

Kalidhia

➤ *Les informations qui suivent peuvent être lues aussi bien par le MJ que par les joueurs. Mais pour les joueurs, il serait bon, dans un premier temps de se limiter aux versions brèves : voir les fichiers correspondants et de ne passer à la lecture de cette version « complète » qu'une fois que le personnage qu'il incarne commencera à mieux connaître le monde qui l'entoure.*

Kalidhia est le continent sur lequel va se dérouler l'ensemble des scénarios de la Saga Kalidhienne, nom qui voudrait dire « *Pays Libre* » dans la langue des fées. Il s'agit d'une grande contrée, mesurant plus de 3000 km de long, entourée de quelques archipels (voir cartes). Son climat est froid au Nord et équatorial au Sud. Les habitants de Kalidhia savent qu'il existe d'autres continents puisque les différents peuples en sont tous originaires : aussi bien les elfes, les nains, les humains que les orks et les autres Peaux-vertes. Mais le souvenir de cette origine extra-kalidhienne n'est plus conservé qu'au sein des légendes car elle remonte à plusieurs milliers d'années, alors que le monde était victime de terribles glaciations.

Ainsi, seules les anciennes traces historiques et la parole de dieux témoignent de l'existence d'autres continents. Quant à savoir leur position, leur climat où la façon dont ils ont évolué depuis les glaciations, personne, mis à part quelques affabulateurs, ne peut en dire quelque chose. Tout ce que les habitants de ce monde savent, c'est que les dieux se sont incarnés sur le plan physique pour l'occasion, et qu'ils ont mené les différents peuples sur Kalidhia dans le but de sauver les mortels du froid et de le mener à la civilisation. Ensuite, quand ils ont considéré que leur tâche sur Kalidhia était achevée, ils sont remontés dans les limbes, pour veiller sur leurs enfants tout en continuant à leur prodiguer des dons par l'intermédiaires de leur clergé.

✦ *Dans le fichier « Les secrets de la Saga », réservé au MJ et dans les scénarios, vous pourrez trouver d'autres détails sur cette histoire. Et parfois, les joueurs découvriront que certains points de l'histoire officielle sont faux. Car comme toujours : ce sont les vainqueurs qui écrivent l'Histoire...*

L'Histoire officielle de Kalidhia

Cette chronologie est relativement complète mais pas totalement, car de nombreux faits historiques anciens sont devenus obscurs ou ont été déformés. Elle récapitule plus ou moins précisément les événements qui ont marqué le monde. Son but est à la fois de donner des points de repère sur l'évolution du monde et de mieux comprendre l'état actuel du monde (voir Géographie).

➤ *Ces informations sont celles que les érudits vivants sur Kalidhia peuvent connaître, les personnages-joueurs peuvent donc avoir accès à ces données, mais cela nécessitera un minimum de recherche de leur part ou une bonne expérience de jeu dans ce monde. Si le MJ considère que les personnages n'ont pas encore assez d'expérience et de contacts pour obtenir ces informations, il peut en limiter l'accès aux joueurs.*

1/ La création du monde

Les théories sur la création du monde sont assez variées car elles diffèrent selon les peuples et le niveau de civilisation des personnes... Par exemple, les grands érudits savent que le monde date d'au moins plusieurs centaines de milliers d'années : il suffit de regarder une rivière encaissée et de calculer combien il lui a fallu de temps pour entailler la montagne. Mais pour les gens du commun, les convictions sont plus diversifiées : par exemple, certains pensent que le monde est vieux de 5 ou 10 000 ans alors que d'autres pensent qu'il n'a pas d'âge et qu'il a toujours existé.

Pour les MJ pointilleux, nous pouvons néanmoins donner quelques dates, qui seront à comparer avec les valeurs de l'évolution de la Terre : 2 milliards d'années pour l'apparition de la planète, 300 millions d'années pour l'apparition de la vie, 5 millions d'années pour l'apparition des premières formes de vie très évoluées (primates, êtres féeriques) et 50 000 ans pour les premières civilisations (sur les continents périphériques).

Les principales croyances sur l'origine du monde

- Selon les nains : la terre était une boule de feu, sauvage et invivable qui errait dans le vide. Un dieu : Guérimm, voulant renouveler les flammes de sa grande forge, pris un morceau de la boule, provoquant l'arrêt de son errance... La boule, stoppée, se mis à refroidir et une croûte se forma à sa surface, transformant petit à petit l'astre de feu en une terre habitable.

- Selon les Inuïts, un peuple d'humains proche de nos inuïts ou des mongols : le monde n'était qu'une boule de terre sauvage sans eau et sans feu, elle était le domaine préféré d'un esprit puissant : Odroëg. Puis un jour, lors de la bataille qui opposa les esprits originels, l'esprit de feu ravagea presque entièrement le monde, manquant de tuer Odroëg. Celui-ci, voyant sa fin, conclut un pacte avec ses 3 frères... Si on le laissait en paix, il acceptait de céder une part de son monde préféré à chacun d'eux, transformant ainsi la terre en zone neutre où tous seraient représentés. Les 4 éléments parvinrent à se mettre d'accord et créèrent le monde comme nous le connaissons : feu au centre, entouré de terre, puis d'eau et enfin d'air. Le monde vécut alors en paix, mais ce calme fut relatif car bientôt les autres esprits, comme les éléments du fer et du vide mais aussi les dieux et les démons voulurent influencer son destin. Et depuis ce jour, Odroëg attend et rêve de reprendre possession de son bien.

- Selon les elfes : le monde était déjà là quand les dieux commencèrent leur patient travail pour sortir les différents peuples-élus de leur état animal. Et il sera toujours là quand la vie disparaîtra et que même les dieux mourront.

Histoire détaillée de Kalidhia

- Selon les humains : les dieux ont créé le monde pour qu'il soit la terre des humains, ils y ont mené les milles-peuples et, leur tâche accomplie, ils sont retournés dans le ciel afin de veiller sur leur troupeau jusqu'à son avènement.

2/ Les temps originels

A l'aube du monde : parmi les animaux qui peuplent le monde, certains développent une affinité avec l'énergie magique, ils évoluent alors rapidement et les premiers êtres pensants apparaissent. Il s'agit des Grands Dragons et du Petit Peuple.

A l'âge des fées : l'évolution s'emballa une première fois, certaines races féeriques se transforment radicalement en s'alliant avec des forces élémentaires ; ainsi naissent les fabuleux Dragons élémentaires, les Hélios, les Hydrans, les Feux-follets...

L'âge de la tourmente : le monde est pris dans une tempête cosmique, le fluide magique qui entoure la planète est très perturbé, les êtres qui lui sont liés sont décimés, certains ouvrent des portes sur d'autres mondes et quittent Kalidhia. C'est le premier départ des fées. Les civilisations qui commençaient à émerger sont balayées et seule la présence des dieux préserve la vie sur le monde.

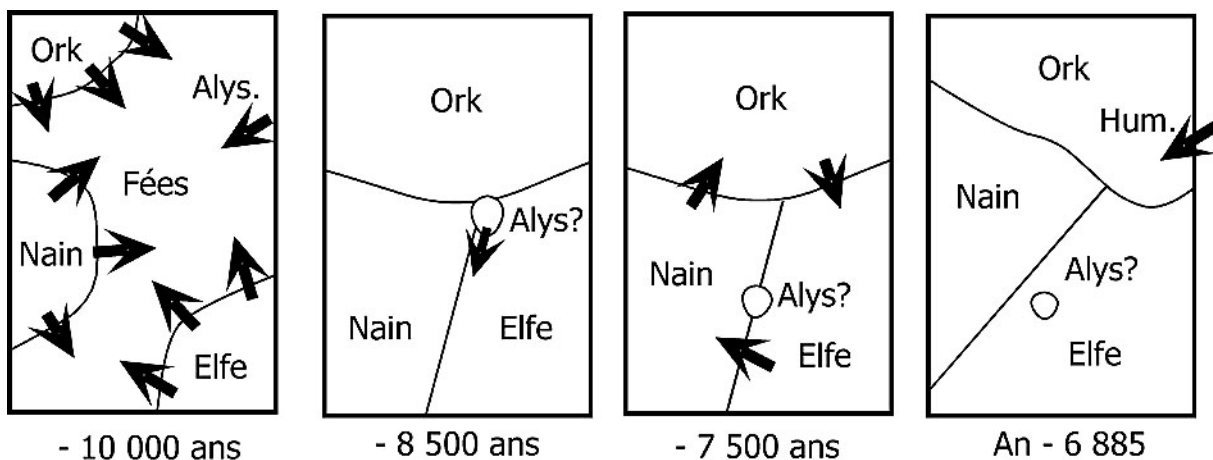
L'âge de la renaissance : la tempête a cessé, les êtres féeriques restants ne sont plus physiquement liés au fluide, ils peuvent juste y puiser leur magie. On pense que c'est à cette époque que s'organisent les cours féeriques et que les Peaux-vertes sont corrompues par les dieux noirs qui marchent sur leur continent d'origine.

3/ Le premier froid

- 15 000 à - 10 000 ? : une première glaciation frappe le monde, les êtres féeriques le quittent pour des contrées plus accueillantes, tandis que les autres peuples luttent pour leur survie, au départ sur leur continent d'origine, puis sur Kalidhia.

- 11 000 ? : au plus fort de la glaciation, les esprits-guides des diverses civilisations persuadent celles-ci d'émigrer vers une terre plus fertile : Kalidhia. Les peuples civilisés arrivent sur le continent, bientôt suivis des Peaux-vertes. On raconte que les nains franchirent les eaux par la Grâce de Guérimm sur des villes-nefs alors que les elfes durent leur salut au savoir d'Allia et franchirent la mer sur des millions de frères voiliers. C'est la première migration intercontinentale avec l'arrivée des Nains (et des gnomes), des Elfes blancs (et des elfes gris), des Alysians et des Peaux-vertes.

- 10 000 ? : l'arrivée de ces nouvelles peuplades perturbe le fragile équilibre qui existait entre les deux cours féeriques. Rupture du couple royal de la cour du peuple féerique, le roi prend alors le nom de Fou. La Guerre de fées se terminera vers - 9 000 par le départ définitif des êtres féeriques des 2 cours (le Grand départ des fées).



4/ Les premiers royaumes

- 9 500 ? : guidés par les dieux, les elfes et les nains conquièrent d'immenses territoires tandis que les Peaux-vertes migrent vers les plaines plus tempérées du centre du continent. Bientôt, le monde se trouve divisé en trois zones globalement égales : les peaux-vertes occupent les terres du Nord, les Nains celles de l'Ouest et les Elfes celles de l'Est. Les autres espèces et les peuples minoritaires, ne forment que de petites communautés éparses, celles-ci seront massacrées, assimilées ou rejetées sur les archipels hostiles qui bordent le continent. Le peu d'êtres féeriques qui est resté sur Kalidhia essaye de s'intégrer aux autres peuples : les sylphes avec les elfes, les lutins avec les nains ; mais cette intégration est un échec, sauf chez les gobelins et dans certaines communautés d'elfes. Le monde connaît une longue période de paix et les différents peuples sont sagement gouvernés par les dieux qui marchent auprès d'eux.

- 9 146 : c'est de cette année que date la plus ancienne trace écrite conservée, il s'agit d'un texte de loi sur les mines de diamants édité par le roi nain Saik VI.

Vers - 9 000 ans : retour d'un temps plus clément, le développement des nouveaux peuples ne permet pas au peuple féerique de se remettre de la glaciation et de leur guerre : les deux cours féeriques rompent leurs relations avec Kalidhia. Les différents peuples rebâtissent des civilisations et commencent à conquérir les plaines qui, peu à peu, reverdissent.

- 8 335 : première mention dans un texte de l'instinct des nains comme don de leur dieu Guérimm.

Histoire détaillée de Kalidhia

- 7 800 : début des guerres inter-raciales entre les 3 peuples, 1ère mention des démons et des noms des dieux noirs.

Vers - 7 650 : durant les pires épisodes de la guerre, construction des premiers temples de Yesu dans diverses cités de Kalidhia. Le dieu de l'au-delà ne faisant pas de différence entre les peuples, il est respecté dans les trois civilisations.

- 7 580 : début du nouveau calendrier nain. Fondation de la cité de Daïn (à ¾ souterraine à cette époque).

- 7 511 : début du nouveau calendrier elfique nommé l'Akheldée : le don des Khels en Haut-elfe ancien. L'année 0 marque le jour où le don de la magie se répand parmi tout le peuple elfe (l'ancien calendrier se nommait l'Aaliée : le don d'Alia).

5/ L'arrivée des humains

- 7 200 à - 6 800 : retour des grands froids, durant la première partie de cette glaciation, les cultes des divinités élémentaires se développent fortement et des temples sont construits dans tout Kalidhia. Les différents peuples se referment sur eux-mêmes, la survie est plus importante que la guerre et les conflits cessent peu à peu. Les elfes tendent à redescendre vers le sud du continent tandis que les nains fondent les grandes cités souterraines des monts coupés (dont Daker-ür qui devient leur capitale)

- 6 941 à - 6 910 : de nouveaux peuples arrivent par bateaux jusqu'à la banquise qui borde le Nord-Est du continent. Des milliers de personnes en débarquent et franchissent la glace jusqu'à la terre ferme. Ils constituent une race hétérogène, composée de dizaines de peuples à peine sortis de la bestialité. Cette nouvelle race, comptant principalement des paysans affamés, s'installe dans la zone peu peuplée des flancs des Monts de l'Épée, on les appelle les humains et sont cousins des Alysien. Mais les humains, extrêmement prolifiques prendront l'ascendant sur les Alysien, les assimilant progressivement (la disparition totale de ce peuple est estimée aux années - 5 000).

- 6 885 : ayant accomplis leur mission de sauvegarde de la civilisation, les esprits-guides retournent dans leur plan spirituel et cessent de marcher parmi leurs fidèles. Les ordres de prêtres sont constitués afin de perpétuer la relation entre les dieux et les mortels. Protégeant le monde depuis l'au-delà, les dieux luttent contre les autres entités. L'influence des dieux Noirs se fait moins sentir, tandis que les cultes de dieux élémentaires continuent à se développer.

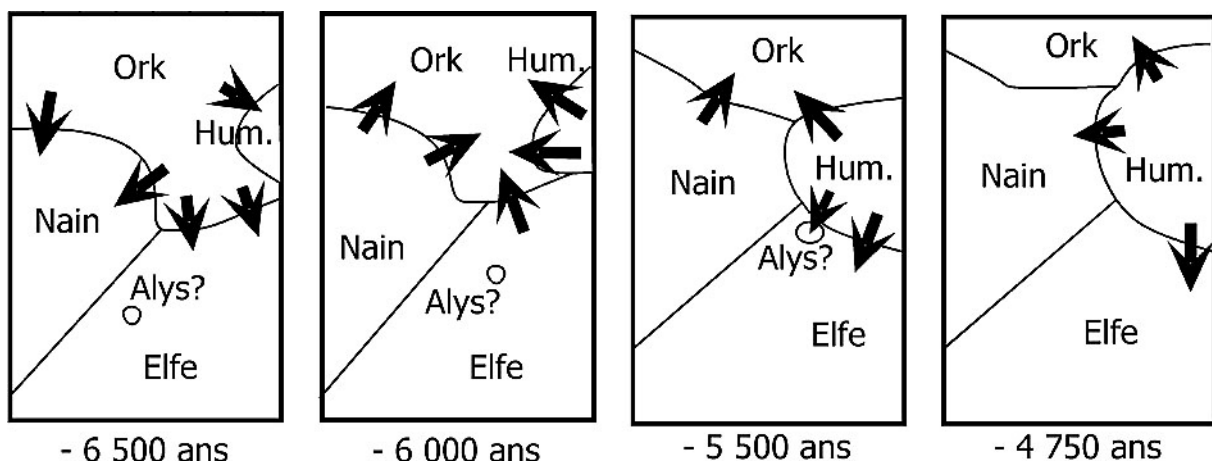
6/ Les guerres Orks

- vers 6 600 : avec le retour des climats plus doux, les Peaux-vertes reprennent leurs agressions. Les tribus Ogres affamées envahissent les plaines elfes de l'Est. Les elfes réagissent en déclarant la guerre à tous les peuples des peaux-vertes et massacrent l'ensemble des tribus gobelines qui vivent dans les plaines. A la suite des guerres gobelines, la civilisation elfique s'effondre et connaît une terrible famine.

- vers -6 500 : le climat redevient normal et dans leurs cités souterraines, les nains connaissent une série d'épidémies qui terrassent près de la moitié de leur population. Les nains qui ont été touché par la maladie se différencient du reste de la population par leurs yeux ternes (marrons ou noirs). Alors que ceux qui n'ont pas été affectés et ont gardé leurs yeux violets prennent le nom de Haut-Nain. L'ensemble des nains survivants abandonne les cités souterraines dont leur capitale : Daker-ür. Daïn devient la nouvelle capitale (construction de la cité de surface).

- 6 375 : les clans Ogres et Trolls descendent à travers tout le pays Elfe, le siège de leur cour est transféré plus au Sud (monts de la Salamandre), dans un petit village du nom d'Elvénon, mais voyant qu'ils perdent la guerre, ils demandent assistance aux Humains, la tendance s'inverse alors. Les tribus Orks sont repoussées vers le Nord et les Clans Trolls sont massacrés.

- 6 250 : la première véritable ville des humains : Shal-Idmir, fondée en -6560, est rasée par une succession de raid des Ogres. Cette destruction provoque une vive réaction de toutes les tribus humaines qui s'allient et intensifient leur guerre contre les Peaux-vertes. Les humains colonisent les terres aux alentours de la chaîne de l'Épée d'Ivoire et fondent la ville d'Ismaï.



Histoire détaillée de Kalidhia

- 6 160 : les Nains, qui se remettent à grand peine de l'épidémie qui vient de les frapper, reprennent la guerre contre les Peaux-vertes et étendent leur territoire vers le Nord en prenant les monts du fer. Leur progression vers le Nord stoppe à une chaîne montagneuse où les tumulus mortuaires se multiplieront : la Chaîne des Orks.
- 6 100 : fondation de la ville naine de Durin.
- 5 875 : les cultes humains s'organisent, premier texte écrit détaillant les cultes de Mélianne et de Rondra. Le prosélytisme humain est mal accueilli chez les elfes et les nains, confiants en leurs dieux.
- 5 850 : les humains fondent leur première véritable province : le Paléon
- 5 650 : le peuple Gnome s'installe dans les monts du Dragon noir et leur civilisation s'individualise au sein du Pays Nain.
- 5 450 : les peuples humains obtiennent des elfes de conserver les territoires reconquis aux orks, la ville de Dal-Itmir est bâtie sur les ruines d'une cité elfique (Doluë-Ilina).
- 5 300 : les populations elfiques dispersées se différencient : les elfes sylvains apparaissent au nord des Monts de la salamandre, les hauts elfes deviennent de plus en plus rares.
- 5 250 : les humains de sang-mêlé avec des peaux vertes ne sont plus tués à la naissance. Ce décret, édité par un seigneur humain, est la première prise de position politique importante faite par un humain.
- 4 900 : dernières traces écrites mentionnant le peuple des Alysiens, désormais totalement assimilé au sein des peuples humains. L'hypothèse d'une intégration au sein de certaines tribus elfes via un métissage est aussi une hypothèse.
- 4 750 : fondation de Nad-Karkoz, qui deviendra la capitale des gnomes (cité souterraine).
- 5500 à 4300 : apogée de la civilisation naine (l'âge de diamant), les nains dominent le continent : dynastie des Ys-Khorin (dont le fameux Thorin 1er mort en -5082).

7/ La naissance de la magie humaine

- Vers - 4 800 : des humains de Dal-Itmir deviennent capables de manier le fluide magique, les mages sont alors peu nombreux et ils ont du mal à se faire accepter par les autres humains.
- 4 625 : les unions entre les humains et les elfes ne sont plus frappées de tabou, une nouvelle race apparaît : les ½ elfes.
- 4 600 : le conseil des mages est créé à Dal-Itmir, il cadre bien avec cette période de paix relative car il prône la bonté et se consacre surtout à la guérison des maux physiques et mentaux.
- 4 423 : suite à un hiver très rigoureux, les Orks et diverses autres tribus de Peaux-Vertes descendent profondément vers le Sud, la ville de Dal-Itmir est attaquée et razzinée. Durant ce raid qui est avancé loin vers le Sud, la plupart des mages blancs, des extrémistes du pacifisme qui étaient réunis en Paléon, sont massacrés et l'ordre disparaît rapidement.

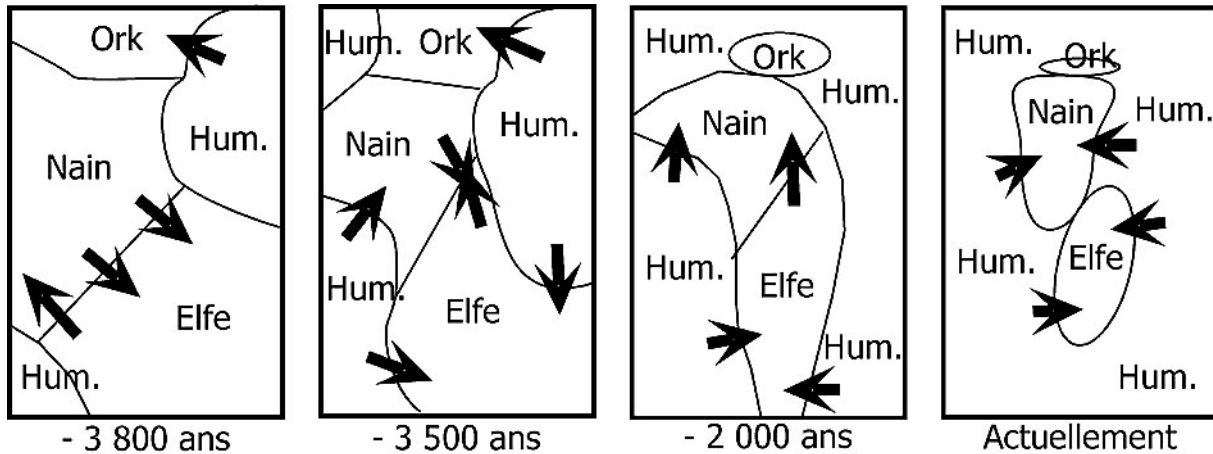
8/ La Grande cassure et la Guerre Nain - Elfe

- 4 200 : les panthéons humains, poussés par la ferveur des missionnaires et favorisés par les échanges commerciaux intenses, sont progressivement acceptés par les elfes et les nains.
- 4 166 : mort mystérieuse de l'héritier au trône des nains lors d'un banquet à la cour des Elfes. Rupture des relations diplomatiques entre ces peuples et fin des échanges commerciaux et culturels entre les elfes et les nains. Les humains prennent en relais ces échanges avec l'intensification des relations Humains-elfes et Humains-nains. Début de la guerre nains-elfes.
- 4 055 : une grande ville elfique (Eëlodin) est rasée par les nains. Les elfes émigrent et les humains construisent une nouvelle ville sur les lieux même des ruines laissées par les elfes : cette ville se nommera Kédalion. Elvénon devient la capitale des elfes.
- 4 000 à - 3 500 : une guerre de position s'installe en contrebas des Monts Volés (nom donné par les Elfes). Les conflits sont rares mais très meurtriers, particulièrement dans une grande forêt qui prend le nom des Bois du Massacre. A partir de - 3 200, la guerre s'enlise et passe sur le plan politique et diplomatique (jeux auxquels les elfes sont passés maîtres).
- 3 750 : la forte croissance démographique des humains les pousse vers le Sud, ils nomment cette nouvelle région la Nostrie. Les elfes protestent car ils considèrent que cette région est le berceau de la race elfique. Mais en pleine guerre contre les nains et par crainte d'ouvrir un nouveau front à l'est, les elfes abandonnent la Nostrie aux humains.
- 3 600 : réapparition de quelques mages humains, qui tentent sans grand succès de reformer un ordre afin de retrouver une place dans la société humaine (alors centrée sur Dal-Itmir).
- 3 543 : les elfes changent de dynastie royale, ils connaissent ensuite un renouveau rapide et la guerre d'usure qui tournait à la faveur des nains semble désormais favoriser les elfes (même si plus aucune bataille n'a désormais lieu).
- Vers - 3 500 : disparition du culte d'Umno, dieu nain des prédictions. Son grand-temple restera vide durant quelques siècles avant d'être réouvert et repris par des prêtres de Mélianne.
- 3 500 : fin de la guerre nains-elfes, sans vaincu ni vainqueur (à part les humains).

9/ La croissance humaine

- 3 450 : la forte croissance des différents peuples humains les poussent toujours vers de nouveaux territoires. Les peaux vertes sont repoussées vers le Nord, alors que la province du Lamédon est pacifiquement prise aux nains du sud-ouest.

Histoire détaillée de Kalidhia



De - 3250 à - 2900 : les humains, toujours poussés par leur croissance, fondent la province d'Anorien et colonisent les archipels côtiers, remplaçant progressivement les espèces et les peuples qui s'y étaient réfugiés.

Vers -3000 : les trois cultes des morts (Yeshel, Keshu et Yeshu) fusionnent officiellement en un seul : celui de Yeshu.

Vers - 2750 : disparition du culte d'Allia, déesse elfe des prophéties. Tous les peuples adorent désormais la même déesse de la connaissance : Mélianne.

- 2600 : les humains s'installent sur les territoires conquis aux Ogres à l'Ouest, cette nouvelle région s'appellera bientôt Asminia, mais dans un premier temps, cette zone très marécageuse est peu fertile.

10/ L'âge d'or

- 2500 : apogée de la civilisation elfique sous le règne du roi Eleïssar 1^{er} (mort en -2463).

- 2375 : les liens entre Elfes, Nains et Humains se resserrent et, afin de matérialiser la paix qui s'installe, de grands travaux sont entrepris : comme par exemple les canaux pour la circulation des péniches.

- 2346 : naissance d'un nouvel ordre de mages humains, axé dans un premier temps autour de 5 frères.

- 2300 : l'alliance entre les trois peuples se fait au détriment des Peaux-vertes, la guerre est à nouveau déclarée contre eux. Et les clans Orks, Ogres et Trolls sont définitivement décimés.

- 2200 : les humains de la province du Lamédon découvrent un étrange peuple aux abords d'un paisible lac, à l'Ouest des monts de la Salamandre. Ces êtres mesurent la moitié de la taille des humains, ils sont nommés les semi-hommes mais rapidement leur véritable nom se répand : les hobbits. Dans un premier temps, les érudits pensent que les hobbits sont des descendants des elfes ou d'un peuple féérique qui serait demeuré sur Kalidhia, ensuite il sera reconnu que ce peuple serait issu de petits hommes mais qu'ils seraient devenus une nouvelle espèce.

En - 2180 : un peuple humain particulier s'installe sur la grande île du nord-ouest, leur teint cuivré et leurs yeux bridés les démarquent nettement des autres groupe ethnique même des Inuits et des Tuluks dont ils sont proches. Ces hommes seront ensuite connus sous le nom « d'hommes d'airain » et baptiseront leur île Hystanoi : le Nouveau Pays.

11/ Les Princes sorciers

- 2100 : la montée en puissance des peuples humains s'accompagne de leur progression rapide dans les arts magiques. Un nouvel ordre de mages est créé : celui des maîtres mages.

- 2025 : les mages règnent sur les provinces humaines à partir de la ville de Dal-Itmir, ils construisent des forteresses partout dans le continent et règnent de façon plus ou moins philanthropique. Apogée de l'ancienne civilisation humaine : dynastie d'Arkéas. Eclatement et dispersion de l'Ordre des Mages.

De - 2000 à -1750 : les mages les plus puissants de cet ordre s'installent dans de véritables forteresses et revendiquent des régions entières. Ces mages se feront dorénavant appeler « Princes Sorciers ».

- 1800 : les rivalités au sein de l'ordre des mages ainsi que la tyrannie qu'ils font peser sur les régions qu'ils contrôlent déclenchent des émeutes ou des révoltes.

- 1750 : Kédalion, ville non contrôlée par les princes sorciers se révolte. Ce soulèvement est suivi de celui d'Havéna et de quelques autres grandes villes.

- 1703 : Premières manifestations d'une nouvelle divinité : Paladhim, l'ordre des paladins est désormais officiel et il mène la lutte contre les Princes-sorciers.

- 1675 : Havéna est détruite par un raz de marée, l'intervention d'un Prince Sorcier est soupçonnée, mais jamais prouvée.

- 1620 : L'ordre des Princes Sorciers n'existe plus, seuls les mages les plus puissants opposent encore de la résistance. Les trois régions encore sous leur contrôle sont les Monts lumineux au Nord, les îles australes et les Montagnes à l'Est de Dal-Itmir.

- 1600 : Les deux cités jumelles de l'archipel du Sud sont les dernières citadelles tenues par des sorciers. Une rivalité entre eux provoque l'engloutissement de la forteresse située la plus près de la côté (Ysh).

12/ L'avènement des humains

- 1 589 : Kédalion se proclame nouvelle capitale des provinces humaines, la ville entre en guerre ouverte contre Dal-Itmir et le seigneur Frank 1^{er} se proclame roi de Kédalion. Il tente de rallier à lui tous les peuples pour en finir avec les sorciers.
- 1 552 : Dal-Itmir se rend, le seigneur de Kédalion se proclame empereur de Kalidhia.
- 1 480 : la province d'Azghar et les déserts du sud-est du continent sont peu à peu cédés aux humains par les Elfes. Le royaume de ces derniers se cantonne désormais cantonnés aux environs des Monts de la Salamandre.
- 1 450 : la cité de Thalussa devient la plus grande ville commerçante du monde.
- 1 382 : ouverture d'un temple dédié à Cunégonde à Lai-de-la-plaine.
- 1 340 : les peuples noirs, installés dans les savanes et jungles du sud, se voient refuser toute reconnaissance. Il leur est interdit de construire une véritable civilisation car ils représentent une main d'œuvre bon marché.
- Vers -1250 : l'archipel tropical du sud-Ouest dit de l'archipel des crânes, qui est une terre hostile périodiquement ravagée par les éruptions volcaniques ou par de terribles cyclones, devient la terre d'accueil de grands humains à la peau blanche et aux cheveux blonds ou roux. Ce peuple plus habitué aux climats froids, parvient tout de même à s'acclimater à la moiteur des lieux et colonise peu à peu ces îles à la fois paradisiaques et terriblement dangereuses, ils deviendront les Targiens.
- 1 180 : les peaux-vertes sont encore une fois la cible des autres races, les derniers clans ogres et Trolls sont anéantis. La province d'Ered-dur (aussi appelée Orkland) est alors relativement pacifiée.
- De - 1 025 à - 900 : les Nains et les Elfes tentent de retrouver leur puissance passée à travers quelques conflits localisés contre les humains. Mais leur manque d'initiative et la puissance militaire des peuples humains font cesser rapidement ce court sursaut d'orgueil.
- 875 : les archipels de l'Ouest du continent réclament leur indépendance, les maîtres marchands de Thalussa y renforcent leur présence militaire.

13/ Les temps modernes

- 750 : un nouvel ordre de magicien apparaît, il est très contesté, personne ne voulant voir un second avènement de Princes Sorciers.
- 725 : l'ordre des Mages Gris parvient à se faire accepter par les pouvoirs en place, la première guildes de mages est créée à Kédalion, la seconde à Dal-Itmir.
- 680 : sur l'archipel le plus au sud du continent, des guerrières fondent une colonie tournée vers l'enseignement des arts martiaux aux femmes, l'ancienne citadelle de prince -sorcier de Bakkula est reconstruite et devient leur forteresse.
- 610 : les différents archipels obtiennent l'indépendance et deviennent des zones très commerçantes avec une puissante flotte de navires marchands ou de bateaux de guerre.
- 590 : l'Ordre des Mage-Gris est totalement reconnu par tous les peuples et toutes les provinces, les guildes de magie se multiplient et leur influence augmente.
- 576 : mort du dernier fidèle de Janisse (déesse naine)
- 528 : l'empereur de Kédalion, Madélion 1^{er} demande à être reconnu par l'ensemble des autres provinces, la plupart le reconnaissent comme souverain, mais ne tiennent pas compte de sa volonté.
- 470 : Sous le règne d'Haldabert IV, l'influence de Kédalion augmente, les provinces les plus éloignées, comme celle d'Hystanoi, diminuent progressivement leurs relations diplomatiques ou commerciales avec le reste du continent car elles ne veulent pas se soumettre à l'autorité centrale.
- 425 : Les écoles de spécialistes apparaissent au sein des Mage-Gris, dans un premier temps, seuls les élémentalistes et les guérisseurs sont reconnus mais en -350, les spécialités de mage naturaliste et de mage militaire sont instaurées.
- 312 : Les divers ordres de druides sont considérés comme étant à la limite des arts démoniaques. Cette évolution des mœurs est l'œuvre des Mages Gris et des prêtres de Paladhim qui veulent affirmer leur existence en interdisant le culte de certains totems.
- 255 : sous le commandement d'une ancienne pirate de l'archipel du crâne : Mékara, le groupe de femme installé dans la forteresse de Bakulla croit rapidement pour devenir une puissante communauté. Les amazones telles que nous les connaissons actuellement viennent de naître...
- 225 : Kédalion continue à unifier le continent, les royaumes elfes et nains laissent faire... Les amazones et les hommes d'airain affirment leur indépendance, ce qui déclenche quelques conflits. Les armées de Kédalion tentent de conquérir Hystanoi mais l'île est très isolée et après une guerre maritime sanglante « dite de la guerre des pluies de feu » du nom du sort qui a fait le plus de dévastations parmi les navires impériaux. L'empereur de Kédalion, n'ayant conquis que 2 petites îles en 2 ans, stoppe son attaque et laisse en paix les hommes d'airain.
- 210 : Le conseil des Mages Gris officialise une tendance qui apparaissait de plus en plus parmi son élite, les mages ne seront plus limités aux 220 sorts des listes, mais ils pourront utiliser des sorts Hors-listes. Si tant est que ceux-ci soient répertoriés et validés par le conseil des mages.

Histoire détaillée de Kalidhia

- 180 : Une nouvelle faction de l'ordre de Paladhim apparaît officiellement à la cour de l'empereur : les frères de l'épée, ils représentent désormais le bras armé du Protecteur. Les frères boucliers étant quant à eux cantonnés à des travaux administratifs.

- 160 : Violente répression de la volonté d'indépendance des peuples du désert. Les Inuits sont pacifiés en -75 alors que les relations avec les Targuis sont toujours tendues.

- 123 : Changement de dynastie à Kédalion, le nouveau pouvoir, incarné par Enide d'Acquin, se veut plus tolérant et tente de renouer des accords avec les minorités humaines réticentes ou avec les Nains et les Elfes.

- 3 : la contrée d'Ered-dur reçoit le statut de province impériale et est considérée comme pacifiée, pourtant son ancien nom d'Orkland est encore largement utilisé pour désigner ces terres hostiles du grand nord.

An 1 : L'empereur humain Sigurd II déclare que le continent est totalement pacifié et unifié, il annonce l'avènement d'un nouvel âge d'or, justifiant l'usage d'un nouveau calendrier commençant à ce jour. Ce calendrier dit de « l'ère des hommes » remplacera celui dit de « l'arrivée ». Les provinces humaines l'utilisent seul alors que les peuples Nains et Elfes conservent en plus leur calendrier traditionnel. Le grand tournoi quinquennal se déroulera désormais tous les 6 ans au début de l'année où les trois calendriers fêtent le nouvel ensemble.

14/ Et depuis ce jour...

An +16 : le nouvel empereur des humains se nomme Halibert III, il dirige théoriquement le continent depuis l'an 5. Sa politique est souple mais sa volonté de terminer l'unification du continent, proclamée par son père, peut amener de futurs troubles...

Mais on peut noter que les amazones annoncent clairement leur volonté de conquérir par la force le sud du continent et l'archipel du crâne. Que la population des peaux vertes augmente régulièrement depuis 500 ans et qu'une nouvelle guerre peut éclater si les tribus d'orks s'unissent aux quelques groupes d'Ogres et de Trolls qui subsistent. Que les minorités humaines sont toujours exploitées, les peuples noirs de Dùn sont toujours considérés comme des esclaves, alors que les hommes d'airain ou les Targui tentent de renouer des liens avec les autres peuples, que les civilisations des nains et des elfes se replient de plus en plus sur elles-mêmes...

Et on raconte aussi que les fées reviennent, que les démons se rencontrent de plus en plus fréquemment. Que la politique ou le commerce sont des armes de guerre plus puissantes que l'acier ou la foudre... Bref, que le monde est à l'aube de grands changements.

L'histoire du monde : les éléments importants à retenir (Informations accessibles aux joueurs)

- Tous les peuples civilisés de Kalidhia savent qu'il existe d'autres terres et que leurs ancêtres en sont originaires.
- Lors des deux épisodes glaciaires, les dieux ont mené leur peuple sur le continent central. A cette époque, les dieux marchaient physiquement au milieu de leurs fidèles et ils les ont conduits sur Kalidhia pour les sauver de la destruction totale. Les Nains, les Elfes et les Nains sont arrivés les premiers (1ère glaciation), les Humains sont arrivés ensuite (2ème glaciation)

- Dans des temps très reculé et lors de la première glaciation, les nains, les elfes et les Peaux-vertes arrivèrent sur Kalidhia.
- Sur le continent où les dieux menèrent leur primitif troupeau, vivaient des êtres étranges mais très puissants, les Dragons et les fées.
- Les dieux menèrent leurs peuples vers le continent central car ils reçurent le droit de s'y réfugier par la Reine des fées
- Les Elfes vinrent à bord de milliers de frêles esquifs et les Kraën (gnomes + nains) vinrent à bord de 2 immenses vaisseaux.
- Comprenant que les fées n'y avaient plus leur place, La reine et sa cour de lumière quittèrent Kalidhia peu de temps après.
- En quelques siècles les 3 peuples colonisèrent toute la surface de Kalidhia.
- Mais le temps de la paix ne dura pas et les 3 peuples se livrèrent une guerre farouche, les dieux oeuvrant pour aider leur peuple.
- Les premiers démons et élémentaires apparurent sur Kalidhia au moment de la guerre des 3 peuples.
- Les elfes qui possédaient la magie décidèrent de donner celle-ci à l'ensemble de leur peuple = l'éveil des elfes.
- Peu de temps après les pires moments de la guerre des 3 peuples, le froid revint, plus terrible que jamais.
- Lors de cette glaciation même Kalidhia eut à souffrir du froid, les autres continents furent totalement recouverts par l'inlandsis.
- Les humains, guidés par leurs dieux, arrivèrent sur les côtes Ouest du monde et s'installèrent dans des camps de réfugiés.
- Les dieux, quittant Kalidhia en -6885, annoncèrent à tous qu'ils laissaient leurs enfants seuls car ils étaient désormais sauvés.
- Et effectivement, peu des temps après, la glaciation cessa d'empirer et le froid diminua dans les siècles qui suivirent.
- A partir de cette date, ce sont les prêtres qui dispensent les pouvoirs des Dieux à la place de ceux-ci.
- Les Peaux-Vertes en profitèrent pour attaquer les elfes et les repousser vers le sud : ce fut la terrible guerre des orks.
- Les nains se réfugièrent dans leurs cités souterraines, les elfes furent ceux qui souffrirent le plus de cette période de guerre.
- Les humains connurent la famine et plusieurs peuples disparurent. Mais soumis à la pression des orks, ils reprirent courage...
- Les Orks mis en déroute, la chaleur revenue et les clergés hiérarchisés, la civilisation des nains pris son envol (Apogée en -5000 – Age de Diamant).
- Lors de leur première grande réunion, les Mages blancs furent anéantis par des Peaux-vertes.
- Les humains commencent à se répandre dans le monde et font preuves d'une grande ferveur religieuse.
- La guerre nain-elfe éclata après l'assassinat de l'héritier du trône nain, dans un premier temps, les nains écrasèrent les elfes.
- Ensuite, les humains entrèrent dans le conflit au côté des elfes et agrandirent largement leurs possessions territoriales.
- Les humains sont les principaux vainqueurs de la guerre nains-elfes, leurs cultes sont florissants et la magie réapparaît.
- Pourtant, c'est à cette époque que les Elfes sont à l'Apogée de leurs arts et cette période est connue comme étant l'Age d'Or de Elfes (vers -3000, -2500).
- L'Ordre des maîtres-mages perd sa cohésion peu de temps après s'être créé et les mages se dispersent pour progresser seuls dans les Arts. Sans contrôle ni union, ils deviendront puissants mais divisés et se feront appeler Princes-Sorciers.
- Ces sorciers domineront des régions entières et seul l'avènement des Paladins viendra mettre un terme à leur tyrannie.
- Une nouvelle entité divine, nommée Paladhim apparaît dans le sillage des Paladins, prônant la protection des faibles.
- Depuis lors, le monde de Kalidhia connaît la paix et les provinces humaines se sont largement développées.
- Le monde est enfin unifié et l'Age de Fer, proclamé en l'an 1, marque l'Apogée des Humains.