

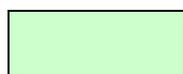
AVALIAN

—

BACKGROUND

Géographie :

Royaumes et territoires



=allié



=neutre



=hostile

<i>Nom</i>	<i>Peuple</i>	<i>Capitale</i>	<i>Régent</i>	<i>Alignement</i>
AVALIAN	Humain, nain, elfe, halfling, gnomes	Avalian	Cleodern 1er	/
BELB <small>(le royaume aveugle)</small>	Duergars	Fief de Duerra	?	Hostile
BEROTH	Gobelin	An Sha Kan	Zeo Zytt Sha	Hostile
DAGON	Démon	Dagonia	/	Hostile
DUHUM	Gobelin	Duhum	Krag Ho Sha	Hostile
EAUX SOMBRES	Divers	/	/	Neutre
ELEBOR	Nain	Elebor	Egbereg	Allié
ELVATHIL	Elfe	Rillifane	Vélios	Allié
GARGASH ou LA FORÊT MORTE	Divers	/	/	Neutre
GOLIAN	Divers	/	/	Neutre
GRANDES AILES	Dragons	Slair		Neutre
IMAJICA	?	?	?	?
KRUNN	Humain (barbare)	Krunnaghan	Krunn Khan	Hostile
LES TERRES ARIDES	Divers	/	/	Neutre
LES TERRES DE MALAR	Divers	/	/	Neutre
LES TERRES INDOMPTEES	Divers, tyrannoëils	/	/	Hostile
MONTS AILES	Aarakocra	/	Vivaile	Neutre
SHEOB	drow	Xar Drath	Néa	Hostile
SYLIAN	Elfe	Sylelbe	Eléanne	Allié
USTIE	Halflings + Divers	(Tour forte)*	(Eredreth)*	Allié
VAGARD	Nain	Vagard	Gelkham	Allié
VELON	Halfling	/	/	Allié
VERDATH	Humain	Syth Herall	Eldea	Allié
ZHAN SHA	Liche, non-mort	Un-Behl	Zhul	Hostile

(*) Eredreth n'est pas roi, et la Tour Forte n'est pas la capitale de Ustie, mais depuis ce lieu, il dirige la région sous le signe du dieu Arvoreen.

Avalian

1. Régions d'Avalian

Le Royaume d'Avalian comprend plusieurs holms (régions). Hormis les Terres du Roi qui est la région de la capitale, les holms principaux sont des baronnies :

<i>Nom</i>	<i>remarques</i>	<i>régent direct</i>
Les Terres du Roi	région d'Avalian	Cleodern 1er
Le Mayhemholm	baronnie	Adar Voluntis
Le Dalgaholm	baronnie	Elbion
La Baronnie de La Place	Forment la Côte ventée	Armigald
La Baronnie de Durandet		Barnine
Le Bruinholm	baronnie	Kirilia
L'Hivenholm	baronnie	Dervéa

D'autres holms ne dépendent pas d'un régent :

- Les Terres des Preux
- Les Terres frontalières
- Les Terres gelées
- Les Terres mortes
- Les Terres planaires (empruntes de magie)
- Les Terres Sauvages

2. Cités et villages d'Avalian

<i>Nom</i>	<i>régent</i>	<i>Symbole / armes</i>	<i>Dieu tutélaire</i>
Avalian	Cleodern 1 ^{er} (roi) Comte Cerveus (cathédrale de Nacre – dirige les cultes) Comte Haéron (quartier marchand – guilde des marchands) Comtesse Séarinne (hauts quartiers) Comte Sylsael (bas quartiers, guilde des voleurs) Général Borgan (armée)	Cathédrale de Nacre / pointe blanche devant un soleil et gant de Heaum	Heaum
Bruin	Kirilia	Un rocher ailé sur fond rouge	Chauntea
Dalgal	Elbion (elfe)	La Place forte résidence d'Elbion / deux mains (elfe et humain)	Milil et Hanali Celanil
Durandet	Barnine	Trois tours bleues qui entourent un diamant blanc	Tyr

Eldal	Reïr	Source d'eau/eau qui jailli sur fond vert	Chauntea
Erlot	Halbar	Fontaine / fontaine sur fond vert	Chauntea
Hiven	Dervéa	Temple de Hoar / Un œil sur fond noir à gauche et blanc à droite	Hoar
Kermfalk	Ned	Sel/Tas de sel blanc sur fond jaune	Dumathoïn
La Place	Armgald	Gant de Torm / mur gris sur fond rouge avec le gant de Torm au dessus	Torm
Mayhem	Adar Voluntis	Chêne de Virilis / chêne blanc sur fond vert	Heaum

Cité d'Avalian :

Capitale du royaume. Au centre d'Avalian se trouve la **Grande Cathédrale de Nacre**, le plus grand et le plus ancien édifice du royaume. La tour de la cathédrale est le symbole de la ville. Le pouvoir du roi **Cleodern** sur la cité d'Avalian est partagé entre 5 'Blancs' :

- **Comte Cerveus** (cathédrale de Nacre – dirige les cultes de la cité)
- **Comte Haéron** (quartier marchand – dirige la guilde des marchands)
- **Comtesse Séarinne** (hauts quartiers – dirige les hautes castes de la cité)
- **Comte Sylsael** (bas quartiers – dirige les différentes guildes et corporations des bas quartiers dont la guilde des voleurs)
- **Général Borgan** (place forte – dirige les gardes royaux, la garde d'Avalian et l'armée du roi. C'est également le conseiller du Roi le plus proche)

Heaum est le dieu tutélaire de la cité d'Avalian.

Bruin :

Bruin était une petite bourgade assez prospère du fait de l'extraction de minerais dans les Monts ailés. Ces montagnes ont toujours attiré les aventuriers du fait de la présence de griffons et du mystérieux peuple des Aarakocras. Ainsi, le commerce était assez florissant malgré la distance de Bruin avec La Place (4 jours) ou Mayhem (5 jours). De plus, la Passe du Vieux Garde assurait la sécurité des échanges commerciaux.

Mais le comte de Bruin **Gharlius** a ruiné la cité, et ses méfaits ont fait fuir les habitants petit à petit. Les relations avec Bruin se sont de plus en plus limitées. De sombres actes ont été commis dans la ville, et les ruines sont nombreuses.

Aujourd'hui, la nouvelle baronne de Bruin, **Kirilia** a pour mission de reconstruire Bruin en accord avec la nature qui a été spoliée par les agissements de Gharlius, l'ancien comte. Elle doit reconstruire la ville et rétablir tous les échanges commerciaux avec La Place et Mayhem.

Durandet :

Bourg petit mais très riche. Ville assez huppée, riche grâce au commerce des pierres précieuses que l'on trouve dans les alentours est de Durandet. **Tyr** est le dieu officiel de Durandet. Le symbole de la ville ce sont trois tours entourant un diamant.

La Baronne **Barnine** habite le château de Durandet. Avec le Baron de La Place, Armgald, ils se partagent la Côte Ventée, qu'ils commandent en toute amitié.

Erlot :

On raconte qu'un lammasu aurait établi son domaine à quelques km d'Erlot qui n'était alors qu'un bourg de 3 habitants. Le lammasu semblait tolérer la proximité des habitants qui préféraient ne pas croire qu'il était là et oublièrent sa présence si ce n'est dans les histoires pour faire peur aux enfants. Mais les champs ne produisaient rien de bon. Un jour un feu a pris dans la forêt aux abords d'Erlot. Les 3 familles de paysans ont réussi à l'éteindre grâce à l'eau de la fontaine et du fleuve. Le feu menaçait le domaine du lammasu. Depuis, en reconnaissance, le lammasu semble préserver le village. Il ne l'attaque pas, se montre parfois et semble assurer sa défense car des pillards sont régulièrement retrouvés morts dans les environs. Les habitants font donc des offrandes au lammasu. Le village, à l'extérieur a la réputation d'être sous le joug du monstre qui tue tous les étrangers. La fontaine est devenue le symbole du village. D'une façon générale, les habitants ne veulent pas parler du lammasu et les nains voisins n'aiment pas les monstres.

Halbar fait office de chef du village d'Erlot qui a la particularité suivante : les paysans sont propriétaires de leurs terres. Ville sous le signe de **Chauntea**.

La Place :

Place forte dirigée par le Baron **Armgald**. Ville sous le signe de **Torm**. Temple d'Istishia dans le bas quartier est très fréquenté. Erigé à la mémoire des marins disparus. Les pauvres y trouvent des soins des disciples d'Ilmater.

Edmen = bras droit du baron Armgald.

Mayhem :

Mayhem était un groupement de quelques foyers bien avant la création d'Avalian. Sous Helm Adar Eod, Mayhem était un bourg qui commençait à grossir.

Theoden II va en faire une des plus importante cité du royaume. Il va entamer l'édification de tours, remparts, et la grande cathédrale de Heaum. Tout ceci sans toucher au chêne qui marque le centre de la ville.

Le roi Thelmard va nommer Vilaver comme premier baron de Mayhem.

Heaum est le dieu tutélaire de Mayhem La Grande Cathédrale est vouée à son culte. Toutefois, Tyr, Torm et Ilmater son vénéré également dans la cathédrale de Mayhem. Tymora est vénérée aussi à Mayhem où elle a une chapelle à son nom.

Le **Chêne de Virilis**, ou Chêne de justice. Chêne millénaire. On lui octroie des pouvoirs surnaturels. Il existait avant la création de Mayhem qui s'est édifiée autour de lui. Virilis, le barde royal était venu le voir. Depuis on l'appelle le Chêne de Virilis. Il est le symbole de Mayhem. Il est représenté sur les armes de la ville. Il symbolise la justice et tous les préceptes de Tyr. Parfois, des habitants de Mayhem déposent des offrandes aux pieds du chêne en remerciement de quelque chose, en mémoire de quelqu'un ou par simple peur. Autrefois, la justice était rendue au pied de l'arbre qui représentait la sagesse de la décision du tribunal.

Adar Voluntis est le Baron actuel de Mayhem. Héro jouissant d'une grande réputation et d'une grande estime de la part des concitoyens et des militaires. Il a participé à de nombreux combats, et notamment le long du fleuve Vaal où à la tête de ses hommes il a terrassé un seigneur minotaure et un terrible androsphinx.

Sous la ville se trouve le cimetière de Mayhem. Le Havre de Vilaver est le nom du temple qui donne accès au cimetière de Mayhem. Au cœur du temple se trouve ce qu'on appelle à Mayhem, la Porte du Repos Eternel. Des prêtres de Kelemvor s'occupent des rituels de passage, des destinées des défunts et de l'assurance qu'aucune nécromancie ne ramènera les morts. Des moines disciples de Jergal sont chargés de l'entretien du cimetière et des cryptes. Ils tiennent les archives du cimetière. Le cimetière est immense, divisé en sections : nobles et régents, gens du peuple, églises, races, cryptes, ossuaires, chambres funéraires, etc. L'accueil du Havre est assuré par un moine copiste, un représentant du comte et un moine de Jergal. Tous les disciples des dieux du mal et de la nécromancie ne sont pas les bienvenus. Le temple s'appelle le Havre de Vilaver en mémoire de Vilaver, le premier baron de Mayhem. Il a décidé de la création de ce cimetière dans l'immense grotte en dessous de la ville. Il a voulu en faire un lieu de la mémoire et de communication avec les défunts. Il en a fait un lieu accueillant et ouvert à tous ceux qui sont dans la peine.

Krunn

Pays du nord. Contrée guerrière au système clanique. Pays froid et enneigé. Les Krunns font assez régulièrement des incursions dans les terres du sud. Ce sont de petits groupes de guerriers en quête de conquêtes. Ces raids sur La Place se font généralement au sortir de l'hiver, quand les glaces libèrent la passe ventée. Pour cela, La Place est une véritable place forte.

Mais jamais, Krunn n'a menacé Avalian d'une invasion. Leurs dissensions et le système clanique font de Krunn une faible menace. Toutefois, les augures prédisent la fin d'Avalian, le jour où Krunn se ralliera sous une bannière unique.

Ils sont connus pour leur sauvagerie lors de nombreux pillages effectués sur la côte nord du Mayhemholm. Les contes pour enfants parlent des Krunns comme des monstres assoiffés de sang.

Il y a très peu d'échanges entre Krunn et Avalian. Les nomades entrent et sortent de Krunn librement. Les bardes et amuseurs comme les lutteurs sont les bienvenus. De plus la Passe ventée est souvent prise dans les glaces en hiver, et tarde longtemps à se disloquer le long des côtes de Krunn. Pendant ces périodes de glace, aucun navire ne peut naviguer sur la Passe.

Les clans :

Chaque ville comporte plusieurs clans. Le clan le plus fort règne sur la ville pour 2 ans. Tous les deux ans, dans chaque ville ont lieu les Joutes. Ce sont des combats d'arène où s'affrontent les chefs des clans prétendants. Les combats ne doivent généralement pas aller jusqu'à la mort, mais parfois, les tensions entre clans font que les combats se terminent mal. Les combats représentent l'honneur et la meilleure façon de vénérer **Baine** le dieu de Krunn. A la victoire d'un clan, les perdants doivent se soumettre. Jamais un clan, malgré toutes les rancœurs, n'a contesté le pouvoir d'un vainqueur à l'issue d'une victoire. Ce serait une insulte à Baine.

Tous les chefs de clan portent le suffixe « khan » qui indique leur position de chef.

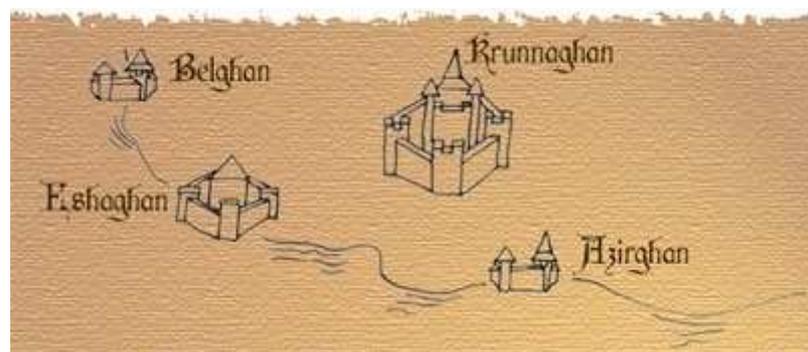
Dieux de Krunn :

Baine est le dieu tutélaire de Krunn. En Krunn, son symbole est le gantelet ou plus souvent une comète de feu en forme de crâne. Il est associé au feu. Krunn veut dire crâne. Il est vénéré car il a apporté le feu aux hommes et permis de combattre le froid. Il a permis le façonnage des armes. On lui fait des offrandes en jetant des sacrifiés au bûcher et en brûlant lors des pillages, en sa gloire. Baine serait apparu une nuit, sous forme de comète à Gol-Khan un des plus puissants chefs de clan. Gol-Khan, une fois, maître du feu aurait massacré tous les clans ennemis et asservi les autres. Il aurait fondé **Krunnaghan** et imposé le système clanique au pays de Krunn.



La capitale de Krunn est Krunnaghan (ville de Krunn). Une immense cité sur plusieurs niveaux. Chaque niveau correspond à un milieu social. Le clan maître loge au niveau le plus élevé.

Les villes principales du sud de Krunn sont : Belghan, Eshaghan (ville de l'horizon) et Azirghan (ville de la mer) :



Aujourd'hui, c'est **Krunn-Khan** qui dirige le royaume.

Langues :

Avalian ou commun = langue du royaume d'Avalian

Le Norn = langue de Krunn et des pays du nord

Traductions de certains termes en norn et en avalian :

Avalian	Norn
Holm = région (ex. le Mayhemholm = la région de Mayhem)	Krunn = nord, crâne
Syl = forêt	Ghan = ville
Dorth = noir, sombre, ténèbres	Khan=chef, maître
Gal = lumière	Azir=mer
Val =vallée	Esha=horizon
Tor =forteresse, mur, muraille	Baine=flamme, nom du dieu principal de Krunn
Eld = vieux, ancien	
Dûm = force, puissance	
Adar = prince, roi	
Lin=fils de, descendant	
Elbe= eau, rivière, lac	
Falk = passage, route, chemin	
Eod = premier	
Ed = petit	
Than = sagesse	
Hin = de, dans	
Voï = vide, ruine, gouffre	
Cleo = dieu, divinité, divin	
Dern = aimé	
Dal = vent, air	
Kerm = bâtir, créer, construire, produire	
Behl = le mal, la maladie, la souffrance	
Ban = la mort, la non-vie	

Notes

Avalian :

Les Monts ailés : le nom vient des nuages charriés par les vents marins et qui sont en permanence accrochés aux sommets et aussi au fait que c'est le domaine des griffons et des Aarakocras.

Les Plaines de la désolation : lieu de bataille entre humains et nains. Il y eut de nombreux morts des deux côtés.

La Forêt au Butin : appelée ainsi parce qu'il y a eu tellement d'attaque de caravanes et de combats entre gardes et coupes jarrets que la forêt est truffée d'artefacts.

Lac de Mithril : Le fleuve Vaal s’y jette et l’Empoisonnée aussi. Ses eaux sont si claires qu’on dit que le fleuve Vaal noie les eaux sombres de l’Empoisonnées dans les enfers.

Le vif Frisson : fleuve rapide et tourmenté aux eaux glacées.

Lac de Glace : lac de montagne aux eaux très froides.

Le Bosquet de Feu : car à certaines saisons les arbres deviennent tous jaunes, oranges ou rouges.

Les Pics Francs sont de très hautes montagnes enneigées riches en minerai de fer, de cuivre et d’or de haute qualité.

Les Plaines du Souffle des Dragons près de Dalgal : le nom vient des vents marins qui soufflent depuis la baie de Dalgal.

Les Rases collines à l’Ouest de Dalgal : car rien ne pousse bien haut, aucun arbre et aucune végétation de plus de 10 cm.

L’auberge de la Cape du Chevaucheur : tout est fait pour les voyageurs et on y trouve donc une statue de Shaundakul.

La forêt des Dames : appelée comme ça car dans la tradition les hommes qui voulaient prouver leur valeur aux dames devaient venir y chasser. S’ils survivent alors c’est que la dame dira oui.

Forêt Syldarth : forêt où le roi va chasser.

Le chemin des chariots : car beaucoup de chariots et charrettes en provenance ou à destination des mines naines.

Le Jardin du Roi : endroit gardé, réservé au roi.

La passe des chanceux : car on a une chance sur deux de passer sain et sauf.

Kermfalk : Ville minière perchée sur les monts blancs de Kermfalk. Mines de sel. Chemin escarpé mais passage obligé pour les échanges commerciaux avec l’est d’Avalian. Dirigée par un nain : Ned.

Dalgal : cité placée sous le signe des arts. Architecture superbe. Réputée pour favoriser les arts lyriques. De nombreux bardes viennent apprendre à Dalgal au temple d’Oghma. La cité devient donc la cité romantique. Plusieurs temples dédiés à Milil, Lliira, Oghma et la déesse elfe Hanali Celanil.

Beroth :

Forêt de Yurtrus Kob : forêt maudite repère de nombreux orques sauvages.

Duhum :

Le Poing de Gruumsh : nom de la faille. On dit que c'est Gruumsh qui l'a créée avec son poing.

Eaux sombres :

Le repos aux larmes : lac où viennent des trolls. Ils restent longtemps là, alors on dit qu'ils viennent pleurer en voyant leur reflet dans l'eau.

Le fleuve immobile : l'eau semble ne pas s'écouler et ressemble à de l'eau croupie.

Le Sans Fond : lac très dangereux car très profond. On dit que si on y entre on y est englouti.

Le Grand serpent : eaux pleines d'anguilles et de serpents venimeux.

Elebor :

Presqu'île de Gleb : Gleb est le nom de l'ancien royaume gnome qui s'est allié avec les nains d'Elebor.

Elvathil :

Rillifane : la capitale du royaume porte le nom du dieu Rillifane Rallathil.

Krunn :

Anse de Gueroden : endroit par où Gueroden voulait envahir Krunn.

Terres de Malar :

Les Monts empoisonnés : car elles abritent la tanière de Seïserath le dragon qui crache du venin.

Histoire :

En l'an 266 de la 4^{ème} ère, Cleodern Ier, fils de Theoden V règne sur le royaume d'Avalian.

Chronologie :

1^{ère} Ere

Helm Adar Eod (0 – 112)

An 51 : Chef du clan d'Avalia, Helm Adar Eod réussit à rallier les clans de l'ouest et du nord. Il s'agissait de nombreux clans guerriers le long de la côte ouest et jusqu'à la Passe ventée. Il réussit à rallier à lui les cultes épars des différents clans sous la bienveillance de Lathandre. Il va créer le royaume d'Avalian.

An 60 : Nomination de conseillers, barons et prévôts

An 62 – 87 : Conquête des terres gobelines jusqu'à La Passe.

An 93 – 98 : Helm Adar Eod repousse les trolls jusqu'à la Terre des Trolls (marais)

An 98 : Naissance du royaume d'Avalian.

An 101 : Pacte avec les elfes du royaume de Syliau (déplaît aux nains)

An 112 : Invasion Krunn jusqu'au bourg de Mayhem. Les Krunns évitent les montagnes par peur des nains.

Gueroden « le belliqueux » (112 – 203)

Guerrier, il est constamment en campagne.

An 113 : Krunns repoussés.

An 114 : Début de la destruction des édifices et lieux de culte (appelés Eod Dûm) des clans avant la fondation d'Avalian et le culte actuel.

An 117 : Des hommes sont envoyés dans les Pics francs récolter le minerai de fer. Les Nains les chassent sans ménagement.

An 131 : Escortés par des soldats, des mineurs sont envoyés aux Pics Francs. Aucun des hommes n'est revenu.

An 132 : Medgar le bourgmestre de Mayhem demande au roi nain Dreor II l'autorisation de récolter le fer, le cuivre et l'or des Pics Francs. Il n'obtiendra jamais de réponse.

An 151 : Rébellion des clans du sud de Mayhem lors des destructions des Eod Dûm.

An 168 : Gueroden fonde La Place. Il cherche à installer un avant poste en vue de contenir le royaume nain et le réduire. De plus, La Place coupe les nains de l'accès à la Passe Ventée. Début de la guerre avec les nains.

An 168 – 237 : Guerre contre les nains de Vagard.

An 170 – 173 : Le roi nain fait de nombreuses incursions vers La Place.

An 180 : Destruction de La Place par les nains lors de la bataille « pour la mer ».

An 193 : Grande bataille des Plaines de la Désolation. Les humains repoussent les nains dans les montagnes

An 202 : Disparition d'une compagnie de soldats lors de la destruction de l'Eod Dûm de Sylarth

Theoden 1^{er} (Le pacifique) (203 – 241)

An 210 – 222 : Invasion gobeline jusqu'aux montagnes naines et aux collines à l'ouest d'Avalian.

An 222 : Trêve à la guerre nain/homme et alliance nain/hommes pour repousser les gobelins.

An 235 : Gobelins repoussés dans les terres de Duhum.

An 237 : Le traité de paix avec Vagard est signé : le traité de la « Paix de Vagard ». Désormais, le Vagard et Avalian sont en paix. Des accords commerciaux sont signés avec Vagard. Pacte d'amitié avec le peuple nain

An 238 : Incursion Krunn jusqu'à Bruin.

An 240 : Krunns repoussés

An 241 : Traité de paix signé avec le peuple halfling sur toute la région du Velon et du sud ouest d'Avalian. Ralliement des terres à Avalian.

A la fin de son règne l'ouest, le sud-ouest et le nord de ce qui est maintenant Avalian est rallié.

Cleodal 1^{er} « fils de Shaundakul » (241 – 277)

Règne des vents sombres

An 246 - 265 : Les Hommes-bêtes envahissent le royaume de Verdath. Ce royaume disparaît.

An 260 : Irruption du Volcan Le Poison noir sur l'île de Dagon. Invasion du royaume de Dagon par des démons de l'inframonde.

An 261 : Invasion Krunn en Avalian.

An 277 L'invasion Krunn est repoussés. A l'issue d'une longue campagne contre les Krunns, Cleodal 1^{er} libère Bruin, mais meurt lors d'un dernier assaut pour reprendre la ville.

Seconde Ere

Torkerm « Le bâtisseur » (0 – 98)

Il reconstruit La Place, et consolide le royaume au nord est.

Début de l'Ere des Alliances

An 0 – 112 : Réédification de La Place pour créer un avant poste de défense contre les Krunns

An 21 : Alliance par mariage d'Avalian et du royaume voisin de Durandet.

An 33 : Les nécromants renversent le royaume humain de Belfegone. Ils fondent le nouveau royaume des morts vivants de Zhan Sha.

An 68 : Dévastation de la forêt elfe du Gargash par dragons elfes noirs. Région désertique depuis.

An 77 : Extension du royaume elfe noir. Ils déferlent de leurs montagnes et envahissent tous les alentours.

An 83 : Extension du royaume Krunn à l'est.

Dalkerm 1er, « Bâtitteur de lumière » (98 – 301)

Il était le fils de Torkerm.

An 110 - 112 : Erection du grand rempart autour de La Place, et finalisation du travail commencé par Torkerm pour la sécurisation de la région nord d'Avalian.

An 121 – 123 : Défense par les troupes de Dalkerm des terres halflings lors d'invasions de trolls

An 127 : Alliance des royaumes de Elebor (nains) et Gleb (halfling et gnome). Unis en un seul royaume

An 159 : Alliance elfes sylvains d'Elvathil et humains contre les elfes noirs. Début des combats contre les drows en terre d'Elvathil

An 163 : Le roi d'Avalian rencontre le dragon rouge Syslaïr sur Drakkerm. Traité de paix avec le peuple dragon, appelé le traité rouge. Le dragon offre une quasi immortalité au roi Dalkerm.

An 177 : Traité d'alliance entre Avalian, Vagard et Velon.

An 181 : fondation de Hiven

An 197 : déclaration d'illégalité du culte de Loviatar à Avalian. Début des répressions contre le culte de Loviatar.

An 215 : Dalkerm survit miraculeusement à un attentat perpétré par les fanatiques de Loviatar au pied du chêne au centre du bourg de Mayhem. L'arbre l'a sauvé. Il déclare cet arbre sacré et met en place une protection permanente de cet arbre.

An 233 - 235 : la peste brune décime une grande partie de la population de Durandet. C'est Verbelius, le mage du roi qui réussit à endiguer l'épidémie.

An 263 : Traité de paix halflings, nains et elfes.

An 301 : Dalkerm cède le trône à son petit fils Thelmard. Le fils de Dalkerm qui était 'fou' ne lui a jamais pardonné de ne pas lui avoir laissé le trône à lui. On dit qu'il est mort. Dalkerm, lui, disparaît d'Avalian.

Thelmard (avatar d'Heaum) (301 – 372)

An 323 : Il met en place un système basé sur des baronnies sous ses ordres. Il met en place un ordre de chevalerie qui assurera les valeurs de Heaum sur son royaume. Il nomme les barons à la tête des holms principaux.

An 342 : des hommes bêtes et des guenaudes envahissent le Bois des Charmes et menacent le royaume.

An 343 : Thelmard lance une vaste campagne militaire dans la forêt de Mayhem pour détruire les monstres. Début de « la Peur Verte »

An 343 – 358 : Thelmard réussit à détruire les hordes monstrueuses qui menaçaient tout le Mayhemholm.

An 360 : Thelmard crée l'ordre des Démonologues à la cour d'Avalian. Ils sont chargés de recherches sur toutes les créatures monstrueuses et provenant des plans démoniaques.

Theoden II (le misérable) (372 – 402)

Originaire de Mayhem. Il est l' « Architecte de Mayhem ».

An 380 – 391 : Un roi liche lève une armée près du lac aux esprits. Début de la « Guerre de la Liche ».

An 391 : Fort d'une armée considérable, il parvient à détruire le roi liche qui avait élu domicile près du lac aux esprits. Il envoie des prêtres de Sylvanus pour sauver la forêt autour du lac.

An 393 : Theoden II lance un vaste programme de remodelage de Mayhem. Il organise la ville autour du grand chêne protégé depuis Dalkerm.

An 399 - 426 : Hargham, nécromant et 1^{er} prêtre de la liche défaite en 391 commence à lever une armée d'esprits dans les régions ouest de Dalgal (qui n'appartenait pas à Avalian).

An 400 : À la tête d'une armée composée d'humains, et de nains, Theoden II parvint à libérer Dalgal d'une invasion d'hommes bêtes et de morts vivants, et dut affronter Hargham dans ce qui est devenu « les terres de guerres » ou les « Champs de guerre ». Il partit au combat avec son fils.

An 402 : Hargham avait manœuvré de sorte à ce que le combat se déroule dans ces vallées qui ont connu de grands nombres de morts. Theoden II tomba dans le piège et fut défait. Sur le lieu de la bataille, il adouba son fils avant de mourir dans des conditions atroces des propres mains d'Hargham.

Theoden III (Fléau de la mort) : (402 – 486)

Il continua le combat contre Hargham dont l'armée ne cessait de croître sur ce champ fertile pour les non vivants.

An 422 - 426 : Les elfes de Sylian au sud du champ de bataille prirent part au combat et cherchèrent à stopper le fléau d'Hargham qui révoltait les dieux de la nature. Encerclés, Hargham fut défait par les armées humaines, elfes et naines.

An 437 : Theoden III libéra ensuite la ville de Dalgal et l'annexa. Il offrit aux elfes en signe de reconnaissance, la régence de la nouvelle baronnie de Dalgal.

Troisième Ere

Arbelian (0 – 72)

An 17 – 21 : Invasion de La Passe du Vieux Garde par les gobelins

An 21 : Gobelins repoussés grâce aux nains de Vagard, aux humains et à l'aide des Aarakocras.

An 44 – 67 : Invasion de la Grande forêt des Chênes non inféodée à Avalian par les troupes d'Arbelian. (forêt située pourtant au milieu du royaume)

An 68 - 71: Echec des attaques menées par Avalian au Lac aux esprits.

Daag « Tormlin » « fils de Torm » (72 – 113)

An 82 : Grande peste à Avalian

An 83 – 95 : Krunn envahi le royaume gobelin de Beroth voisin à l'est d'Avalian.

An 88 : Début de l'Ere sombre

An 88 : Apparition du démon Zehab Bahel au nord du lac de Bruin par une porte inter-dimensionnelle.

An 89 – 91 : Début de l'invasion des démons de Bruin.

An 90 : En mémoire de Theoden II et Theoden III lors de la « Guerre de la Liche », création de l'Alliance sacrée : nains + elfes + humains + aarakocras. Edification des cercles de pierre (sculptés par les nains. 1 dans chaque royaume, garantissent l'équilibre des royaumes alliés) Celui d'Avalian est édifié au nord du Pont Noir.

An 91 – 159 : Début de la « Guerre des enfers » : contre les démons.

An 95 : Les gobelins de Beroth repoussent l'invasion Krunn

An 113 : Daag meurt au cours d'un assaut contre le prince démon Behl Ban Ghan

Theokerm succède à Daag (113 – 167)

An 128 : Syl Sertyl seigneur elfe obtient le soutien des seigneurs dragons

An 142 : Bataille « de la Mine » contre les démons

An 159 : Cro seigneur aarakocras défait le prince démon Behl Ban Ghan.

Theokerm 2^{ème} (167 – 208)

An 180 : Victoire de l'Alliance Sacrée. Fin de la « Guerre des enfers ». Un clan de rôdeurs humains résistant aux nains gris de Belb et aux drow refonde le royaume de Verdath et établissent Syth Herall comme capitale à l'emplacement même de l'ancienne.

An 182 – 188 : Les elfes sylvains repoussent l'invasion krunn à l'est d'Avalian

Theoden IV (le bon) : (208 – 314)

De mère elfe, Theoden IV resserra les liens entre humains et elfes. Le règne de Theoden IV fut un des rares à avoir connu la paix. Le roi confirma les ordres religieux de chaque baronnie, favorisa les liens commerciaux entre La Place et Dalgal. Il développa les transports sur le Vif Frisson et sécurisa tant que possible tous les holms. Il établit le royaume d'Avalian comme un des plus riches.

An 217 : Création de la guilde des marchands à Avalian.

An 219 : Reconnaissance de la guilde des joailliers.

An 287 : Création de l'Ordre Sans Visage avec la création de l'école grise qui forme les espions du roi.

Dalkerm 2^{ème} (314 – 409)

An 317 : Les nains gris du royaume de Belb coupent toutes les routes commerciales de leur territoire

An 318 – 332 : nombreuses escarmouches contre les nains gris. Coupure progressive de tous les échanges avec la région.

An 329 : Alliance entre le 'Royaume aveugle' des nains gris de Belb et les seigneurs nécromants de Zhan Sha : « L'Alliance noire ».

Wyrms 1^{er} (409 – 452)

An 411 – 440 : Nombreuses victoires des rois lichés et extension du royaume nécromant.

An 425 : Les elfes sylvains sauvent une couvée de dragons dans leur forêt d'une attaque d'hommes-bêtes. Alliance elfes sylvains et dragons verts.

An 428 – 431 : Epidémie de peste qui s'étend des terres halflings vers les montagnes de Vagard.

An 433 : Grande bataille des « chênes de colère » entre les elfes sylvains et les elfes noirs.
Intensification des combats

An 449 : Wyrms 1^{er} est invité à Vagard. Il devient le premier humain à voir le Trône de Fer.

4^{ème} Ere (actuelle)

Cleodal 2^{ème} (0 – 105)

An 0 : Les elfes noirs intègrent l'Alliance noire

An 8 – 169 : Avalian, Golian et Verdath entrent en guerre aux côtés d'Elvathil contre les elfes noirs.
Début de la « Guerre de l'œil noir », ou « Guerre de Ghaunadaur ».

An 10 : Fondation de l'école des Arcanes à Avalian et installation des antennes dans le royaume.

An 67 : Le royaume d'Avalian assure une guerre totale lors de la « Guerre de Ghaunadaur ».
(Réquisitions, mobilisation générale, fourbissement, etc.)

Dalkerm 3^{ème} (105 – 176)

An 109 : Début de la guerre civile d'Avalian due aux exactions contre les elfes noirs d'Avalian.

An 111 : Le roi Dalkerm met un terme aux émeutes en punissant sévèrement les personnes qui s'en prennent aux drows implantés en Avalian et en décrétant le pacte de « Tolérance » qui laisse toute race pacifique vivre en Avalian.

An 113 : La « Guerre de Ghaunadaur » s'étend sur les royaumes voisins à l'est.

An 129 : Le seigneur nain gris Krig Han du royaume aveugle de Belb et 3 hauts seigneurs elfes noirs sont assassinés par un commando nain. Les nains ont réussi à enterrer vivants les seigneurs elfes noirs. Les elfes sylvains lancent une attaque simultanée avec des dragons. Nombreuses victoires contre les elfes noirs et les nains gris.

An 140 - 147 : Le royaume nécromant augmente en puissance et s'étend sur toute la péninsule de Zhan Sha.

An 147 : Terres halflings envahies par hordes gobelines. Défense des halflings par Avalian. Gobelins mis en déroute à la bataille de la Potence. Les terres du Golian résistent aux incursions des morts-vivants.

An 152 : Invasion de rats dans le holm de Bruin.

An 155 : Grande incendie dans les mines naines de Vagard

An 161 : Grande déroute des elfes noirs dans les Monts Empoisonnés après avoir tenté de capturer le dragon Seïserath. Le dragon en représailles a dévasté une ville entière elfe noir

An 169 – 171 : Bataille du Dragon menée par l'alliance des elfes sylvains et des dragons contre les forces de l'Alliance noire. Le royaume des nains gris accuse d'importantes pertes. Les terres de l'Alliance noire sont grandement réduites. La Guerre de Ghaunadaur se calme. Chaque parti se replie.

An 171 - 174 : Duel d'avatar de Talona (maladies et poison) contre Malar (chasseurs, et bêtes sauvages). Les autres dieux ont puni Talona et Malar. Terres dévastées sur les lieux du duel. Appelé maintenant les Terres gelées.

Theoden V : (176 – 217)

An 177 : naissance d'Erwan, fils de Theoden V.

An 179 : naissance de Cleodern, second fils de Theoden V.

An 180 – 187 : Invasion Krunn et orques du nord du royaume d'Avalian. La Ville de Durandet tombe.

An 187 : Theoden V libère Durandet. La ville a été complètement dévastée, il ordonne la reconstruction de la ville. Construction toujours en cours actuellement.

An 217 : Theoden V fut sauvagement attaqué lors d'une chasse par un groupe d'orques et de trolls en maraude.

Ervan (le fou) : (217 – 250)

Couronné en 217 en la grande cathédrale de Nacre à Avalian.

Ambitieux, Ervan était probablement versé dans les arts sombres. Il était en quête éternelle de domination et de pouvoir. Il était obsédé par le culte de la mort. La mort violente de son père sous ses yeux a certainement marqué son jeune esprit. Il a été prouvé qu'il a à maintes reprises attenté à la vie de son jeune frère. Cleodern toutefois, s'en est toujours réchappé car protégé par un groupe de fidèles.

An 220 : Il introduisit le culte des « Adorateurs » en Avalian. Culte issu des peuples du grand est. Il cherchait à lever la plus grande armée possible : l'armée des non morts. Il s'entoura de nombreux nécromants, nécroarques et conseillers mystiques, parmi eux : Ghwythaine.

Avec lui, ils cherchèrent à éveiller les morts du Lac aux esprits. Il fit subir milles tortures aux soldats et à son peuple. En plus d'être craint, Il devint haï par tous. Le peuple tenta de se soulever rejoint bien vite par les Sages blancs, les anciens conseillers royaux. Ervan punit chacun de ces actes dans le sang. Il employa la torture et l'exécution publique comme démonstration de sa domination.

An 231 : Il fut la victime d'une embuscade dirigée par des mercenaires aidés de paysans. Parmi eux, Enthus le semi orque. Ervan et Ghwythaine s'en tirèrent de justesse.

Après cet attentat, Ervan se vengea sur la populace de façon terrible, et de nombreux bûchers furent allumés partout dans le royaume. Sous les conseils de Ghwythaine, il essaya de lever l'armée des morts qui hantent le Lac aux Esprits.

On raconte qu'il avait une banshee liée comme « animal de compagnie ». On sait qu'il enfermait pendant des heures des centaines d'hommes dans un donjon sans lumière où se trouvait une banshee. Ceux qui n'avaient pas perdu la raison rejoignaient les rangs de l'armée d'Ervan.

An 250 : Ervan fut assassiné dans son château par Sylval, un noble elfe noir. Sylval perdit la vue lors de ce combat. Il a été mis aux fers, et les drows ont réclamé qu'il leur soit remis pour recevoir sa condamnation pour avoir inféré dans les affaires des humains.

Cleodern Ier : (250 - ...)

Roi actuel d'Avalian.

An 250 : Il absout Sylval et le libère, en lui assurant sa sécurité face aux drows qui le considèrent comme renégat. Aujourd'hui encore, très peu de personnes savent où se cache Sylval.

An 255 : Il a envoyé un espion en Krunn. L'espion est Valtim, un gnome extrêmement discret.

An 256 – An 265 : Grâce à des indications de Valtim, plusieurs batailles ont été gagnées et un attentat contre le roi a été déjoué.

An 264 : Gharlius, Comte de Bruin : tente d'invoquer un démon. Il est défait par un groupe d'aventuriers. Kirilia, prêtresse de Chauntea est nommée Baronne de Bruin.

An 266 (Aujourd'hui) : ...