côté d'elle, et une partie de son liquide a creusé un trou dans la chaussée de pierre sous elle. Dans la main droite, la femme tient un pendentif dans son étreinte mortelle : un pendentif d'argent railleur semblable au symbole de Sunie, déesse de la beauté, avec la tête d'un illithid et des tentacules ajoutés s'enroulant autour de sa tête comme des cheveux. [tsr1109]

✧ À la veille de la mi-hiver, l'Écu de Mithril aurait du émergé de son plus récent Grand Sommeil. À la consternation des nains, le Roi Mith ne change même pas de position. [tsr11509]

✧ **Tarsakh** : Les drows ont attaqué la cité d'Assam, au nord d'Ormath dans les Plaines Étincelantes, en force et sont repoussés avec de lourdes pertes des deux côtés. La Confrérie du Poing Clouté, une bande de mercenaires locale, a été engagée à la hâte par un marchand de la voisine Ormath dont la famille et les entrepôts de biens étaient tous deux piégés dans Assam. Les volées de flèches enflammées et la charge menée par le Poing Clouté contre les drows ont permis de mettre les elfes noirs en déroute. On dit que les dirigeants des cités de Port-Ponant, de la Côte des Dragons et du Bief

de Vilhon craignent que cette attaque soit le prélude à une nouvelle invasion drow des terres de la surface, et ils fourbissent leurs armes et se préparent à la guerre. [tsr1085]

☒ **Alturiak** : Une caravane de traîneaux qui bravait les tempêtes de neige à l'ouest de Priapurl a été attaquée par des pillards drows au crépuscule, il y a une dizaine de jours, alors qu'elle se hâtait vers un site de campement abrité. Seule la présence de deux magiciens mineurs dans la caravane a empêché les drows de remporter une victoire totale. Les assaillants ont utilisé des carreaux d'arbalètes et des javelots enduits de somnifère. Après avoir encaissé plusieurs boules de feu et qu'une poignée de drows soit tuée au corps à corps, les elfes noirs se sont enfuis. Comme preuves de leurs dires, les magiciens ont ramené quatre cadavres de drows à Priapurl. Plusieurs bandes d'aventuriers sont parties à la recherche des drows, et toutes les gardes de caravanes de la région ont vu leurs effectifs tripler. [tsr1085]

☒ **Mirtul** : Des drows sont aperçus de nuit dans les rues de Calonte ; des rumeurs se répandent selon lesquelles les dirigeants de cette cité ont conclu une alliance secrète avec les elfes noirs. D'étranges navires apparaissent dans la cité de Calonte et s'amarrent dans des lieux gardés, restant sans vie le jour et devenant le centre d'une intense activité la nuit. Certains marchands du Bief de Vilhon prétendent reconnaître certains de ses navires comme appartenant à des pirates connus de la Mer des Étoiles Déchues. Un groupe d'aventurières, les Dames de l'Écu Vert, a été massacré près de Calonte récemment, et certains disent qu'elles sont mortes parce qu'elles sont tombées de nuit sur une bande de drows. [tsr1085]

☒ **Mirtul** : Le Roi Ghellin de la Maison de Fer est rapporté souffrant d'une maladie dont l'échéance est fatale, et qui a résisté à tous les remèdes médicaux aussi bien que cléricaux. Le roi en exil, qui paraît-il vit auprès des nains des Collines Lointaines, aurait perdu beaucoup de poids et arborerait un teint grisâtre. La maladie a motivé les aînés nains pour projeter la reprise de Téthymar des mains de ses occupants actuels, les orcs et les gobelins, afin d'en rendre le trône au roi malade avant sa mort. [tsr1085]

☒ **Uktar** : Mongo, sang de Ghellin, un guerrier nain, est rapporté être entré dans Château Crocs-de-Fer et avoir rencontré ses habitants. Il est réapparu, en très mauvais état, à la taverne des Mâchoires de Dragon à Suzail, affirmant s'être échappé à l'aide d'un artefact de téléportation. Le nain déliait, mais des témoins rapportent qu'il a dit que Crocs-de-Fer était rempli de démons qui psalmodiaient les noms de ceux qui allaient mourir. Ils offraient les noms afin que le monde lui-même ne connaisse pas de fin. Mongo s'est mis à délirer et fut porté au lit. Le lendemain matin on découvrit ses restes éparpillés dans sa chambre. À part cela, la chambre n'était pas dérangée et il n'y avait aucune autre trace de violence. [tsr1085]

1368 Année de la Bannière

☒ Les nains s'installent pour l'hiver dans la cité de Felbarr qu'ils ont reconquise. [tsr1142]

☒ Au cours de l'action la plus surprenant de l'année, la tribu de l'Ours bleu, dirigée par la chamane et chef Tanta Hagara, marche sur la forteresse de Seuil d'Enfer, infestée de fiélons. Bien qu'une brève lutte pour le contrôle politique de la cité soit rapportée par diverses sources, Tanta Hagara (avec l'aide du cambion Kaanyr Vhok) devient la nouvelle dirigeante de la cité. [tsr1142] [tsr9562]

☒ La Promenade d'Eilistraée est attaquée par des fidèles de Ghaunadaur qui lancent un assaut de grande envergure sur le temple qui dure plusieurs mois avant que les disciples de l'Eil l'Ainé soient repoussés (avec l'aide de Qilué et Laérale). [tsr9585]

☒ **Alturiak** : Maxehl meurt dans son sommeil, juste après avoir vendu la maison à Sandoth le Rieur de Lunargent. [tsr9528]

☒ Sandoth expire horriblement seulement quelques jours après son arrivée à Eauprofonde. Ses deux dragons fées sont les témoins de son assassinat par Maddgoth. [tsr9528]

☒ **20 Eleinte** : L'ancienne Demeure de Négoce de Phyrgoth et Challos et domicile de Maxehl Khovtoll, rue d'Anda-maar, est vendue lors d'enchères publiques. [tsr9528]

☒ **Mirtul** : L'alchimiste Rhestim de Port-aux-Crânes verrouille sa porte et refuse tous les clients pendant deux semaines. Quand elle ouvre pour commercer à nouveau, l'endroit est rempli d'une odeur de lilas prédominante, laissant les clients pris de vertiges et influençables pour une à quatre heures. Elle ne parle pas de ce qui s'est passé pendant ce temps là, et l'odeur s'évanouit après quelques semaines. Les convocations de l'alchimiste par Maître Randulaith ont été plus fréquentes durant la période où sa boutique était fermée. [tsr11627]

☒ **Marpenoth** : Une petite bande d'aventuriers entre dans Port-aux-Crânes et attaque un groupe d'esclavagiste travaillant pour l'Anneau de Fer. Les esclavagistes se tiennent encore trop loin pour que les Crânes interviennent et tuent ou charment les aventuriers, emmenant les survivants au loin vers un but inconnu. [tsr11627]

1369 Année du Gantelet

☒ Les nains de Mirabar détruisent la tribu gobeline des Kreeth dans les Rocs avec l'aide imprévue du dragon de cristal femelle Saryndalaghlottor. Ils forment la Maison de la Hache en alliance avec la dragon. [dra254]

☒ Un groupe de Ménestrels s'infiltré dans Seuil d'Enfer en utilisant la magie de dissimulation et révèle que Tanta Hagara est en fait un annis. Cette révélation n'entame cependant pas le respect des Ours Bleus pour leur puissant chef, et la cité répondit à ce démasquage en attaquant les caravanes en route vers Sundabar. De plus, quelques corps expéditionnaires de tanar'ri sont envoyés pour harceler la Citadelle des Brumes, Sundabar, et Lunargent. Tanta Hagara informe ses "troupes loyales" qu'il existe dans ces cités des *portails* permettant à d'autres tanar'ri de "*se joindre à nous dans les glorieuses batailles à venir alors que nous prenons le contrôle de tout le Nord*". [tsr1142]

☒ Après la Chute de Seuil d'Enfer et la reprise de la Citadelle des Mille Flèches par les nains, la Haute Dame Alustriel convoque les dirigeants des villes et citadelles de la région à Lunargent pour une conférence sur leur sécurité mutuelle. Elle leur dresse un large panorama, avec les géants bougeant dans les Landes Éternelles, le mouvement qui s'ensuit des trolls dans les terres alentours, et le nombre toujours considérable d'orques dans les montagnes entre les deux citadelles naines. Elle les avertit aussi d'une prophétie, par nombre de membres de la Gardesort, d'un futur déplacement de dragons à travers les Montagnes Néthères et les Luneterres. [tsr1142]

☒ Alustriel se retire de la charge de Haute Dame de Lunargent après avoir désigné Taërn "Sortonnerre" Lamecornue comme Haut-Mage de la cité. Alustriel dirige toujours le palais, mais dorénavant elle règne sur plus de douze colonies des Luneterres et de Delzoun. [tsr1142] [draAN1]

☒ Plus de dix dessinateurs de Lunargent et Castel-Mithril conçoivent le nouveau palais et les nouvelles défenses de Lunargent, tandis que les ouvriers de l'ensemble des neuf villes travaillent fiévreusement à leurs extensions. [draAN1]

☒ La destruction de Seuil d'Enfer libère malencontreusement le trio de demi-elfes cambions de la Maison Dlardrageth emprisonné sous la Corne d'Ascarle. Les Dlardrageth découvrent leur descendants depuis longtemps emprisonnés. Les fey'ri et les démonfey forgent rapidement une al-

liance. [tsr11627]

✧ **Kythorn** : Les habitants tyrannœils de Port-aux-Crânes sont surpris par l'arrivée de Fith, un négociant illithid avec trois jeunes esclaves tyrannœils charmés, qui ont leur œil central brûlé. Xanathar ordonne à Ahmaërgero d'envoyer quelques assassins et esclaves pour éliminer le flagelleur mental et prendre les tyrannœils (que Xanathar veut transformer en tyramorts), mais les attaquants sont tués et l'illithid et ses esclaves s'échappent vers une destination inconnue. [tsr11627]

✧ **Grandes Moissons** : Après avoir trouvé le satellite en orbite de Port-Étoile, une base de pouvoir pratique, les deux seigneurs morts-vivants de la Rune Tordue, l'alhoon Ralayan l'Ocultacle et Priamon "Runedegivre" Rakesk, projettent d'étendre la base de leur pouvoir en pénétrant les secrets d'Halaster de Montprofond. Ils l'enlèvent à Grandes Moissons, provoquant un chaos généralisé sur Toril alors que ses *portails* incontrôlés déversent des monstres dans des endroits aléatoires à travers la planète. [tsr9538] [LOIT]

Les Moissons d'Halaster

✧ **Grandes Moissons** : Tandis que Halaster est leur prisonnier dans les Larmes de Séluné dans l'espace, les deux lichs fouillent ses pensées pour les secrets qu'il possède sur la construction et la manipulation des *portails*. Tous les *portails* menant à Montprofond commencent à attirer ceux qui sont à moins de trois mètres dans le donjon et les *portails* menant hors de Montprofond commencent à expulser toutes les créatures à moins de six mètres. Inutile de dire que ces événements causent pas mal de perturbations à Eauprofonde (particulièrement dans les Quartiers Marchand et du Château) et à travers tout Féerûne. Cela dure jusqu'à ce que Halaster soit secouru par un groupe d'aventuriers. Les connaissances acquises permettent à Priamon de devenir l'un des Maîtres de la Rune Tordue. [tsr11348] [tsr9589] [tsr9538] [tsr1159] [tsr9561]

Les Moissons d'Halaster : Eauprofonde

- Les Quartiers Nord et Maritime sont les premiers endroits de la cité à subir les attaques de différents *portails* sur les toits parmi les quartiers. Les monstres sont tous aperçus tout autour de ces quartiers entre l'aube et midi. Une tribu de trente-cinq gnolls se déverse d'un *portail* dans les rues Gelthoon et Aveen. Heureusement pour la population, ils sont rapidement massacrés par sept nains ivres et un quartet de guerriers humains sortant du Lion Grimaçant juste après l'aube. Trois béhirs des matérialisent près des villas Phylund et Adarbrent, et sont rapidement capturés par le Seigneur Phylund avec un minimum de dommages à chaque domaine et aux bêtes. Quatre-vingt-deux striges assoiffés descendent sur les écuries de la garde et les terres à l'extérieur de la Porte Nord, causant une cavalcade et la perte de douze têtes de bétails et de quatorze chevaux. [tsr9538]

Les Moissons d'Halaster : Montprofond

- Un étrange effet secondaire du chaos magique infectant Montprofond anime les statues du Hall des Héros. Les quarante statues de pierre semblant vivantes se déplacent silencieusement vers et dans le Long Escalier Sombre. Elles gravissent en partie l'escalier mais de nombreuses deviennent à nouveau mystérieusement inertes, ainsi, le Long Escalier Sombre est maintenant décoré avec des statues de pierre de guerriers placidement gelés alors qu'il grimpent les marches. Seules dix des statues atteignent finalement le sommet, mais elles s'effondrent en décombres sur la dernière marche. [tsr9538]

- Le Niveau Deux voit s'agrandir la présence drow avec l'arrivée magique des renforts de la maison drow Lysaën. Ce groupe d'esclavagistes drows est maintenant composé de quatre-vingt-dix guerriers et dix-sept prêtresse de Lolth. L'ancienne meneuse Ahlysaaria Yril'Ysaën a été rem-

placée par sa tante aînée Aranea Srix'Lysaën. L'avant-poste s'étend dans les dix pièces les plus proches de l'est et du sud-est de la pièce quarante-sept, pour fournir une meilleure sécurité à l'avant-poste, le *téléportail* menant au Niveau Trois et le *portail* qui les relie avec la cité drow de Karsoluthiyl sous la Porte de Baldur. [tsr9538]

- Les épaves le long de la Rivière Sargauth se regroupent lors d'une effervescence de magie sauvage en un énorme humanoïde au pouvoir destructeur de gréements et de bois pourri. Le mastodonte nage dans la Sargauth, sort du donjon par un *portail*, et cause la panique parmi les pirates des Îles Nélanthères à l'ouest du Téthyr à midi. Le mastodonte coule deux ou trois navires qui venait juste de piller des navires de négoce rentrant chez eux en Zakhara. [tsr9538]

- À Port-aux-Crânes, peu de créatures téléportées causent des dégâts, mais le statu quo est sérieusement perturbé par deux événements. L'excentrique Shradin Mulophor est tué en milieu de matinée par un groupe de treize crânes flottant sans noms de Port-aux-Crânes, qui se sont inexplicablement rassemblés, l'ont entouré, et l'on complètement détruit, chacun poussant un cri simultanément. En plus, la dragon bleu Araugauthos se libère de sa caverne prison confinée, s'envolant précipitamment le long de la rivière et hors des Grottes Maritime Sud à midi ; aux dernières observations, elle est aperçue volant vers le sud le long de la Côte des Épées (et elle s'installe finalement dans les montagnes au nord de l'Amn environ un mois plus tard) finalement, les eaux du port s'unissent en un gargantuesque élément d'eau, qui aussitôt submerge la plupart de l'Île des Esclavagistes ; plus d'une centaine d'esclavagistes et de mercenaires sont tués ainsi que cent cinquante esclaves, tous sont emportés par la rivière. [tsr9538]

✧ Sans la protection d'Halaster, l'archimage Shradin Mulophor est "hurlé" à mort par les Crânes de Port-aux-Crânes qui en deviennent les maîtres incontestés. [tsr11348]

✧ **Grandes Moissons** : La Rune Tordue enlève Halaster à la Montprofond, et les Crânes saisissent l'occasion, moins d'une douzaine d'années après le Temps des Troubles, pour créer une autre entité capable de nourrir le manteau de Port-aux-crânes. Cette fois, leur victime est Shradin Mulophor, car à l'insu du Seigneur des Ossements, il est sans le soutien magique du Mage Fou pour la première fois en 221 ans. (Halaster n'a jamais informé son allié qu'il l'a secrètement protégé de la possibilité que les Crânes se retournent contre lui depuis le jour où il a accepté la requête du nécromancien de s'y installer). Halaster parti, les Crânes entourent Shradin et le transforment par des sorts de cri simultanés, brisant sa forme physique et créant une entité capable de se nourrir des composants physiques des victimes et de canaliser cette puissance dans le manteau. [tsr11348]

✧ Depuis la rencontre mortelle de Shradin Mulophor avec les Crânes lors de la Grande Moisson d'Halaster), l'annis Mhaug, une sorcière géante à la peau bleue, accapare pratiquement le marché de la main-d'œuvre zombie dans le Port de l'Ombre. [tsr11348]

✧ Le festival de Grandes Moissons marque la destruction apparente de Shradin par un cercle de Crânes employant simultanément des sorts de cri. Le Seigneur des Ossements, y compris ses effets personnels, sont instantanément réduit à une brume rouge qui s'éloigne ensuite de la scène du carnage. En réalité, le nécromancien autrefois humain était lié pendant l'expérience au manteau magique de Port-aux-crâne, tout comme l'archimage drow qui est devenu le Mage Chiffon l'était dix ans plus tôt pendant la Chute des Dieux. Cependant, alors que le Mage Chiffon prend une forme vaguement humanoïde composée de morceaux de déchets, le nouvel état de Shradin ressemble à un nuage de brume rouge pâle d'environ six mètres de diamètre. Il s'agit d'une forme hybride combinant les aspects d'une mort cramioisie et d'un hakeashar mangeur de magie. Sa couleur

s'assombrit jusqu'à devenir d'un cramoisi profond lorsqu'il est rassasié de sang. Alors que le Mage Chiffon utilise ses raggamoffyns pour saigner lentement les énergies magiques et vitales d'une victime, Shradin convertit les essences physiques et magiques de ses victimes en énergies essentielles nécessaires au maintien du manteau de Port-aux-crâne.

[tsr11348]

✧ Le vieux dragon bleu femelle Araugauthos la Griffes Bleue s'échappe de Montprofond pendant les Moissons d'Halaster. Après avoir tué un grand ver dragon rouge qui nichait près de la Citadelle Amnur et revendiqué son trésor, elle vole vers le sud pour rejoindre sa mère Iryklathagra. [tsr1159]

Nota : orthographié Aragauthos dans [tsr9538].

- Dans le mystérieux Boissaule, une grande variété de monstre passe un *portail* vers la forêt souterraine à une fréquence stupéfiante. Le clergé de Malar qui demeure dans les bois est écrasé et son nombre est réduit de moitié à cause de l'afflux de nombreux prédateurs violents et pas mal de créatures magiques. N'importe quel visiteur de Boissaule pendant l'année qui suit rencontrera au moins deux fois plus d'animaux et de monstres que d'habitude. De nombreuses créatures aériennes s'enfuient de Boissaule à travers son *portail* situé au plafond, maintenant ouvert, juste après leur arrivée, et ils émergent dans le ciel au-dessus de Valombre au crépuscule. [tsr9538]

- Trobriand le Mage de Métal est attaqué par toutes ses expériences abandonnées ! Chaque automate du cimetière de Trobriand passe un *portail* vers son antre secret dans le Septième Niveau, laissant leur vieux sous-niveau complètement vide. Les créatures de métal obligent leur ancien maître à se replier dans son sanctuaire et ce niveau débute une prise de contrôle systématique de parties du Septième Niveau. [tsr9538]

Arcturia, une autre des apprenties d'Halaster est trouvée morte au pied de la Statue Grimaçante. Elle a été tuée par quatre géants du givre ce matin, bien qu'elle tue deux d'entre eux avant d'être elle-même tuée. [tsr9538]

✧ Une petite cellule d'agents du Zhentarim (quinze membres en tout) est envoyée à Port-aux-crânes suite au retour de Halaster à Montprofond. Ils ont reçu l'ordre d'enquêter sur les circonstances de l'enlèvement de l'archimage et sur les liens qu'il entretient avec les Salles Profondes, Port-aux-crânes et Eauprofonde. Après une période raisonnable de surveillance, ils doivent chercher le repaire de l'archimage et l'éliminer, en revendiquant les Salles Profondes au nom du Réseau Noir. En bref, ils sont envoyés en mission suicide ; certains sont tués en explorant Montprofond, d'autres par des Crâneurs, et la majorité par leurs semblables. [tsr11348]

✧ **Nuiteuse :** Zstulkk Ssarmn du Trône de Fer menace Ahmaërgo le "Nain Cornu" en public. Quelques heures après, des agents yann-tis lancent une attaque contre la demeure du nain, activant de nombreux pièges et engageant des tyramorts pendant quelques minutes avant de rapidement se retirer. À quoi cette feinte a servi est un mystère. En réponse Ahmaërgo réorganise ses défenses et tue deux yann-tis dans la rue. [tsr11627]

✧ **Tarsakh :** La glace dans le port de Château-Zhentil finit par partir. Le trafic maritime et fluvial s'accroît. Les réparations débutent sur le Pont de Force, d'abord pour restaurer la porte et mieux contrôler le trafic fluvial. Un appel est lancé aux nains, aux gnomes, aux fidèles de Gond et à ceux ayant un talent en ingénierie et maçonnerie, alors que des travailleurs compétents sont nécessaires pour faciliter les réparations. Peu répondent à l'appel, bien qu'un contingent de fidèles de Gond vienne, intéressé par le défi de réparer les mécanismes du pont. [tsr1120]

✧ **Eleinte :** Un grand nombre de nains et de gnomes sont

tués dans la cité de Château-Zhentil au cours de trois nuits. Certains disent que c'est en représailles pour leur refus d'utiliser leurs talents pour réparer le Pont de Force. [tsr1120]

✧ **Uktar :** Un groupe clandestin de nains et de gnomes de la cité jure de conduire une campagne de sabotage contre tous les projets de construction zhentish. [tsr1120]

c. 1370

≈ Il ne reste plus qu'un seul nabassu, Viscaris, dans le Donjon du Trépas. [tsr11622]

1370 Année de la Chope

✧ Avec la bénédiction et l'encouragement du Roi Harbromm et de la Dame Brillante, quarante érudits nains de la Citadelle Adbar, sous la direction du Savant des Mystères Daurant Tomescribe, émigrent vers Lunargent dans les premiers mois de l'année. Là, ils fondent un temple de Dugmaren parmi les autres universités, temples et bibliothèques de la Gemme du Nord. [tsr9585]

≈ Trois des statues couleur ébène créées à partir d'être vivants transmutés par Vendes Baënn de Menzoberranzan, reviennent à une forme de vie, attaquant leurs propriétaires à Gracklstugh avant de se dissoudre dans l'eau. [tsr11509]

✧ Le contingent nain du Conseil des Douze Pairs propose d'inviter Blingdenpierre dans l'Alliance de Lunargent.

[tsr11509]

✧ **Martel :** Suivant un hiver particulièrement rigoureux, les icebergs deviennent un danger pour les navires venant et allant vers le Port de l'Ombre. En quelques jours, le Bassin du Crâne est obstrué par de petits et grands morceaux, et ils menacent de ralentir le négoce en limitant le mouvement des biens. Les Gardiens interviennent en nettoyant les voies maritimes, utilisant des sorts de feu magique. Piégé à l'intérieur du plus grand iceberg se trouve un long vaisseau entier avec un équipage complet de pillards nordiques morts, tous encore aux rames. En quelques jours l'embarcation a été libérée de la glace, les fantômes des nordiques commencent à harceler les travailleurs des bassins jusqu'à ce que leurs restes et le long vaisseau soient brûlés lors d'un rituel funéraire approprié. [tsr11348]

✧ **Martel :** Une cellule d'agents des Seigneurs d'Eau-profonde est découverte et chassée de Port-aux-Crânes vers Montprofond. Les agents avaient secrètement projeté la libération de tous les esclaves incarcérés sur l'Île du Crâne. Un groupe aux pieds légers constitué de géoliers de Zstulkk Ssarmn et de matelots d'Ahmaërgo pourchassent les agents pendant plusieurs jours jusqu'à ce qu'ils les perdent dans les niveaux supérieurs de Montprofond. Les agents sont menés par l'insaisissable Jerichu "Ours des Cavernes", un rôdeur qui s'est spécialisé dans les environnements souterrains et qui en sait beaucoup sur la flore et la faune de Montprofond. Pourtant, Jerichu n'est jamais revenu à Port-aux-Crânes ni ne s'est présenté à ses supérieurs dans la Cité des Splendeurs au-dessus. [tsr11348]

✧ **Alturiak :** Deux barges reliées sont trouvées à la dérive sur la Rivière Sargauth avec leurs équipages et leurs pilotes manquant. Leurs cargaisons apparaissent avoir été triées mais à part cela, elles ont été laissées intactes. Plus étrange, un unique œuf mesurant quatre-vingt-dix centimètres de haut est découvert à bord d'une barge entreposer sur un lit de glace et de givre. Le Registre de l'Île de Port-aux-Crânes saisit la cargaison et vend l'œuf, manifestement celui d'un dragon blanc, à une vente aux enchères privée. Bien que la personne ou les gens qui ont acheté l'œuf ne se soient pas fait connaître du public, le bruit se répand que Chantos Barbegrise et Aurin le Généreux des Horreurs à Louer ont été vus quittant le Registre peu après la fermeture de la vente aux enchères. Une spéculation se propage rapidement sur le fait que les Horreurs à Louer doivent projeter de produire en masse des dragons blancs avec l'aide de leurs pro-

digues des profondeurs. Deux questions restent sans réponses : y a-t-il un antre de dragon se trouvant caché quelque part le long du cours de la rivière sans surveillance (peut-être au niveau d'un des nombreux *portails*) ? Et que se passe-t-il si les parents du dragon non-né ne sont pas morts et viennent chercher leur jeune ? [tsr11348]

✧ **Alturiak** : Un monstre aux écailles d'un noir argenté prend pour proies les navires solitaires sur la Rivière Sargauth entre l'antre de l'Œil et Port-aux-Crânes. Le monstre a jusqu'ici échappé à toutes les tentatives pour le capturer ou le détruire. La plupart croit qu'il vit dans une caverne juste en dessous de la ligne de flottaison de la rivière, mais les recherches dans ce sens ont entraîné plus de victimes que de réponses. Ce que l'on sait c'est que le monstre se cache parmi les épaves et les débris jusqu'à ce qu'un bateau approche. Il se lance alors contre le dessous du navire, utilisant sa nageoire dorsale de quatre-vingt-dix centimètres comme une lame pour éventrer le vaisseau. Le monstre poursuit alors les membres de l'équipage s'enfuyant et les entraîne sous la surface de l'eau pour les manger. [tsr11348]

✧ **Ches** : Le dégel précoce apporte les premiers des négociants venant de l'océan en masse, obstruant la Mare du Crâne avec leurs nombreux drakkars, barges et caravelles. Bientôt, les bassins et les entrepôts sont entièrement remplis, et de nombreux capitaines doivent recourir à leurs navires pour stocker leurs biens jusqu'à ce qu'il y ait de la place. Les gardes armés et les mercenaires sont partout, et les capitaines sont obligés de garder leurs équipages à bord ou d'engager des épéistes à gages pour défendre leurs cargaisons. Cela mène à quelques mutineries et presque mutineries des d'équipages de boucaniers qui ne sont pas partis depuis des mois. Le vol atteint un niveau sans précédent alors que les coupeurs de bourses et les cambrioleurs risquent leurs vies pour se remplir les poches avec l'or et les biens chapardés. Les aubergistes, les petits hommes d'affaires, et même les citoyens pirates ouvrent leurs portes aux négociants, troquant le plus petit espace supplémentaire qu'ils possèdent contre des pièces. [tsr11348]

✧ **Ches** : La Cockatrice qui Chante héberge un concours des plus inhabituels. Un négociant en vin calishite ivre du nom de Alajafi Anwar yn Mahmud el Synabbat se vante de vouloir remplir le gosier de tous les citoyens du port avec son meilleur vin si l'un d'entre eux peut battre son meilleur soldat, un colossal géant des collines du nom de Gwatt, dans une partie de lutte. Arrikett Uruth, un petite-gens poilu bagarreur, sous-commandant grognant de la garde du temple de la Promenade d'Eilistraée, est d'accord non seulement pour prendre le pari mais aussi pour donner une bonne raclée au rustre géant. Nombre d'appareils de la Cockatrice qui Chante sont réduits en petit bois, obligeant le calishite non seulement à donner les biens de son pari mais aussi à payer pour les dégâts. On estime que quinze mille pièces d'or du meilleur vin du négociant est consommé avant l'aube du jour suivant. Le négociant est obligé d'obtenir un prêt de Transtra, le propriétaire de la Maison du Long Baiser Ennuyeux, il peut alors rentrer chez lui et se remettre de la perte sans en plus perdre la face. [tsr11348]

✧ **Tarsakh** : Un conflit armé entre les forces de Zstulkk Ssarmn et les ombres courroucées de Nhyris D'Hotheek transforme les rues de Port-aux-Crânes en champ de bataille. Les Crânes ont choisi jusqu'ici de ne pas intercéder car les deux "généraux" n'ont pas causé de destructions importantes ni affecté le négoce du port. Les créations de Nhyris ont rôdé dans les rues de Port-aux-Crânes depuis des mois, entraînant de force ceux qui approchaient de son repaire pour leur transformation en ombres courroucées. Zstulkk a récemment confirmé la complicité de Nhyris dans l'attaque des biens de Zstulkk à Port-aux-Crânes, le poussant à entreprendre une action immédiate contre son ex-protégé. [tsr11348]

✧ **Tarsakh** : Port-aux-Crânes est harcelé par un mystérieux prédateur d'un type qui n'a jamais été vu auparavant par les habitants. Des fouilleurs de Montprofond sont rapportés avoir vu une brume rougeâtre rôdant dans les salles et couloirs proches de Port-aux-Crânes. L'aperçu le plus récent se produit pendant la première chevauchée du mois et est rapportée par Alastard Boarshund, paladin de Torm, tandis que lui et son groupe d'aventuriers explorent le nord du Port de l'Ombre, lui et sa femme Shaëlla la Colombe, paladin de Sunie, se reposant après une rencontre récente avec un dracosilic. Trois de leurs membres ont été laissés pétrifiés par le gaz du dracosilic, et le voleur du groupe, le nain d'écu Qarwill l'Hermine, a disparu dans une fosse dissimulée. Alors que les paladins se reposaient contre les murs de la salle, une brume rouge a dérivé silencieusement au-dessus de la forme assoupie de Shaëlla. Elle s'est réveillée en hurlant, effrayant son mari fatigué. Il a regardé sans pouvoir l'aider alors qu'elle se consumait entièrement. Quand la brume se lève, rien n'est demeuré en arrière pour marquer sa mort excepté son crâne poli. Il se lève, se tourne vers le paladin terrifié, et dit : "*Adieu mon amour, un destin plus grand me guide maintenant. Je te demande de ne pas rechercher cela*". Depuis cet événement malheureux, le paladin déchu a fréquenté toutes les tavernes de Port-aux-Crânes, gaspillant sa santé restante dans l'alcool et se lamentant sur la perte de sa bien-aimée. [tsr11348]

✧ **Mirtul** : Zstulkk Ssarmn et Nhyris D'Hotheek se font finalement face dans un duel après de nombreuses décades de silence gêné entre leurs forces. La bataille prend place sur la Voie de l'Illithid dans le Cœur Inférieur. Comme les habitants de la cité regardent, Nhyris renonce à son capuchon toujours présent afin que tous les badauds puissent voir son visage de mort-vivant. Dans le chaos qui suit, Nhyris déchaîne le pouvoir de la *Couronne à Cornes*, tuant ceux malchanceux assez près pour être pris dans la trajectoire de ses flammes noires. Les Crânes se déplacent haut au-dessus, hors de portée des destructions, observant silencieusement sans intervenir. La bataille fait rage pendant de nombreuses minutes, et de nombreux bâtiments sont endommagés, certains au-delà de réparations. Finalement Zstulkk cause une blessure profonde au présomptueux Nhyris. Nhyris et la *Couronne* disparaissent dans une explosion de flammes noires. On ne sait pas si Nhyris a été détruit ou simplement blessé, mais ni le corps de Nhyris ni la *Couronne* ne sont découverts sur le lieu. [tsr11348]

✧ **Mirtul** : Un groupe d'aventuriers connu comme la Chasse s'est introduit avec succès et est reparti d'un domicile de Shradin Mulophor. Les membres de la Chasse rapporte avoir trouvé un vaste palais souterrain loin sous les rues de Port-aux-Crânes. Des pièges mortels variant de runes gardiennes sur des portes cintrées à des statues qui crachent du feu et de l'acide gardent lourdement le palais. Pire encore, d'affreux monstres et morts-vivants construits – y compris ce qui apparaît comme un dragon d'os – les accueillent à chaque jonction et à chaque salle. Ils fouillent seulement le premier de trois niveaux, trouvant des débaras, des chambres d'amis, et ce qui apparaît être une salle du trône digne de la demeure d'un pacha calishite. Les membres de la Chasse refusent de rentrer dans les détails pour décrire le palais, depuis qu'ils ont prévu d'y retourner dès que leurs blessures seront soignées. [tsr11348]

✧ **Kythorn** : Port-aux-Crânes est ébranlé par le très soudain et inattendu retour de Shradin Mulophor, le Seigneur des Ossements. Bien que ce Shradin paraisse être la trentaine passée, à cause de ses manières et de son allure, personne ne se demande si c'est le vrai Shradin. La question, bien sûr, est d'où vient-il et pourquoi est-il plus jeune de plusieurs décennies que quand il a disparu l'an passé durant Grandes Moissons ? Sans étonnement, il ne dit rien sur le sujet. Quand on lui demande, il se renfrogne simplement

à la question et marmonne un avertissement pour qu'on n'appuie pas la question. À la différence de Shradin senior, comme on finit par appeler sa précédente incarnation, le jeune Shradin paraît être plus équilibré, mais il n'en est pas moins compétent dans la magie nécromantique, et ceux qui ont pressé le magicien de questions ou de réclamations ont été réduits en cendres. Plus inhabituel est l'indifférence apparente de Shradin pour son rôle antérieur de Seigneur des Ossements. [tsr11348]

✶ **Kythorn** : Ce Shradin est en fait un clone de l'ancien Seigneur des Ossements qui a été fabriqué il y a plusieurs décennies et été oublié dans un débarras peu utilisé sous les Zombis Parfaits de Shradin dans le Cœur Inférieur. Des sorts ultérieurs lancés sur le clone l'on placé indéfiniment en stase jusqu'à ce que les membres de la Chasse le décantent accidentellement. Depuis sa libération, Shradin a tenté de récupérer ses anciens appareils et objets magiques. Il a regagné plusieurs de ses vieux livres de sorts et une poignée de ses bâtons. Sa prochaine priorité est de gagner l'accès à son ancien repaire et aux objets qu'il y a amassés. Ce Shradin ne peut pas lancer de sorts supérieurs au sixième niveau, comme les livres contenant ces sorts restent dans une bibliothèque cachée sous sa boutique. [tsr11348]

✶ **Kythorn** : Moins de dix jours après son retour, le jeune Shradin annonce son intention d'engager une bande d'aventuriers pour pénétrer dans son ancien repaire pour lui ramener certains artefacts et objets (à l'insu des aventuriers l'un des objets est un "grimoire d'ineffable damnation"). Apparemment, à son retour dans son ancien repaire, divers pièges et gardiens ne l'ont pas reconnu pour ce qu'il était, et il s'est tout juste échappé en vie. Il offre une petite fortune en pierres gemmes et trésors magiques pour le retour de plusieurs bâtons, anneaux, et livre de sorts, parmi d'autres choses. Il est aussi bien disposé pour fournir à tout aventurier qui accepte une comptabilité aussi détaillée qu'il puisse se souvenir des pièges et gardiens de sa demeure (sa mémoire est, bien sûr, incomplète, puisque nombre de défenses de l'ancre ont été ajoutées après sa création). [tsr11348]

✶ **Flammerige** : Un très inquiétant grand nombre de navires est démoli tandis qu'ils font le trajet depuis les Cavernes Maritimes Sud. Bien que les Gardiens prétendent qu'ils font tout ce qu'ils peuvent pour au moins limiter les dégâts, certains navires ont complètement disparus. Une enquête sur le phénomène révèle une ou deux choses qui sont arrivées : certains navires n'ont pas réussi à revenir à leur taille originale à en entrant dans le Bassin du Crâne, et d'autres navires sont apparemment revenus à leur taille originale prématurément alors qu'ils transitaient vers le Port de l'Ombre. Les navires que l'on pensait au départ avoir disparu sont toujours en fait dans le Bassin du Crâne sous forme réduite. Nombre de ces navires ont rencontré la malchance par le biais de prédateurs, de vagues ou d'autres périls. La cause du phénomène n'est pas déterminée, mais quelques-uns affirment qu'un hakeashar a d'une façon ou d'une autre été parvenu à entrer dans Port-aux-Crânes, peut-être à bord d'un navire en visite. Les Gardiens sont forcément troublés par la perspective d'avoir la menace d'un mangeur de magie dans leurs rangs et ont pris des mesures pour trouver et détruire la créature avant qu'elle puisse causer davantage de torts aux verrous magiques de Port-aux-Crânes. [tsr11348]

✶ **Flammerige** : Une colonie de nyths a commencé à hanter le Passage du Négoce Supérieur et le Cœur. Les monstres astucieux se font passer pour des globes à la dérive, frappant sans avertissement les crâniens qui ne se doutent de rien. Dans une démonstration de solidarité, Rhaunaguth a ordonné à deux douzaines de ses hommes de servir comme gardes dans les endroits fréquentés par les nyths. Le Bureau de l'Île de Port-aux-Crânes offre une ré-

compense de cent pièces d'or pour chaque nyth détruite – pourvu que le demandeur puisse fournir une preuve physique du décès du monstre. [tsr11348]

✶ **Eléasias** : Au fil des années, diverses personnes effrayées ont été trouvées dérivant sur la Rivière Sargauth, repêchées juste avant qu'elles ne meurent. Leurs histoires ont commencé à coïncider et poussé les gens à se demander qu'est ce qui se cache exactement sous la Sargauth. Les rapports, d'une voix entrecoupée de désespoir par les mourants, incluent : "*De l'or couvert de sang, et des milliers d'horribles yeux verts !*" ; "*De l'eau argentée acérée et des vagues avec des dents !*" et "*Méfiez-vous des torrents baragouinant ! Ils ont faim de métal et de sang !*" Les crâniens commençaient à spéculer sur ces sujets quand les corps de deux marins qui avaient disparu de leurs navires la nuit précédente ont été rejetés sur le rivage dans le Port Inférieur. Les deux ont été soigneusement rongés à la taille. [tsr11348]

✶ **Eléasias** : Sammeréza Sulphontis, une négociante calishite voyageant au loin qui a longtemps été basée à Eau-profonde, est apparue à Port-aux-Crânes et a pris une chambre aux Feux Profonds. Sammeréza, qui professe n'avoir jamais visité le Port de l'Ombre avant, est cru négociant des alliances commerciales avec la Maison drow Tanor'Thal et Vhondryl, un éminent fournisseur de potions et propriétaire de l'auberge des Feux Profonds. Moins de trois nuits après son arrivée, Sammeréza est attaquée par des brutes calishites et battue jusqu'à être laissée pour morte. Des rumeurs se répandent qu'une éminente famille calishite, el Synabbat, est derrière cette attaque pour des raisons inconnues. Sammeréza est plus tard surprise jurant à la fois à Vhondryl et Irusyl Eraneth que le contrôle absolu sur le *portail* de la Sargauth supérieure qui mène aux cavernes maritimes près de Calimport exercé par la famille Synabbat ne durera pas longtemps. [tsr11348]

✶ **Eleinte** : À minuit avant le festival de Grandes Moissons, les Crânes partent pour leur séjour annuel vers une destination inconnue, laissant Port-aux-Crânes jusqu'à minuit le jour suivant. Le port entier éclate en chants, célébrant sa libération temporaire de l'attention constante des Crânes. Pendant cette période, de vieilles rancœurs sont réglées par les lames et les sorts, les crâniens sont libres de faire ce qu'ils veulent, et le chaos règne. Quelques instants avant minuit le jour suivant, les Crânes balayent du regard haut au-dessus des bâtiments flambant et des passerelles, et contemplent le désastre. Les crâniens malins ont mieux à faire que de traîner dans les rues aussitôt après le retour des Crânes. [tsr11348]

✶ **Eleinte** : Un petit tremblement de terre dans les profondeurs de Montprofond déclenche une série de répliques durant un mois. Les dégâts du tremblement sont superficiels : aucune vie de perdue, et les biens endommagés sont facilement réparables. Durant une des nombreuses secousses, les pavés dans le Square du Crâne s'affaissent alors que les soutènements du plafond dans les cachots s'effondrent, libérant certains prisonniers et en ensevelissant d'autres vivants. La magie et les efforts de plusieurs habitants tailleurs de pierre réparent les dégâts pour la fin du mois. Dans l'intervalle, ceux qui sont normalement condamnés aux cachots sont à la place condamnés à l'esclavage. [tsr11348]

✶ **Marpenoth** : La saison commerciale commence à tirer à sa fin pour cette année alors que les courants océaniques font leur changement saisonnier, amenant des montagnes de glace vers la Côte des Épées depuis le nord. Pendant le reste du mois avant que l'hiver ne montre ses crocs, le commerce double, l'or change de mains et les fortunes se font et de défont. La compétition entre les marchands est brutale, et les mercenaires et les assassins sont beaucoup demandés. Les Crânes sont toujours sur la brèche pour veiller à ce que le négoce sans entraves se poursuive malgré la

confusion qui s'ensuit. [tsr11348]

✧ **Marpenoth** : Une caravane d'esclaves venant de Ched-Nasad a été prise dans une embuscade au nord-est à trois jours de voyage de Montprofond dans les régions sauvages de l'Ombreterre. Au moins un esclave, un goblin décharné avec l'esprit quelque peu confus, a survécu à l'attaque et a été secouru par une caravane duergar de Gracklstugh. L'esclave goblin a été rapporté par Thalgar, et l'impérieux forgeron nain gris va le vendre au plus offrant. Les enchères sont attendues intenses, pour la caravane perdue que l'on croit avoir secrètement transportée au moins une demi-douzaine de *sceptres d'annihilation* nethérisses en plus de plusieurs tonnes de peaux et de viande de rothé fumé, et le goblin est le seul témoin survivant de l'attaque. [tsr11348]

✧ **Uktar** : Tandis que la neige a bloqué les Terres du Dessus pour la saison morte, les négociants du sud arrivent en quantité au moyen de nombreux *portails* le long de la Sar-gauth. Ils introduisent des fournitures en vivres et autres choses très demandées. Un négociant du sud, dans une tentative pour minimiser les coûts et maximiser les profits, a importé de la nourriture avariée et a alors utilisé des illusions et des épices pour cacher les traces. Une grande épidémie urbaine éclate apparemment pendant la nuit. Le négociant responsable s'enfuit pour sa vie, mais pas avant que la populace affamée et furieuse des crâniens pille ses barges alors qu'elles sont à quais dans le Port Inférieur et pende ses gardes du corps. La justice de la populace tourne à l'émeute urbaine, forçant les Crânes à entreprendre des actions et à convoquer les mages ténébreux pour réprimer la rébellion. [tsr11348]

✧ **Uktar** : Une poignée de sectes, comprenant des adorateurs d'Ilmater, Shar et Talona, ont dépêché de petits groupes de prêtres pour s'occuper du peuple de Port-aux-Crânes et combattre l'épidémie. Bien que les crâniens soient reconnaissant de la présence de guérisseurs supplémentaires, certains ronchonnent contre les diverses factions religieuses qui essaient simplement de prendre pied dans le Port de l'Ombre. Curieusement, les Crânes semblent étrangement tolérants envers l'étalage ouvert des fois, bien qu'à la longue les habitants prédisent que les Crânes feront respecter leur prohibition traditionnelle sur l'étalage public des activités religieuses une fois que l'épidémie sera circonscrite. [tsr11348]

✧ **Nuiteuse** : Après des décennies de sommeil ininterrompu dans une ruine nichée dans les murs de la caverne de Port-aux-Crânes, Vulharindauloth, un gigantesque dragon noir ancien, a été réveillé il y a plusieurs années durant un jour ennuyeux à Port-aux-Crânes par une bataille entre le dernier, et non regretté, tyranneil Xuzoun et ses agents (d'un côté) et Durnan, Mirt le Prêteur, et Aspère (de l'autre). Après un déchainement meurtrier à travers les rues de Port-aux-Crânes, le dragon a finalement été chassé par les actions concertées de trois Crânes et de leurs suites de mages ténébreux et de crânes vassaux. Maintenant, le Port Inférieur bourdonne de la rumeur que Vulharindauloth a de nouveau été vu, cette fois dans le Bassin du Crâne. Le dragon est apparemment revenu et s'est installé dans un vaste réseau de cavernes inondées qui sont reliées au fond du Bassin du Crâne dans les eaux juste au large de l'Enclave du Gardien. L'Anneau de Fer est réputé avoir dépêché au moins trois émissaires dans l'espoir d'anticiper les attaques régulières sur ses enclos d'esclaves par le dragon, mais aucun de ses envoyés n'est encore revenu. [tsr11348]

✧ **Nuiteuse** : La brume rougeâtre prédatrice qui a frappé les crâniens depuis des mois a encore été vue, mais cette fois elle semblait s'écouler en avant depuis les yeux de l'un des Crânes au pouvoir avant d'attaquer sa dernière victime, un yuan-ti pur-sang de rang inférieur, nommé Kessynsans, au service de Zstulkk Ssarmn. Le crâne de Kessynsans est maintenant un vassal des Crânes, remarquable par ses cro-

chets semblables à ceux d'un cobra. Le bruit court à travers Port-aux-Crânes que les Crânes cherchent à expulser tous les habitants de Port-aux-Crânes maintenant que le pacte établi entre les Crânes et le Seigneur des Ossements a été annulé. [tsr11348]

✧ **10 Uktar** : Une décennie d'efforts échoue pour le Seigneur Hhune après que sa tentative pour acquérir l'un des *Sceptres de Pouvoir de Shanatar* (et à travers lui, le Trône de Dracocrâne) part de travers à la taverne du Blaireau Bleu dans le village téthyrien de Toralth. Trois nains du clan Ghalmrin et une compagnie mêlée d'aventuriers interceptent la compagnie de caravanes des Chevaliers de l'Étoile, qui transportait en secret le *Sceptre* au Seigneur Hhune à Darromar. Une bagarre de taverne s'ensuit, et aussi bien les aventuriers que les nains finissent téléportés dans la Mer des Étoiles Déchues avec le *Sceptre de Sondarr*. Le Seigneur Hhune qui espère encore retrouver le Trône de Dracocrâne, avait espéré s'insérer dans les bonnes grâces des clans nains des Pics de l'Étoile, négociant le longtemps perdu siège du souverain contre des faveurs politiques et des concessions commerciales dans leurs mines. [tsr11627]

✧ De plus, des orcs et pires sont descendus de la montagne et sont partis à la chasse aux aventuriers ! Le Vaste semble être devenu un endroit de plus en plus dangereux, en particulier depuis que certains héros ont découvert les entrées de réseaux de cavernes souterraines oubliées de longue date, manifestement utilisés par les anciens nains et par les orcs qui leur ont succédé. Les mages maléfiques de certains pays (tel le Thay) semblent faire des pèlerinages dans le Vaste quand ils sont jeunes mais puissants. Peut-être cherchent-ils la magie des *Larmes d'Archveult* – ou peut-être viennent-ils rencontrer une puissance ou une divinité obscure non encore révélée. [tsr9575]

✧ Comme le disait un jour le vieux aventurier nain Gul-daëth Mornécu de la Forêt de Hauterive : "Venez, venez tous, ici au Vaste. Tous les massacres se produisent ici, et la prochaine poignée de malheurs à nous frapper est en train d'éclore ici - pourquoi attendre qu'ils rampent vers vous ? Venez dans le Vaste et joignez-vous au massacre." [tsr9575]

✧ Pendant ses études, Vaxall a découvert une référence à une "Légion Dormante" dans les écrits de l'Oracle de Bainprofond depuis longtemps disparu. Le texte suggère qu'une armée de guerriers sacrés se lèvera à nouveau pour combattre sur les champs du déchu Iltkazar si les tyrannœils tentent de pousser vers l'ouest au-delà de la chaîne d'Iltkazar. Les Chevaliers de l'Ordre du Croissant de Lune sont libérés de leur "sommeil des âges de Phezult". [dun069] [tsr11509]

Nota : ce "sommeil" a duré mille quatre cent quarante-cinq ans.

✧ **Blingdenpierre** - Une expédition commerciale de Castel-Mithril menée par pas moins de quatre aînés des gardiens des terriers de Blingdenpierre a été récemment attaquée par une force importante d'ombres des roches. Plus de deux douzaines de svirfnebelins ont été tués avant que les gardes et les conducteurs abandonnent le convoi de chariots. Le Roi Schnicktick s'est abstenu de commentaires, mais des rumeurs se sont répandues dans la cité à propos des marchandises de la caravane. Nombre murmurent que la monarchie a envoyé des armes, des armures et des boucliers enchantés fabriqués à partir du légendaire sombracrier, et que ses armes étaient destinées comme cadeau pour le Conseil des Douze Pairs de Lunargent. Supposant que les rumeurs sont vraies, nombre se demandent d'où venait le sombracrier et qui est derrière l'attaque. Certains prétendent qu'une faction de svirfnebelins isolationnistes ont orchestré l'attaque. D'autres spéculent qu'un groupe de la surface souhaité saper l'union politique de Blingdenpierre.

L'*Arcanabula Rubis de Denaick*, un corindon rouge brillant gravé par ses auteurs svirfnebelins avec l'écriture Ruathlek utilisée par les illusionnistes, est légendaire pour les sorts

unique réputés être taillés dans sa myriade de facettes. Le livre depuis longtemps perdu est rapporté avoir été récemment proposé à la vente à Mantol-Dérith par Gradroc Gant, mais l'*Arcanabula Rubis* a apparemment disparu des cavernes des nains gris pendant les négociations fastidieuses entre le chef duergar et Kassawar Plickenstint, négociateur en chef de Blingdenpierre. Gradroc et Kassawar ont tous deux accusé l'autre de mauvaise foi, et les tensions persistent à Mantol-Dérith. [tsr11509]

☒ Ch'chitl - Quelque-chose pourchasse les illithids qui pénètrent dans les salles d'Halaster. Au moins quatre habitants de Ch'chitl sont indiqués manquants depuis le mois dernier. De nombreux flagelleur croient que le tueur est la Mage Fou de Montprofond en personne, car Halaster a été impliqué dans la mort de Iraëghlie et Yloëbre il y a plusieurs années, et il est connu pour avoir entrepris des "chasses" étendues des autres races de l'Ombreterre dans les siècles passés. d'autres illithids lient ces disparitions inexpliquées à l'observation de l'Orbe Esprit de la Cabale Pourpre, un livre de sort de liche illithid légendaire longtemps recherché par divers alhoon. [tsr11509]

☒ Ched-Nasad - Les œils tyrans de la Ruche des Pics Gris constituent la troisième plus grande nation tyrannœil de l'ouest de Féerûne. Descendant d'émigrants de H'Catha dont le spelljammer s'est écrasé dans la Passe des Os Blancs, les toutes premières ruches tyrannœils des Pics Gris bâtirent de grandes cités dans l'Ombreterre du milieu sous Ammarindar. Ces cités se sont effondrées il y a des millénaires à cause de la pression des nains du dessus, des drows de Ched-Nasad, et des phaërims de l'est ; les œils tyrans sont maintenant éparpillés à travers le Nord (certains des tyrannœils les plus notoires de cette Ruche comprennent ou incluent Thaluul la Sphère du Destin, Uvixiq des Terres Déchues, Iquintik de la Passe de la Marche du Levant, Nombreux Yeux de Aaurilcaurak, Misker le "Tyran Pirate" de Port-aux-Crânes, Seirtych Xantaun de Port-aux-crânes, Uthh de Port-aux-crânes et l'Œil de Montprofond, aussi connu comme le Xanathar). [tsr11509]

☒ Gracklstugh - L'élite dirigeante de Gracklstugh a longtemps prisé les statues d'ébènes de drows "sculptées" par Vendes Baënnre de la maison dirigeante de Menzoberranzan. La mort violente de cette prêtresse drow dans l'Année du Prince a seulement accru la valeur des statues pour les duergars connaisseurs. Ces dernières semaines, toutefois, au moins trois de ces statues d'ébène sont revenues à une forme vivante et ont attaqué leur possesseurs jusqu'à les tuer, puis se sont alors dissoutes en eau.

Le Conseil des Propriétaires est scandalisé, et l'élite dirigeante de Gracklstugh demande que les coupables derrière ses attaques soient retrouvés avant que davantage de statues soient perdues ou que davantage de duergars soient tués. [tsr11509]

☒ Menzoberranzan - Les Runes Radiantes de Phandoorl, un livre de sort légendaire perdu pendant la chute de Golothaër, a été récemment proposé à la vente au marché de Port-aux-crânes. Le présumé acheteur, Amryyr de Port-aux-crânes de la Compagnie de Xalyth, est réputé n'avoir que trop tardé à Menzoberranzan, amenant certains à spéculer que les Runes Radiantes de Phandoorl ont encore une fois disparues. Xalyth est rapporté avoir organisé une expédition pour retracer la route d'Amryyr, pour déterminer son destin et retrouver l'inestimable ouvrage. [tsr11509]

☒ Ooltul - Un ouvrage intitulé les *Manteaux de Mhaëlosian* a été récemment proposé à la vente au marché d'Ooltul. Ce légendaire livre de sorts a été écrit dans les années précédant les Guerres de la Couronne contre le Spectre entre Hlondath et Cormanthyr par le Mage Royal Mhaëlos, et est réputé contenir le processus pour créer davantage de sorts de manteaux pour lesquelles les arcanistes nethérisses sont

si célèbres. Bien que la valeur de ce tome soit inestimable, racheter au pris demandé est presque impossible. Il se dit que l'acheteur potentiel doit échanger le vrai nom d'au moins un Élu de Mystra pour ce recueil. [tsr11509]

Nota : orthographié Mhuelosian dans [tsr11509].

☒ Oryndoll - le *Crâne d'Alaundo*, une relique inestimable vénérée non seulement par les moines avérés de Château-Suif mais aussi par les fidèles de Dénéir, d'Oghma et de Savras, aurait été retrouvé dans l'ancre d'un drake igné dans les Montagnes Aileprofonde et mis en vente sur le marché de Llorbauth. Comme cela arrive souvent des rumeurs se sont répandues, l'activité des illithids le long des rives méridionales de Bainprofond a fortement augmenté. Alaundo le Prophète était le sage exceptionnel dont la citadelle de Château-Suif est devenue un refuge à la fois pour la vénération de ses prophéties et l'accumulation de toutes les connaissances. Selon la légende, le crâne d'Alaundo a été volé peu après sa mort. On dit que quiconque possède la relique peut contacter le grand prophète en usant d'un simple sort de communication avec les morts, en dépit du passage des siècles. Les illithids d'Oryndoll ont longtemps cherché à revendiquer le *Crâne d'Alaundo*, et ont prouvé leur détermination à pister toute rumeur concernant sa localisation, aussi folle qu'elle puisse paraître. [tsr11509]

☒ Sshamath - Une patrouille de Sshamath a redécouvert le Colosse d'Ostoria dans des tunnels non revendiqués sous les Montagnes du Couchant méridionales. L'énorme sculpture de granite d'un titan dans une pose introspective, le Colosse est une légende à travers tous l'Ombreterre des Contrés du Mitam occidentales. Nommé d'après un antique royaume de géants qui autrefois comprenait une grande partie de Féerûne, les incroyables détails de la statue suggèrent que ce sont les restes pétrifiés d'un titan. Le Colosse d'Ostoria a été redécouvert de nombreuses fois, mais à chaque fois, il disparaît peu après, seulement pour réapparaître quelque part des décennies plus tard. La statue réapparaît toujours sans imperfections, avec tous les dégâts subis lors de sa dernière apparition réparés. Curieusement, aucune trace de magie ne s'accroche à la sculpture ; elle est nimbée d'un manteau de magie morte. Le Colosse est toujours découvert dans une caverne large et basse, avec le plafond à quelques centimètres de sa tête baissée. Le maître de la Magie Élémentaire Antalab des Pierres Tremblantes croit que le Colosse est actuellement un énorme golem de pierre. Certains spéculent qu'il a l'intention de le capture pour la défense de Sshamath. [tsr11509]

☒ Iltkazar - De l'activité tyrannœil dans les tunnels étranglés au sud a été décelée, et des patrouilles d'Iltkazar ont découvert et effondrés de nombreux nouveaux tunnels caractéristiques des tyrannœils. Pendant ce temps là, des nouvelles du dessus sont parvenues comme quoi les Chevaliers du Gantelet Noir de Mintarn se sont emparés de la ville de Kzelter. Leur dirigeant, Teldorn Sombrespoir aspire à établir un empire dans cette région. Le Conseil de Régence est très préoccupé. Si la Ruche d'Alimir et les Chevaliers travaillent ensemble, Iltkazar sera une cible vraisemblable ayant du mal à se défendre, même si l'ancienne alliance avec le Téthyr et le Calimshan était rétablie.

Dans un registre diffèrent, du nord et de l'est proviennent des rapports d'armées naines en marche. Une armée de nains dorés du Royaume Profond au-delà de la Grande Faille est indiquée traçant sa route vers Shanatar. Les tribus humanoïdes dans le territoire autrefois revendiqué par les Écus de Fer de Barakuir ont été poussés vers la surface par l'Armée d'Or, une migration en cascade qui, à son tour, a forcé les tribus gobelinoïdes hors des montagnes et dans le Bois aux Épines.

Des rapports racontent aussi que les nain gris d'Outrepics ont lancé une croisade pour s'emparer de la Salle de Brille-

hache et du Trône de Dracocrâne. l'Armée d'Acier, déviée vers le sud par les illithids d'Oryndoll et vers l'ouest par les drows de Undraëth, est crue s'être emparée des plus profondes mines du Tathtar déchu en préparation de leur conquête des royaumes orientaux de Shanatar.

La véracité de tels rapports, bien que crédible, n'a pas encore été établie. Ilktazar, frappée par la sérénité du Roi Endormi, est mal préparé à affronter un quelconque défi, encore moins les deux. Les jours à venir vont grandement ébranler la résistance du dernier royaume de l'antique Shanatar. [tsr11509]

✧ Llurth Dreier - Les affrontements entre le Serpent de l'Ouest du Royaume des Profondeurs et les tentacules de Llurth Dreier se sont multipliés ces derniers mois, bien au-delà du niveau normal d'escarmouche entre ces titans souterrains. Beaucoup de ces attaques seraient dirigées contre les lignes de ravitaillement de l'Armée d'Or, ce qui suggère que les drows (ou plus précisément les aboleths) de la cité d'Ooze s'emploient à saper les efforts des nains d'or pour reconquérir Shanatar. L'enchevêtrement des alliances et des inimitiés des Tréfonds Obscurs rend difficile de dire si Llurth Dreier a forgé une alliance avec le duergar d'Outrepics, ou si ces attaques sont des coïncidences et si elles profitent simplement au Royaume d'Acier.

Nota : le Serpent de l'Ouest est le nom sous lequel l'armée occidentale du Royaume des Profondeurs des nains d'or est connue.

✧ Jylyx Taphenos, à Suldolphor, a appris que "son" cousin renégat, Visil Taphenos, s'est établi comme sage des traditions naines dans la ville kuo-toan de Sloopdilmopolop, sous la Baie du Drake Igné. On dit que les membres de la lignée Taphenos sont maintenant en conclave, avec l'intention de capturer puis de consommer leurs parents errants, afin que leur lignée soit restaurée dans la ville d'Ooze.

La ville d'Ooze a longtemps fait l'objet de légendes à peine croyables le long de la rive orientale de la mer Éclatante. À Ormpur, on parle à nouveau du sort d'Alabhansrie Alanasker, disparue il y a près de dix ans, car on pense qu'elle est maintenant emprisonnée dans les fosses à esclaves de Llurth Dreier. Son père, le Haut Suihk Helbareim "le vent de tempête" Alanasker, a failli mettre en faillite le trésor d'Ormpur dans sa quête infructueuse pour retrouver la Chansreena (princesse) disparue, ayant suivi une fausse piste après l'autre. On dit qu'il recrute activement des sociétés d'aventures pour capturer une princesse drow de Llurth Dreier, dans l'espoir qu'un transfert de prisonnier puisse éventuellement être organisé. [ply140]

Nota : orthographié Ormpur dans [ply140].

Nota : Les détails sur le véritable destin d'Alabhansrie sont révélés dans [tsr9301]. Cette rumeur n'est qu'un faux-fuyant truffé de désinformation, bien qu'elle menace d'entraîner Ormpur dans une guerre qu'il ne peut gagner avec la cité d'Ooze.

✧ Malydren & Rringlor Noroth - Des fragments de savoir préservés dans la ziggourat de la Raiedémon suggèrent qu'un ou plusieurs portails relient le Lac des Brumes Radiantes avec la Mer Étincelante. Un groupe de gardiens de troupeau izzans est récemment tombé à travers une cité en ruines envahie par les coraux sur le fond du lac au sud-ouest de Malydren. Le conseil dirigeant de la cité a envoyé un important groupe d'izzans pour enquêter. Les ruines, dont l'architecture est caractéristique des marids, suggèrent un lien avec la cité perdue d'Ajhuutal, qui se trouve sous la Mer Étincelante au large d'Almraiven.

Un antique portail doit bien relier les deux sites, bien que la magie de sa création ne permette pas à l'eau de passer entre les deux mers à moins d'être transportée dans un conteneur scellé. Les Portails Marids portent un antique enchantement qui permet à toute créature respirant sous l'eau de passer à travers pour survivre sans effort dans l'eau douce ou salée, sans tenir compte de l'environnement d'origine, jusqu'à vingt-quatre heures. Le portail terminus dans

la Mer Étincelante a été scellé il y a des siècles de croisance de coraux dans une pièce oubliée sous Ajhuutal. Pas même les résidents elfes aquatiques et hommes-poissons ne le savent.

Si les izzans localisent et rouvrent le Portail Marid, leur groupe de reconnaissance percera les coraux et émergera dans la cœur de la colonie. Ils pourront alors s'attendre à la réception qu'une horde d'ixtixachitls peut recevoir s'ils se matérialisent brusquement au milieu d'une enclave d'elfes aquatiques ou d'hommes-poissons. Les dirigeants d'Ajhuutal dépêcheront probablement une expédition lourdement armée à travers le portail pour voir ce qui se trouve au-delà, une provocation que les izzans interpréterons comme une déclaration de guerre.

Au-dessus du lac, les légendes de Rringlor Noroth ont attiré l'attention de Sarth, un malaugrym aîné qui parcourt la Côte des Épées. Les Maîtres de l'Ombre ont longtemps été en guerre avec les manteleurs qui ont entraîné dans le demi-plan de l'Ombre, et Sarth est intrigué par l'idée de les combattre sur le Plan Matériel Primaire à la place. Réticent à révéler sa présence dans les Royaumes du Dessus aux manteleurs de Rringlor Noroth ou aux humains parmi lesquels il demeure, Sarth a commencé à recruter une petite bande de puissants aventuriers avec suffisamment de talents et d'audace, pour voyager jusqu'à Rringlor Noroth et évaluer ses défenses. [tsr11509]

✧ Outrepics - Des informations en provenance du front sud-ouest indiquent que l'Armée d'Acier dirigée par les duergars s'est livrée à une série d'escarmouches avec l'Armée d'Or dirigée par les nains d'or. Les nains gris auraient tenu leur position retranchée au milieu des cavernes de Tathtar avec un minimum de pertes face à une série de tentatives de reconnaissance de la part des nains d'or. Au moins une poignée de captifs devrait arriver à Outrepics dans quelques jours, et déjà les marchands discutent sur les riches trophées de bataille qui auraient été amassés.

Le Roi de Guerre a récemment accordé une audience à un prêtre-duc kuo-toan et à ses serviteurs, donnant un air de vérité aux spéculations selon lesquelles le royaume de l'acier est en train de conclure une alliance militaire avec le aboleths et les kuo-toas de Leshynmul. La Cité des Cavernes de Corail se trouve au fond du plateau du Hmur, au milieu d'un labyrinthe de tunnels inondés qui communiquent avec les tunnels d'Iratis. Bien que l'existence de Leshynmul ait longtemps été rumeur chez le duergar d'Outrepics, le premier contact entre les deux villes a été établi il y a moins de dix ans, et les contacts commerciaux entre les deux colonies n'en sont qu'à leurs débuts. Les savants aboleths de Leshynmul seraient disposés à fournir des troupes de kuo-toan et des flacons de mucus en conserve qui facilitent la respiration de l'eau en échange de certains produits des forges d'Outrepics. De plus, les rumeurs selon lesquelles les aboleths ont appris l'emplacement actuel du Trône de Dracocrâne, perdu depuis longtemps, ont rendu les négociations en cours encore plus urgentes.

Les Fantômes-plongeurs, esprits agités de duergars qui sont tombés dans l'abîme, ont été revus sur la chaussée sud, forçant le Roi de Guerre à ordonner qu'elle soit scellée par les militaires. Le nombre de ces Fantômes-plongeurs semble avoir augmenté depuis leur dernière apparition il y a un peu plus de trois décennies, et au moins une patrouille a été anéantie lorsqu'une foule d'esprits morts-vivants les a chassés du bord de la chaussée. Les efforts du clergé de Duerra des Abîmes et de Laduguer pour détruire les Fantômes-plongeurs ont une fois de plus complètement échoué, ce qui a conduit beaucoup de gens à chuchoter qu'un dieu sombre s'agite dans les profondeurs de la faille et que les Fantômes-plongeurs sont envoyés comme un avertissement à ceux qui voudraient troubler son repos. [dra267]

✧ Sloopdilmopolop - Le fredonneur d'Amuimon est un

grand marteau de guerre magique conscient en adamantine forgé avant la chute de Xothaërin par les nains du Clan Azerkyn. Ce marteau a été récemment présenté à Oorg-Poolgoop Gibupgagool, le prêtre-duc de la guerre, comme un présent bien-intentionné. Toutefois, affaibli par l'âge et l'infirmité, Gibupgagool n'est pas de force à égaler l'ego du marteau. Le prêtre-duc a commencé à succomber à ses demandes.

Gapolploorg, toujours à l'affût de signe de faiblesse chez son supérieur, sent qu'il a une opportunité à portée. Le commandant des Va-Scour a récemment informé Kurplarhagoon qu'il suspecte Gibupgagool de manifester de la folie, bien qu'en réalité le comportement inhabituel du prêtre-duc est attribuable à la personnalité écrasante du marteau conscient. Le commandant des Blib-sanvu de plus en plus obsédé par l'étrange comportement et va probablement ordonné aux surveillants des Blib-sanvu d'évincer l'âge Oorg-Poolgoop dans quelques jours. Si des nouvelles des intentions de Kurplarhagoon se répandent, toutefois, les diverses compagnies marchandes qui utilise la Cité des Bassins comme lieu de passage seront vraisemblablement impliquées.

Des accusations de démente à l'encontre d'un prêtre-duc ouvre traditionnellement une période étendue de troubles civils alors que les candidats rivalisent pour le siège disponible. Les marchands préfèrent plutôt une paix continue.

Dans l'espoir de différer la chute de Gibupgagool, une ou plusieurs compagnie de marchands pourraient engager une bande d'aventuriers pour voler le marteau d'Amuimon. Cependant, un tel plan est risqué, pour Kurplarhagoon il est improbable d'abandonner sa quête de prêtre-duc même si le marteau est volé. En outre, une fois que Gibupgagool est mort, l'attention de Kurplarhagoon sera peut-être attirée par quiconque brandira le marteau, pour le commandant des Blib-sanvu se serait comme conclure que l'origine de la démente du prêtre-duc était l'arme elle-même. [tsr11509]

☒ Zokir - Kyajh el Haëdi, un éminent propriétaire de navires du Runderen et négociant à Almraiven qui est cru être lourdement impliqué dans le trafic d'esclaves, dément énergiquement les accusations de la Vizira Majel el Arpooristan comme quoi il a conçu l'enlèvement et la vente en esclavage du conjoint et des compagnons de Fatima yr Catahra yr Persarkhal el Galsah. Fatima est la fille aînée du syl-pacha et le vrai pouvoir à Almraiven. Elle est réputée tenir les membres seniors du Clan Vyndahla responsable de ce dernier accrochage avec la pègre de Calimshan. Des rumeurs d'une guerre à venir dans les rues, les palaces et les catacombes d'Almraiven sont galopantes. Fatima est aussi réputée recruter des aventuriers talentueux pour sauver son conjoint des gardiens d'esclaves souterrains de la Ruche d'Alimir, promettant une récompense qui tenterait un dragon si quelqu'un ramène son mari vivant. [tsr11509]

1371 Année de la Harpe sans Corde

☒ **mi-été** : Murann tombe devant les armées de l'Empire Sythillisien quand une section de cinquante pieds du mur sud s'effondre. Bien que les rapports initiaux suggèrent que la chute du mur a été causée par une petite bande de nains tentant de faire un tunnel pour sortir de la cité, des rumeurs plus tardives suggèrent que la cité a été vendue par un commandant de haut rang qui était secrètement membre de la secte cyriste basée dans les Petites Dents et allié avec les forces assiégeantes. Le tessarque Phaen Colwyvv, qui était piégé dans la cité, disparaît alors que la cité est submergée et ne réapparaît pas. Sythillis déclare Murann capitale de l'Empire Sythillisien.

Nota : daté 29 Uktar 1370 dans [tsr11627].

1412 Année des Nains Intrépides

1426 Année de la Douzaine de Nains

1485 Année de la Vengeance du Nain de Fer

1488 Année de la Renaissance du Peuple Nain

Ici s'achève le Roulement des Années tel qu'établit par Augathra la Folle. Quelques sages y voient la fin du monde, d'autres le début d'une nouvelle ère. Pour la plupart, cependant, la fin du Roulement des Années n'a ni plus ni moins d'incidence que son début.

--=##--

RÉFÉRENCES

FÉERÛNE - 2^E ÉDITION

- * tsr11674 - **Baldur's Gate Handbook** - by Thomas Reid - 2000
- * tsr11710 - **Pool of Radiance, Attack on Myth-Drannor** - by Sean K. Reynolds - November 2000
- * tsr11634 - **Into the Dragon Lair** - by Sean K. Reynolds & Steve Miller - October 2000
- * tsr11626 - **Volo's Guide to Baldur's Gate II** - by Ed Greenwood - July 2000
- * tsr11627 - **Cloak and Dagger** - by Eric L. Boyd, Sean K. Reynolds, & Steven E. Schend - June 2000
- * tsr11622 - **XUT5 The Dungeon of Death** - by Jason Carl - May 2000
- * tsr11430 - **FOR13 Secrets of the Magister** - by Ed Greenwood - February 2000
- * tsr11509 - **Drizzt Do'Urden Guide to the Underdark** - by Eric L. Boyd - November 1999
- * tsr11451 - **Forgotten Realms Interactive Atlas** Boxed Set - CD-ROM - September 1999
- * tsr11405 - **Wyrmskull Throne** - by Steven E. Schend & Thomas M. Reid - September 1999
- * tsr11393 - **Sea of the Fallen Stars** - by Steven E. Schend - August 1999
- * tsr11348 - **Skullport** - by Joseph C. Wolf - June 1999
- * tsr11337 - **The Accursed Tower** - by Robert A. Salvatore, Michael Léger, Brian Newton, Tom Parker, David Salvatore, Gary Salvatore & Jim Underdown - March 1999
- * tsr11316 - **FOR12 Demihumans of the Realms** - by Roger E. Moore - January 1999
- * tsr9585 - **Demihuman Deities** - by Eric L. Boyd - November 1998
- * tsr9589 - **Calimport** - by Steven E. Schend - October 1998
- * tsr9575 - **LC5 The City of Ravens Bluff** - by Ed Greenwood - October 1998
- * tsr9561 - **Empires of the Shining Sea** - by Steven E. Schend & Dale Donovan - September 1998
- * tsr9590 - **Kidnapped** - by Tom Prusa - August 1998
- * [tsr9552] - **Villains' Lorebook** - by Dale Donovan - July 1998
- * tsr9558 - **MOD Arcane Age : The Fall of Myth-Drannor** - by Steven E. Schend - June 1998
- * tsr9574 - **For Duty & Deity** - by Dale Donovan - May 1998
- * [tsr1165] - **Arcane Age : Cormanthyr : Empire of the Elves** - by Steven E. Schend & Kevin Melka - March 1998
- * tsr9562 - **XUT4 Hellgate Keep** - by Steven E. Schend - February 1998
- * tsr9547 - **FOR11 Cult of the Dragon** - by Dale Donovan - January 1998
- * tsr9545 - **Prayers From the Faithful** - by Ed Greenwood - December 1997
- * tsr9531 - **Four from Cormyr** - by John Terra - November 1997
- * tsr9544 - **MOD Castle Spulzeer** - by Doug Stewart - October 1997
- * tsr9563 - **Powers & Pantheons** - by Eric L.

Boyd - August 1997

- * [tsr1159] - **Lands of Intrigue** Boxed Set - by Steven E. Schend : Tethyr / Amn / Eriksar & Folk of Intrigue - August 1997
- * tsr9538 - **XUT3 Undermountain, Stardock** - by Steven E. Schend - January 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
- * tsr9528 - **XUT2 Undermountain, Madding Goth's Castle** - by Steven E. Schend - August 1996
- * tsr9525 - **Heroes' Lorebook** - by Dale Donovan & Paul Culotta - July 1996
- * tsr9524 - **Volo's Guide to the Dalelands** - by Ed Greenwood - June 1996
- * tsr9520 - **The Vilhon Reach** - by Jim Butler & Ed Greenwood : Dungeon Master's Reference / Player's Guide - May 1996
- * tsr9519 - **XUT1 Undermountain, the Lost Level** - by Steven E. Schend - May 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
- * **N/A - A Player's Guide to the Living City Campaign** - by Robert Wiese - April 1996
- * tsr9516 - **Faiths & Avatars** - by Julia Martin & Eric L. Boyd - March 1996
- * tsr9509 - **FOR10 Warriors and Priests of the Realms** - by John Terra - January 1996
- * tsr9492 - **FOR9 Wizards and Rogues of the Realms** - by William W. Connors - November 1995
- * tsr9491 - **FOR8 Pages From the Mages** - by Ed Greenwood & Tim Beach - October 1995
- * tsr9490 - **Elminster's Ecologies Appendix II** - by Tim Beach : / The High Moor / The Serpent Hills - October 1995
- * tsr9488 - **XRM3 The Return of Randal Morn** - by Jim Butler - September 1995
- * tsr9487 - **FOR7 Giantcraft** - by Ray Winninge with Toy Denning and Jeff Grubb - August 1995
- * tsr9486 - **Volo's Guide to Cormyr** - by Ed Greenwood - July 1995
- * tsr9485 - **XRM2 The Secret of Spiderhaunt** - by Jim Butler - July 1995
- * tsr1121 - **Spellbound** Boxed Set - by Anthony Pryor : Campaign Guide / Throne of Deceit Adventure Book / The Runes of Chaos Adventure Book - June 1995
- * tsr9484 - **XRM1 The Sword of the Dales** - by Jim Butler - May 1995
- * tsr9475 - **FOR6 The Seven Sisters** - by Ed Greenwood - April 1995
- * tsr9489 - **Elminster's Ecologies Appendix 1** : The Battle of Bones - by Donald J. Bingle /

The Hill of Lost Souls - by Scott Davis - March 1995

- * tsr1120 - **Ruins of Zhentil Keep** Boxed Set : Campaign Book - by Kevin Melka, John Terra, David "Zeb" Cook & Ed Greenwood / Adventure Book - by Kevin Melka & John Terra - March 1995
- * tsr9474 - **The Moonsea** - by John J. Terra : Reference Guide / Player's Guide - January 1995
- * tsr9465 - **Book of Lairs** - by Nicky Rea & Sam Witt - December 1994
- * tsr9455 - **XMV3 Marco Volo Arrival** - by Anthony Prior - November 1994
- * tsr9460 - **Volo's Guide to the Sword Coast** - by Ed Greenwood - October 1994
- * 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
- * tsr9450 - **XMV2 Marco Volo Journey** - by Anthony Prior - July 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
- * tsr9444 - **XMV1 Marco Volo Departure** - by Anthony Prior - May 1994
- * tsr9430 - **FOR5 Elves of Evermeet** - by Anthony Prior - March 1994
- * tsr1104 - **The Ruins of Undermountain 2, the Deep Levels** Boxed Set : Campaign Guide - by Jean Rabe & Norm Ritchie & Donald Bingle / Adventures - by Donald J. Bingle - February 1994
- * tsr9410 - **Cormyr** - by Eric Haddock - January 1994
- * tsr2104F - (MC3 + MC11) **Monstrous Compendium, Forgotten Realms Appendix 1** - by David "Zeb" Cook, Tim Beach, Timothy B. Brown, William W. Connors, Dale A. Donovan, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Bruce A. Heard, Dale "Slade" Henson, J. Robert King, David Martin, Colin D. McComb, Roger E. Moore, Bruce Nesmith, Jon Pickens, Jean Rabe, Rick Swan, Gary Thomas, Dori Watry, Skip Williams & Steve Winter - 1994
- * [tsr9393] - **Volo's Guide to The North** - by Ed Greenwood - November 1993
- * tsr2142 - **PG2 Players Guide to The Forgotten Realms Campaign** - by Ed Greenwood, Anthony Herring, Jeff Grubb, Karen S. Boomgarden, Julia Martin, Steven E. Schend, J. Robert King & Tim Beach - November 1993
- * tsr9392 - **FRS1 The Dalelands** - by L. Richard Baker III - October 1993
- * tsr9391 - **FRQ3 Doom of Daggerdale** - by Tim Beach - September 1993
- * 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

* tsr9389 - FRM1 **The Jungles of Chult** - by James Lowder & Jean Rabe - May 1993

* [tsr9388] - FR16 **The Shining South** - by Tom Prusa - April 1993

* tsr1084 - **Ruins of Myth-Drannor** Boxed Set - by Ed Greenwood - Myth-Drannor Campaign Guide / Myth-Drannor Adventures - February 1993

* tsr9379 - **Volo's Guide to Waterdeep** - by Ed Greenwood - December 1992

* tsr9373 - FR15 **Gold & Glory** - by Tim Beach - November 1992

* tsr9369 - FRQ2 **Hordes of Dragonspear** - by William W. Connors - October 1992

* tsr9351 - FR14 **The Great Glacier** - by Rick Swan - August 1992

* tsr1083 - **Menzoberranzan** Boxed Set : The City - by Ed Greenwood / The Houses - by Douglas Niles, Robert A. Salvatore & Michael Léger / The Adventure - by Douglas Niles - September 1992

* tsr9358 - **Aurora's Whole Realms Catalogue** - by J. Robert King - June 1992

* tsr9354 - FRQ1 **Haunted Halls of Eveningstar** - by Ed Greenwood - May 1992

* tsr9346 - FOR3 **Pirates of the Fallen Stars** - by Curtis Scott - February 1992

* tsr2125 - MC11 **Monstrous Compendium, Forgotten Realms Appendix 2** - by David "Zeb" Cook, Tim Beach, Tim Brown, William W. Connors, Dale Donovan, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Bruce Heard, Slade Henson, Rob King, Colin McComb, Roger E. Moore, Bruce Nesmith, Jon Pickens, Jean Rabe, Dori Watry & Skip Williams - December 1991

* tsr9320 - FR13 **Anauroch** - by Ed Greenwood - November 1991

* tsr9315 - LC4 **Port of Ravens Bluff** - by Phillip A. Dyer, David Carl Argall, Mike Selinker, John Miller, Jim Dawson, Wes Nicholson, Cheryl McNally-Frech, Tim Beach, Nick Parenti, Pat Buehler, Eric Temper, Terrence Temper, Dewey Frech, Roger Anderson, Michael Wahl, Halina Adamski, Chas Jensen, Doug Haile, Zachary M. Drake, Thomas Allen, James Buchanan, Joe Littrel, Rob Nicholls, Lucya Szachnowski & Andrew Kruh - July 1991

* tsr9326 - FOR2 **The Drow of the Underdark** - by Ed Greenwood - June 1991

* tsr9341 - FA2 - **Nightmare Keep** - by Rick Swan - April 1991

* tsr9316 - LC3 **Nightwatch in the Living City** - by Walter M. Baas & Kira Glass - March 1991

* tsr1060 - **Ruins of Undermountain** Boxed Set : Campaign Guide to Undermountain - by Ed Greenwood / Undermountain Adventures - by Ed Greenwood - February 1991

* tsr1056 - **Castles** Boxed Set : Book 1 : **Darkhold** - by Jeff Grubb - October 1990

* tsr9301 - FA1 **Halls of the High King** - by Ed Greenwood - October 1990

* [tsr9300] - FR11 **Dwarves Deep** - by Ed Greenwood - October 1990

* tsr9297 - FOR1 **Draconomicon** - by Nigel Findley - September 1990

* [tsr8442] - **The Forgotten Realms Atlas** - by Karen Wynn Fonstad - July 1990

* tsr9282 - LC2 **Inside Ravens Bluff, the Living City** - by Jean Rabe, Skip Williams, Larry "Mac" Macabee, Jim Lowder, David Carl Argall, Roger Anderson, Rob Nicholls, Tim Beach, Wes Nicholson, Michael Tracey, Joe Littrel, Holly Rikkenbach, Thayathas Schwartz, Ben Pierce, John Kroech, Sean Scott, Ralph Manson, Jay Tummelson, Harold Johnson, Bob Bigalow, Ed Greenwood & Allen J. Block - July 1990

* tsr2106 - **Forgotten Realms Adventures** - by Jeff Grubb & Ed Greenwood - March 1990

* tsr9274 - FR10 **Old Empires** - by Scott Ben-
nie - February 1990

* tsr2104 - MC3 **Monstrous Compendium, Forgotten Realms Appendix** - by David "Zeb" Cook, Tim Beach, Tim Brown, William W. Connors, Dale Donovan, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Bruce Heard, Slade Henson, Rob King, Colin McComb, Roger E. Moore, Bruce Nesmith, Jon Pickens, Jean Rabe, Dori Watry, Skip Williams - November 1989

* tsr9401 - TM4 **The City of Waterdeep Trail Map** - November 1989

* [tsr9267] - FR9 **The Bloodstone Lands** - by R. A. Salvatore - November 1989

* tsr9249 - FRE3 **Waterdeep** - by Ed Greenwood - September 1989

* tsr8908 - LC1 **Gateway to Ravens Bluff, the Living City** - by Richard Rydberg, Ed Sollers, Harold Johnson, Jean Rabe, Lew Wright, Errol Farstad, Jeff Martin, Daniel Kramarsky, Jay Tummelson, Peter Hague, Vince Garcia, Rollin Ehlenfeldt, Skip Williams, James Ward & Rembert Parker - August 1989

* tsr9248 - FRE2 **Tantras** - by Ed Greenwood - June 1989

* tsr9262 - FR8 **Cities of Mystery** - by Dennis Kauth & Jean Rabe - June 1989

* tsr9247 - FRE1 **Shadowdale** - by Ed Greenwood - May 1989

* tsr9239 - FRC2 **Curse of the Azure Bonds** - by Jeff Grubb, George MacDonald, & others - March 1989

* [tsr9252] - FR7 **Hall of Heroes** - by Jeff Grub, Kate Novak, David E. Martin, Jim Lowder, Bruce Nesmith, Steve Perrin, Mike Pondsmith & R. A. Salvatore - February 1989

* tsr1044 - **The Great Khan Game** Boxed Set - by Tom Wham - 1989

* tsr8422 - **Knight of the Living Dead** (Catacombs Series #4) - by Allen Varney - May

1989

FEÉRÛNE - 1E ÉDITION

* tsr9240 - REF5 **Lords of Darkness** - by Ed Greenwood, Deborah Christian, Michael Stackpole, Paul Jacquays, Steve Perrin, Vince Garcia & Jean Rabe - December 1988

* tsr9235 - FR6 **Dreams of the Red Wizards** - by Steve Perrin - December 1988

* tsr9238 - FRC1 **Ruins of Adventure** - by Mike Breault, David Cook, Jim Ward & Steve Winter - August 1988

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

* tsr1040 - **City System** Boxed Set - by Jeff Grubb & Ed Greenwood - July 1988

* tsr9229 - FR4 **The Magister** - by Ed Greenwood & Steve Perrin - May 1988

* [tsr9228] - H4 **The Throne of Bloodstone** - by Douglas Niles & Michael Dobson - May 1988

* tsr9226 - I14 **Swords of the Iron Legion** - by Skip Williams - April 1988

* tsr9224 - FR3 **Empires of the Sands** - by Scott Haring - February 1988

* tsr9221 - DQ1 **The Shattered Statue** - by Paul Jaquays - January 1988

* tsr9217 - FR2 **Moonshae** - by Douglas Niles - November 1987

* tsr9213 - FR1 **Waterdeep and the North** - by Ed Greenwood - October 1987

* tsr9212 - N5 **Under Illefarn** - by Steve Perrin - September 1987

* [tsr1031] - **Forgotten Realms Campaign Set** - by Ed Greenwood & Jeff Grubb : Cyclopedia of the Realms / DM's Sourcebook of the Realms - July 1987

* [tsr9200] - H3 **The Bloodstone Wars** - by Michael Dobson & Douglas Niles with Ed Greenwood - June 1987

* tsr9199 - I3-5 **Desert of Desolation** - by T. Hickman, L. Hickman, P. Meyers, P. Rice & J. Wheeler - May 1987

* tsr9185 - N4 **Treasure Hunt** - by Aaron Allston - December 1986

* [tsr9168] - H2 **The Mines of Bloodstone** - by Michael Dobson & Douglas Niles - December 1986

* [tsr9122] - H1 **Bloodstone Pass** - by Douglas Niles & Michael Dobson - July 1985

* tsr 9054 - I5 **Lost Tomb of Martek** - by Tracy Hickman - July 1983

* tsr 9053 - I4 **Oasis of the White Palm** - by Tracy Hickman & Philip Meyers - February 1983

* tsr9052 - I3 **Pharaoh** - by Tracy Hickman & Laura Hickman - January 1983