

BIENVENUE SUR HÂRN



Hârn est une grande île au Nord Ouest du continent de Lythia. Lythia est le plus grand continent de la planète connu sous le nom de Kethira.

La technologie de Hârn et de Lythia a à peine progressé au-delà de l'âge du fer. Il y a quelques exemples d'armure de plaques - bien que celles-ci ont tendance à être de petits morceaux pour la protection des bras et des jambes. Les armures de cuir, d'écaillés, de mailles ou d'anneaux sont toutes courantes. L'agriculture est rudimentaire et inefficace.

Les cultures sur Hârn sont la plupart du temps de nature féodale.

La majorité des gens sur Hârn sont des serfs qui cultivent la terre pour un seigneur. En retour, les serfs reçoivent une protection. Les principales exceptions sont les habitants d'Orbaal au nord de Hârn (qui suivent un modèle de civilisation viking) et les divers tribus barbares habitant l'île.

La magie existe à travers Kethira, même si elle est plus faible que ce que ce qui est décrit dans la Terre du Milieu de Tolkien. Un petit pourcentage de la population possède des prédispositions à avoir des pouvoirs psioniques (télépathie, précognition, etc.).

Hârn est une société polythéiste. Les dieux de Kethira interviennent souvent dans les questions humaines à la demande de leurs partisans. Certains de ces dieux sont en guerre les uns contre les autres, le conflit débordant sur Kethira.

Il existe plusieurs espèces intelligentes non humaines sur Hârn. Les elfes qui sont connu sous le nom de Sindarin. La race naine est nommée Khuzdul. Ce sont des races folkloriques stéréotypés (les elfes vivent dans des forêts secrètes, les nains sont d'excellents mineurs et forgerons, etc.)

Les petits gobelins / orques malveillants de Hârn sont appelés Gargun. Il y a beaucoup d'autres créatures étranges, du Dragon au Vlasta (petites créatures qui arrachent les yeux de leurs assaillants).

La philosophie du design de Hârn

Hârn est délibérément basé sur un cadre médiéval réaliste, ou au moins aussi réaliste que possible dans un jeu de rôle fantastique .

La base de Hârn est l'Europe occidentale entre 1200 et 1300

Les prix des articles sont basés sur la Grande-Bretagne dans la même période, mais Hârn est moins peuplé et plus densément boisé que la Grande-Bretagne.

Le système de magie est basé sur les concepts médiévaux de magie.

TEMPS

Une année dure 360 jours. Elle est divisée en 12 mois lunaires de 30 jours. Un mois est défini comme un cycle complet de la lune, Yael. Chaque mois se divise en 3 'Tenday' de 10 jours, chaque jour dure 24 heures

Printemps	Eté	Automne	Hiver
1. Nuzyael	4. Nofus	7. Azura	10. Ilvín
2. Peonu	5. Larane	8. Halane	11. Navek
3. Kelen	6. Agrazhar	9. Savour	12. Morgat

Le premier jour de la nouvelle année est le 1er de Nuzyael, qui marque le début du printemps. L'année en cours est 720 TR. « TR » signifie TuzynReckoning.

L'an 1 a marqué la fondation du royaume de Melderyn. Les années avant cet événement sont marqués comme « BT » ou « AvantTuzyn ».

Les mois du calendrier Harnique sont basés sur les éléments suivants

Nuzyael - Yael, la lune

Peonu - la déesse Peoni

Kelen - Kelestia, l'univers

Nofus - Nolomar, le soleil

Larane - la déesse Larani

Agrazhar - le dieu Agrik

Azura - le bol d'azur, symbole du dieu Siem

Halane - la déesse Halea

Savour - le dieu Save-K'nor

Ilvín - le dieu Ilvir

Navek - le dieu Naveh

Morgat - le dieu Morgath

Tuzyn

L'astronome Tuzyn de Melderyn en 130 TR a conçu un calendrier. Il débute à la fondation de Melderyn par Erebir Pendragon. Le calendrier est maintenant standard à travers Hârn, bien que les Sindarin, Khuzdul et diverses tribus barbares aient leur propre calendrier

POIDS ET MESURES

Le poids est mesuré en onces et en livres.

Le volume est mesuré en onces, pintes, quarts et gallons.

La distance est mesurée en pouces, pieds et pas. Les distances plus longues sont mesurées en lieues.

ÉCONOMIE

La plupart des Hârniens pratiquent l'agriculture. Seulement 5% à 10% de la population de Hârn vivent dans les villes. Un petit pourcentage de personnes travaille dans les mines. Un grand nombre de ceux qui travaillent dans les fermes ne sont guère mieux que les esclaves.

Économie rurale

Les fermes sont généralement situées sur des terres seigneuriales, soit dans un manoir, soit dans un fief.

Un fief se compose le plus souvent d'un manoir fortifié en bois ou en pierre entourée d'un mur extérieur, au moins un village et probablement un moulin.

Le seigneur est généralement un chevalier, qui a reçu la terre de son seigneur lige (généralement un baron ou un comte). En retour, il devient le vassal du seigneur. Comme vassal, il jure fidèle au seigneur et lui doit le service militaire (Ost). Certains des manoirs et des fiefs sont contrôlés directement par un noble. Certains manoirs sont détenus par des groupes religieux ou des ordres religieux combattants (voir religion, ci-dessous). Parfois le seigneur peut engager des ouvriers agricoles, mais généralement les terres sont travaillées par les locataires.

Il existe deux types de locataires : hommes libres (tenant) et les vilains (serfs).

Les tenants en pleine propriété paient un loyer à un seigneur (en espèces ou en parts de cultures). En retour, ils peuvent faire pousser ce qu'ils veulent pour leur propre usage ou profit, ils peuvent aller et venir à leur guise, et ils peuvent vendre le terrain à un autre (avec la permission du seigneur).

Les serfs ont une parcelle de terre à eux, mais ils travaillent la terre du seigneur durant un nombre de jour par an au lieu de payer un loyer. Les serfs ne peuvent pas quitter les terres du manoir, ou épouser, sans la permission du seigneur. Ils ne peuvent pas vendre leurs terres, sauf si ils possèdent des terres libres (ce qui est tout à fait possible) on parle alors de demi-vilain.

Un Yeoman est un locataire en pleine propriété qui détient des terres en échange d'un service militaire.

Les locataires doivent aider le seigneur en temps de crise en se formant en milice, mais cela a rarement été utilisé car ces troupes étaient peu fiables et ils étaient nécessaires pour entretenir les cultures. En échange Le statut de locataire leur assure de pas se voir retirer leurs terres sans juste cause, et ils ont droit à la justice et à la protection.

Les serfs pourraient acheter leur « liberté » en payant une compensation

Économie urbaine

Les habitants des villes sont, par définition, des hommes libres. Ils sont divisés en deux classes : affiliés à une guilde et non affilié.

Toutes les activités professionnelles et commerciales importantes relèvent de la zone de contrôle d'une guilde. Une guilde est composée de membres d'une profession particulière (corporation). Les guildes ont un monopole sur une profession spécifique et sont protégés par la loi.

Certaines guildes sont fortes avec des monopoles rigides et certaines sont faibles et plus conciliantes.

La guilde des Arcanes et le Lia-Kavaïr sont spécifiques à l'univers de Hârn.

Le Lia-Kavaïr est la guilde des voleurs.

La guilde des Arcanes réunit des érudits qui peuvent effectuer des recherches pour des clients, on murmure que ce sont des Mages.

L'organisme qui chapeaute l'ensemble des guildes est appelé Mangai

Les Khuzdul et les Vikings à Orbaal n'ont pas de guildes, mais ils ont un système de clans qui fonctionnent beaucoup comme des guildes.

Les citoyens non affiliés sont pour la plupart la lie de l'humanité - ils sont souvent comparés aux serfs - qui sont obligés de travailler dans les pires conditions, réalisant les travaux peu

satisfaisants et non rentables. La plupart des hommes libres non affiliés sont des ouvriers ordinaires. Certains deviennent des soldats ordinaires.

Des esclaves

Il y a des esclaves sur Hârn.

Les « bons » royaumes (Kaldor, Kanday, Chybisa, Melderyn) rejettent l'esclavage Rethem et la république Thardiqueles autorisent.

Un esclave est une propriété absolue. Un propriétaire d'esclave peut faire ce qu'il veut avec un esclave, alors qu'un serf a des lois qui le protège

Rethem et la République Thardic ont les jeux de Pamesani, un spectacle de gladiateurs qui finit par le massacre des perdants, il y a souvent des esclaves qui sont sacrifiés. combat.

Orbaal, le royaume viking, dans le nord de Hârn, a des thralls, qui sont essentiellement des esclaves.

Lia-Kavaïr

Le Lia-Kavaïr est la guilde des voleurs et des assassins. Ce n'est pas une guilde au sens habituel.

Dans la plupart des royaumes le Lia-Kavaïrest interdit. Il faut les voir plutôt comme un syndicat du crime

Argent

Les sociétés médiévales n'étaient pas de gros utilisateurs de devises. La plupart des gens troquent à la place.

Comme il est difficile de maintenir un système de troc dans un jeu de rôle, Hârn utilise davantage la monnaie que ce ne serait le cas de manière réaliste.

Hârn est « pauvre en argent ». Si vous supposez 12 pièces d'argent (denier) en circulation pour chaque Hârnien, vous obtenez un total d'environ 1 million de denier pour un royaume comme Kaldor (ou à peu près 30 000 pièces d'or). C'est un peu gros pour une culture médiévale, mais reste dans le domaine du possible .

Devise et Prix

La monnaie est basée vaguement sur l'ancien système britannique. l'unité est le denier d'argent (silverpenny). Il y a 12 deniers par shilling, 20 shillings par livre. La plus petite unité de devise est le sou, qui est un quart de denier

4 sous = 1 denier 12 deniers = 1 shilling 20 shillings = 1 livre = 240 deniers

Il n'y a pas de pièces en shilling ou en livres, juste des deniers d'argent.

Quelques très rares pièces d'or existent, frappées par les Khuzdul elles pèsent 1 once et valent 360 deniers

Un sou est un denier d'argent coupé en 4

MAGIE, MIRACLES ET SORCELLERIE

Kethira est un monde magiquement faible, mais il existe des formes de sorcellerie, d'alchimie et de capacité Psionique. Une invocation est un miracle effectué par un dieu. La magie exige des compétences et un apprentissage, les invocations exigent la foi en une divinité particulière. Les mages et les prêtres se fâchent quand quelqu'un confond magie et miracles.

La magie est la plupart du temps légale sur Hârn, à condition qu'elle n'implique pas d'affecter les êtres humains.

Ce qui affecte ou contraint les âmes humaines est permis dans les zones gouvernées par les dieux diaboliques et reste illégal dans la plupart des régions de Hârn. Là où ils sont légaux ils sont étroitement contrôlés par les églises maléfiques. La conduite de tels sorts fera que le mage sera accusé de sorcellerie. Cette accusation peut également se produire si une personne prétend avoir subit une telle magie. La sorcellerie est punissable par l'exécution.

Afin de protéger les magiciens des accusations infondées de sorcellerie, la Guilde des Arcanes a été formée. Cette guilde couvre toute la magie, y compris alchimie, divination et sorcellerie. La guilde a des chantries où les membres peuvent étudier les connaissances mystérieuses.

Les sorciers de Hârn (et tous les Lythia) sont connus collectivement comme les Shek-Pvar. Ils ont 6 sous-ordres différents (convocations), chacun avec sa propre spécialité : Lyahvi, Pèleáhn, Jmôrví, Fývria, Odívshé, Savorya.

Ils composent la plus grande partie de la Guilde des Arcane, et ils ont leurs propres chantries dédiées à des convocations spécifiques. Le Shek-Pvar vit par un code de conduite strict. Tous les sorciers qui ne respectent pas ce code sont déclaré renégat et sont poursuivis par d'autres membres du Shek-Pvar.

Les gens avec des psioniques, qui incluent toutes sortes de pouvoirs paranormaux, sont rares mais pas inconnus sur Hârn. Les psioniques ont tendance à tomber entre la magie et des miracles. Certains groupes religieux prétendent que les psioniques sont le don divin des dieux et doivent tomber ainsi sous le contrôle des églises. Les Shek-Pvar affirment que les Psioniques exigent des compétences pour le contrôle, et constituent donc une extension naturelle de sorcellerie. Avoir des pouvoirs psioniques est suffisant pour permettre une entrée de personnage dans une chantrie Shek-Pvar.

Rangs de Shek-Pvar

Mavari - Apprenti.

Satia-Mavari - Compagnon. Le Satia-Mavari doit faire le tour du monde pendant au moins 1 an et 1 jour (la plupart prennent 3 à 5 ans). Quand ils reviennent avec trois «arts originaux» (les sorts qu'ils ont créés eux-mêmes), et des trésors et des artefacts, ils peuvent devenir Shenáva.

Shenáva - Maître. La plupart des Shek-Pvarne dépassent pas ce rang Ils peuvent avoir un Mavari sous contrat avec eux.

Virán - Grand maître. Un Shenáva devient un Virán en ayant 5 Virán qui acceptent sa candidature

Les convocations Shek-Pvar sont alignées sur l'un des six éléments de base de Kethira:

Lyahvi - la magie de l'air, l'insubstantiel et l'éthéré. Les mages Lyahvi manipulent la lumière.

Pèleáhn - la magie de la chaleur, de la fumée, du feu et des effets pyrotechniques.

Jmôrví - la magie des minéraux, en particulier le métal. C'est la convocation des forgerons et des artisans.

Fývria - la magie des cycles de croissance et de la décomposition dans le monde naturel.

Odívshé - la magie de l'eau, du lent, et de l'obscurité. C'est le contraire du feu et de l'action.

Savorya - la magie de l'esprit, de la connaissance, de l'aura, de l'esprit et de la pensée.

RELIGIONS

Il y a dix dieux majeurs et des centaines de divinités mineures dans le panthéon de Kéthira. La plupart des Kéthiriens ne vénèrent qu'un seul des principaux dieux. Les églises de ces divinités se composent souvent de plusieurs sectes cléricales. Ces sectes peuvent exister pour des raisons philosophiques ou pour des raisons géographiques, ou les deux. Une secte cléricale peut parrainer un ordre de combattant.

Les ordres de combattants sont des organisations composées de chevaliers et de soldats célibataires. Ces ordres de combat sont engagés dans un but plus élevé, comme la défense d'un temple particulier, ou en convertissant une région barbare à leur religion.

Les églises sont organisées en deux groupes: le clergé et les laïcs.

Le clergé se compose de prêtres et de prêtresses qui dirigent les rituels, maintiennent l'organisation de l'église, généralement en consacrant leur vie à leur divinité. Les laïcs sont les non-membres du clergé de l'église. Chaque église a des jours saints spécifiques, généralement avec une messe élevée et une messe basse chaque mois.

La messe élevée est pour le clergé tandis que la messe basse est pour tous les croyants.

Le clergé s'inscrit dans l'un des sept niveaux, ou cercles, selon leur connaissance de la religion et de son rang dans l'église. Les laïcs peuvent atteindre le troisième cercle, mais la majorité des laïcs ne vont pas plus loin que le premier cercle. Les niveaux dans l'église sont:

Premier Cercle - Frère Lai ou Acolyte Clérical. L'adhérent a une éducation religieuse de base. Beaucoup de laïcs n'appartiennent même pas à ce niveau, ayant peu d'éducation dans la religion, bien qu'ils puissent être des adhérents pieux.

Deuxième cercle - frère ou frère aîné. C'est généralement le niveau maximum pour les laïcs.

Troisième cercle - prêtre ou grand maître laïc. C'est le niveau d'un prêtre ordonné, qui a le pouvoir d'accorder des bénédictions, de tenir des services, etc. C'est le plus haut niveau absolu qui puisse être atteint par les laïcs.

La majorité des membres du clergé ne dépasse jamais ce niveau.

Quatrième cercle - évêque / grand prêtre. Un clerc chargé d'un ou plusieurs temples, et exerce donc un pouvoir considérable.

Cinquième Cercle - Archevêque. Le prêtre principal d'une église pour une grande région. Sur Hârn, l'archevêque pourrait couvrir tout un royaume.

Sixième cercle - Primat. Le haut responsable religieux de toutes les églises de Hârn.

Septième cercle - Pontife. La tête suprême et non divine de l'église sur la planète Kéthira. Aucun ne réside sur Hârn.

Piété

Il y a deux raisons principales d'adorer un Dieu: obtenir le meilleur traitement possible dans l'au-delà et recevoir de l'aide pendant sa vie mortelle. Un personnage gagne des points de piété par la prière, en assistant aux services de l'église, en adhérant à un dogme religieux, etc.

Les personnages dépensent des points de piété de deux manières. Tous les personnages peuvent utiliser des points de piété pour requérir une intervention divine.

Les clercs utilisent les points de piété sur invoquer des miracles religieux (la version religieuse des sorts magiques).

Les invocations et les interventions divines doivent suivre les principes du concordat du Tome Illimitable.

Concordat du Tome Illimité

Cet accord entre les dieux les empêche de faire la guerre directement les uns contre les autres. Le concordat a les principes suivants :

Principe d'inéluctabilité

Les esprits mortels ne peuvent comprendre le but divin.

Principe de Transpotence

Les dieux ne sont pas omnipotents.

Principe de préservation

Les dieux ne peuvent pas détruire Kelestia.

Principe de Réaction

Les interventions divines peuvent être contrées par d'autres interventions divines.

Principe de Proxy

Les dieux ne peuvent agir les uns contre les autres qu'à travers les mortels.

Principe de foi

Les dieux hésitent à fournir la preuve de leur existence, préférant agir par des forces naturelles lorsque cela est possible.

Principe d'interférence

Les dieux sont plus susceptibles d'aider leurs propres partisans plutôt que d'agir directement contre les adeptes d'une autre divinité.

Principe de Piété

Une intervention divine doit être demandée par un croyant.

Principe de Révélation

Les dieux ne peuvent pas donner des connaissances non acquises à leurs adeptes.

Principe de Force

Les dieux utiliseront le minimum de force possible.

Principe de l'intérêt personnel

Les dieux ne sont jamais obligés d'agir contre leurs propres intérêts.

Principe d'intégrité temporelle

Les dieux ne peuvent pas changer le passé.

Notez que tous les dieux sont liés par cet accord, mais il y a un débat sur la force avec laquelle ils sont liés à l'accord. Agrik, par exemple, peut envisager d'attaquer directement Larani, ce qui vole à la face du Concordat (Principe de Proxy).

Les principaux dieux sont les suivants :



Agrik

Agrik est le dieu maléfique de la guerre. Agrik apparaît comme un énorme démon griffu enveloppé de flammes à ailes de chauve-souris. Il porte Gashang, une masse enflammée, et Sycanus, une faucille dégoulinant d'ichor. Agrik aime la guerre pour elle-même et ses adeptes savourent le côté sombre de la guerre : rapine, pillage, cruauté et destruction.

L'ennemi mortel d'Agrik est Larani, qui a déjà coupé deux griffes de sa main gauche pendant un combat. Seul le **Concordat du Tome Illimitable** l'empêche de chercher à se venger de cette humiliation. Agrik réside sur Yashain.

Agrik est le plus souvent adoré à Rethem et dans la république Thardique, avec quelques adeptes à Orbaal. Le culte d'Agrik est illégal à Kaldor, Kanday et Melderyn, où il est passible de la peine de mort par le feu. Les rituels d'Agrik incluent le sacrifice humain sous forme de combat avec le champion d'un ordre de combat.

Les ordres cléricaux avec leurs ordres de combat entre parenthèses sont :

Ordre de MamaKa le Maître (Guerriers de MamaKa)

Ordre de Kukshin (Danseuses Pourpres)

Ordre de la fosse octogonale (Démon Pameshlu l'Insatiable)

Ordre de Herpa la Masse (Ombre Rouge de Herpa)

Ordre de la Colonne de Feu (Les Compagnons de Roving Doom)

Ordre des Huit Démons (Cohortes de Gashang)

Ordre de la porte fumante (Compagnie du crochet en cuivre)



Halea

Halea est la déesse amoralisée de la richesse et du plaisir hédoniste. Halea apparaît généralement aux humains comme une belle jeune femme, bien que l'on dit que sa vraie forme est si belle qu'elle rend les hommes fous de passion.

Halea est une négociatrice incroyablement accomplie, qui tente toujours de négocier à partir d'une position de force. Elle est souvent considérée comme une tête vide par des étrangers, mais elle est en fait très intelligente.

Ses prêtresses ont atteint des postes élevés dans l'administration de la République Thardique.

Halea, elle-même, vit sur Yashain. Le clergé est entièrement composé de femmes attirantes. L'église est implantée à travers tout Hârn, sauf à Azadmere. Le temple principal se trouve à Shiran, dans la République Thardique.

Le temple principal est connu pour sa «location» de esclaves de plaisir (des deux sexes) et la vente des esclaves de plaisir est une importante source des revenus de l'église. L'église de Halea a un seul ordre cléricale, l'Ordre de la Voix Soyeuse et n'a pas d'ordre de combat.



Ilvir

Ilvir, connu sous le nom de « Géniteur des plaines désolées » est le seul dieu à vivre sur Hârn, résidant à Araka-Kalai. Il est surtout connu comme le créateur des Ivashu, des formes de vie étranges qu'il a créées pour des raisons que lui seul connaît. Son symbole est celui d'une griffe en forme de soleil, et il est dit qu'il a pris les griffes de Agrik et les a utilisés pour faire ses créatures. Ilvir est vénéré à travers Hârn, mais ce n'est pas commun. Il semble nécessiter peu d'efforts de la part de ses partisans, mais il offre aussi peu. L'église est désorganisée et a peu d'influence politique. Le clergé de l'église ne prend rien de façon sérieuse.

Il y a beaucoup d'ordres cléricaux épars pour Ilvir, mais pas d'ordre de combat. Des sacrifices animaux et humains ont été effectués lors de rituels, mais ces sacrifices ne semblent pas être des parties officielles du rituel.

Le grand prêtre du temple de Leriël à Orbaal est ce qui se rapproche le plus d'un primate dans l'église.

Leriël est proche de Misyn, un point de départ pour les pèlerinages à Araka-Kalai.



Larani

Larani est la bonne déesse de la bataille, connue sous le nom de Dame des paladins. Elle représente la chevalerie, le courage et l'honneur. En tant que telle, elle entre directement en conflit avec Agrik.

Elle a coupé deux griffes de la main gauche d'Agrik, faisant de lui son ennemi mortel et amenant les adhérents des deux églises dans le conflit. Ses adeptes sont autorisés à entrer en combat pour l'honneur ou pour protéger les opprimés, mais ses chevaliers et ses guerriers ne doivent entrer en combat mortel qu'avec réticence.

Larani vit sur Yashain. Quand elle apparaît aux humains, elle se présente sous la forme d'une femme cuirassée.

Presque tous ses laïcs et plusieurs de ses religieux sont des guerriers accomplis. Il n'y a que deux sectes, chacune avec leur propre ordre de combat :

L'Ordre de Hyvrik (parraine l'ordre de combat du bouclier échiqueté)

L'Ordre de la lance fendue (sponsorise l'ordre de combat de La Dame des Paladins).

Il n'y a pas de différences philosophiques entre les ordres. Ils existent pour des raisons géographiques et favorisent une saine compétition pour l'honneur.

L'église se trouve à travers Hârn, bien qu'elle soit particulièrement forte à Kanday. Le siège du primate Larani de Hârn est dans la ville de Thay.



Morgath

Morgath est le seigneur des morts-vivants et du chaos. Il est le dieu de la rétribution et de la vengeance, mais il ne se soucie pas de Justice. Il déteste tout ce qui est juste et noble. Quand il apparaît aux humains, il est sous la forme éthérée car sa vraie forme est horrible à voir. Morgath vit sur Yashain.

Ce n'est pas une religion populaire. Il prêche que tous sont condamnés au tourment éternel dans l'au-delà. Les adeptes compensent ceci en vivant à l'excès jusqu'à leur mort. A Kaldor, Chybisa et Melderyn, le culte de Morgath est passible de la peine de mort.

Le seul endroit sur Hârn où Morgath est vénéré ouvertement est à Tharda, avec les plus importants religieux de la ville de Golotha. Le siège du primat sur Hârn est à Golotha. Même là, les adeptes ne sont pas nombreux. Il y a une seule secte cléricale connue sous le nom de l'Ordre du Seigneur du Chaos, avec des temples à Golotha et Coranan. Il n'y a pas de combattants.



Naveh

Naveh est le dieu maléfique des cauchemars, des voleurs et des assassins. On dit que lui et ses sbires invisibles, les Gytevesha sont impuissant à la lumière du jour, mais ils peuvent simplement être affaiblis. Naveh vit sur Yashain.

Même lorsque l'église est légale, elle a tendance à être cachée. Le primat pour Hârn est à Coranan. Il y a des temples cachés à Golotha, Shiran et Tasha. Les rituels impliquent souvent des sacrifices humains et des suicides cérémoniels. Les religieux ont peu de respect pour les laïcs. On sait que des enfants de bonne et noble naissance ont été enlevés par des prêtres afin de devenir des clercs et des serviteurs. Des histoires racontent que des religieux ont ordonné aux adhérents de se suicider sans raison. Les clercs portent des poignards acérés.

Il y a une étroite affinité entre l'église de Naveh et le Lia-Kavair. Le Lia-Kavair rend hommage à l'église et passe des contrats pour des assassinats jugés trop difficiles pour la guilde des voleurs et des assassins. Quand un assassinat est exécuté, un certain niveau de «talent artistique» est considéré comme agréable à Naveh.

Un des rituels les plus redoutés sur Hârn est le Herth-akan. Le clerc ecclésiastique ou l'étranger marqué pour la mort a droit à une heure d'avance. Il doit survivre pendant trois jours consécutifs à la chasse contre sept frères du temple. S'il survit, il est pardonné par l'église et les sept frères doivent commettre un suicide rituel.



Peoní

Peoní est la déesse protectrice de la guérison, des pauvres, de l'agriculture et des amoureux. Elle est la divinité la plus populaire parmi celles qui travaillent avec leurs mains et parmi les paysans. Elle admire ceux qui utilisent les connaissances pour aider les pauvres et opprimés. Elle récompense la vertu et le travail acharné et pardonne les transgressions. Peoní est de loin le plus gentil des dieux Kethíran. Elle prend la forme d'une jeune fille avec les mains portées en rouge du dur labeur. Elle habite sur Yashain.

Peoní est vénéré à travers Hârn. La campagne est parsemée de sanctuaires de paysans où les clercs sont accueillis avec abri et hospitalité. Les temples se trouvent à travers le pays, souvent avec des maisons de guérison sur le terrain.

L'église de Peoní est toujours au bord de la faillite car la plus grande partie de la richesse sert à aider les malades et les pauvres.

Il y a deux ordres cléricaux célibataires, un pour les hommes et un pour les femmes. L'ordre des hommes est le l'Ordre irréprochable, et l'ordre des femmes est le Baume de Joie. Le primat de Peoní pour Hârn est la grand-mère du Baume de Joie dont le siège est à Thay. L'église tient à rester à l'écart des intrigues politiques, bien que les seigneurs montrent du respect pour l'église en raison de son influence parmi les paysans. Il a été dit que l'église soutiendrait le mouvement de révolte chez les Jarin d'Orbaal.



Sarajín

Sarajín est le dieu viking lythien de la bataille et du «sport» de la guerre. Il approuve particulièrement le courage, la force et compétence de combat. Il apparaît le plus souvent comme un guerrier géant aux cheveux jaunes en cuir et fourrures, portant Fakang, sa hache à double lame. Sarajín vit dans son château de glace à Talagaad.

La religion est arrivée à Hârn par le biais des Iviniens, et c'est donc une religion majeure à Orbaal. Ce n'est pas particulièrement populaire dans le reste de Hârn, peut-être en raison de son intérêt pour la bataille et la mort.

Les adhérents croient qu'ils vont aller à Talagaad quand ils meurent. Une fois sur place, ils vont livrer une bataille énorme. Toutes les personnes impliquées, y compris celles nouvellement tuées dans la bataille, iront au château au crépuscule où ils se régaleront dans la nuit. Le lendemain, la bataille recommence.

C'est une religion vaguement organisée. Il appartient à un seul clan de répondre aux besoins religieux d'une communauté.



Save-K'nor

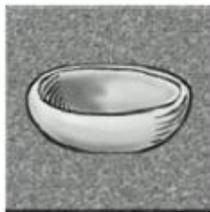
Save-K'nor est un snob intellectuel. Il n'acceptera que des adeptes de grande intelligence. Inutile de dire qu'il a peu d'adhérents, la plupart d'entre eux résidant à Melderyn. Quand il apparaît aux humains, il prend l'apparence d'un mendiant en haillons, un ménestrel, un barde ou un bouffon. En dépit de son caractère exclusif, les adeptes de Save-K'nor peuvent être trouvés dans des positions influentes à travers Hârn. Il y a peu d'intérêt parmi les adhérents pour la politique interne. Chaque temple est laissé à lui-même. Il y a des services hebdomadaires, mais le temple est surtout une auberge pour les religieux. Il y a trois ordres qui peuvent être considérés comme des « écoles de pensée. »

Le Rydequelyn, l'Ordre du fou, est le plus important en raison de ses actes publics de comédie ésotérique.

Le plus grand ordre est l'Hyn-Aefori, l'Ordre du Sage du Ciel. Il se concentre sur la collection de grande quantité de littérature et d'artefacts.

L'ordre le plus petit et le plus exclusif est le Shea-al-Aecor (l'Ordre des perdus). C'est un groupe de chercheurs qui croit en l'utilisation de leurs connaissances pour le bien de la société, bien que leur idée du « bien de la société » peut être difficile à comprendre, sauf pour eux.

Pour participer à cette commande, vous devez être un membre éprouvé d'une autre commande. Les Shea-al-Aecor se trouvent dans les coulisses de Hârn. Le primat est le grand maître de le Shea-al-Aecor, qui opère à partir de son siège à Cherafir.



Siem

Siem est le dieu bénin de la magie, de l'ombre, des mystères et des rêves. Siem est considéré comme l'aîné des dieux. Il a vécu à Kethira, où il était le plus puissant de toutes les divinités. Cependant, dans le passé, il a quitté Hârn pour aller vers le Royaume Béni.

Maintenant le culte est surtout pratique parmi les Sindârin et les Khúzduf.

L'église de Siem est la plus souple de toutes les églises. Il n'y a pas de leaders d'église de haut niveau sur Kethira.

Les noms des divers ordres cléricaux ne sont plus connus. Il y a peu de temples formels, voire aucun, le culte de Siem se déroule principalement sous un ciel dégagé. Bien qu'il y ait des moments de culte en commun, en général chaque individu a sa propre approche de Siem.

Le symbole le plus important de Siem est le Bol Azuré, utilisé pour voir des visions.

Il y a deux principaux demi-dieux sous Siem.

Sereniel qui aurait créé les Khuzdul et il intercède pour leur compte auprès de Siem.

Sweldre intercède pour les elfes. Ces deux demi-dieux sont vénérés à part entière.

Divinités mineures

Il y a des centaines d'autres divinités vénérées ou reconnues à Kethira. Certains d'entre eux sont liés aux dix

Dieux majeurs, certains n'ont aucun lien. Certaines nations et régions ont des croyances religieuses entièrement différentes.

Les tribus barbares de Hârn, par exemple, possèdent leurs propres mythologies. Il n'est pas nécessaire qu'un dieu existe dans l'ordre pour qu'il y ait des fidèles. Un dieu n'a pas besoin d'adhérents pour exister.

Les demi-dieux se répartissent en deux catégories: ceux qui servent l'un des dieux et ceux qui sont indépendants. Il y a des religions consacrées au culte d'un demi-dieu particulier. Un démon est simplement un demi-diabolique.

DES CULTURES

Cultures Humaines Civilisées

Le royaume de Chybisa

Le plus petit royaume de Hârn est dirigé par le roi Verlid **VII** de sa capitale de Burzyn.

Chybisa était une fois beaucoup plus grande que ce qu'elle est, mais pour le passé (500 ans), il a survécu à peu près à sa taille actuelle malgré deux passages sous le contrôle de puissances étrangères pour de courtes périodes.

Les Chybisien sont connus pour leur habileté en matière de diplomatie et leurs compétences dans la construction de fortifications.

Chybisa a une population de 8 000 habitants.

Le royaume de Kaldor

Ce royaume est gouverné par le roi Miganath de son château dans la ville de Tashal. Le royaume de 500 ans est stable et bien gouverné, cependant la crise de succession se profile. Le roi malade Miganath n'a pas d'héritier clair, avec deux ou trois fils illégitimes et 14 nièces et neveux en lice pour le trône.

Les valeurs traditionnelles du féodalisme et de la chevalerie s'appliquent. Tashal est la deuxième plus grande ville sur Hârn, et est un important centre commercial. Kaldor a une population de 104 000 habitants.

Le royaume de Kanday

Kanday a le gouvernement le plus éclairé. Il a essayé d'entretenir des relations pacifiques avec ses voisins, mais les circonstances ont entraîné trois guerres au cours des 60 dernières années. Les politiques libérales de Kanday le mettent directement en scène

il en découle une confrontation avec Rethem et Tharda; une autre effusion de sang est inévitable. le royaume est dirigé par le roi Andasin **IV** à Dyrisa, mais la ville d'Aleath est la plus grande du royaume. La population de Kanday est de 96 000 habitants.

Le royaume de Melderyn

Melderyn se compose d'une île au large de la côte sud-est de Hârn et une partie de harn.

Melderyn est dominé par les mages, et est connu comme «l'île des magiciens», bien que ce titre est quelque peu mélodramatique.

Bien qu'il semble être dirigé par le roi Chunel dans la ville de Chérafir, il s'agit en fait d'une monarchie constitutionnelle au pouvoir réel détenu par un conseil de régence de onze mages.

Melderyn n'a jamais cherché à contrôler ses voisins, en maintenant une tradition bénigne de non-ingérence.

La population est de 160 000 habitants, la plus grande sur Hârn.

Le royaume d'Orbaal

Orbaal était autrefois connue sous le nom de Jara, le pays des Jarin, indigène de Hârn.

Il a été conquis par les vikings d'Ivinia. Maintenant 8 000 Ivinien asservissent 65 000 Jarin, avec les Jarin complotant constamment le renversement de leurs conquérants.

Techniquement, un royaume gouverné par le roi Alegar **II** de son siège à Geldeheim, c'est plus précisément une organisation lâche de clans indépendants.

Comme Ivinia, Orbaal a des Thralls, qui sont une classe d'esclaves.

Le royaume de Rethem

Ce royaume féodal est l'état le plus instable et le plus dangereux de Hârn. L'esclavage est légal à Rethem, et le combat de gladiateurs existe sous la forme des jeux Pamesani. Son histoire est dominée par l'intrigue et l'assassinat. Les rois de Rethem n'ont jamais été très populaires, mais on croit que Chafin III pourrait unir Rethem et commencer une autre guerre avec le Kandy détesté.

Le roi Chafin règne depuis son fief à Shostim. La ville de Golotha est la plus grande du royaume, malgré sa réputation de lieu sombre et dangereux, où le conseil théocratique est dominé par les religions diaboliques d'Agrik, Naveh et Morgath. La population de Rethem est de 95 000 habitants.

La république Thardique

La République Thardique (aussi connue sous le nom de Tharda) est le vestige du puissant empire Corani. L'Etat est une démocratie ploutocratique gouvernée par un Sénat républicain. Le sénat est dominé par soixante-dix familles riches qui, combinés, détiennent 90% des terres. Ces familles ont réussi à paralyser le gouvernement de Tharda. Parmi les différentes factions est un « Parti » impérialiste qui veut restaurer l'empire Corani.

Coranan est la plus grande ville sur Hârn et la capitale de Tharda. Deux des trois villes qui organisent les Jeux de Pamesani, Coranan et Shiran, sont à Tharda (la troisième ville est Golotha, à Rethem). L'esclavage est légal dans la république Thardique. La population de la République Thardique est 104 000.

Nations Humaines Non Civilisées

Hârn compte 17 nations barbares. Ce sont les Cheni, les nations Tulwyn et Gozyda dans le centre-sud de Hârn; les Taelda, Kath et Pagaelin autour de Kaldor; les Ymodi et Anoa encadrent Orbaal; les Kubora, Urdu et Equani au nord de Rethem et Tharda; les Bujoc et Hodirien bordure de Chybisa; les Solori sur la côte en face de Melderyn. Les nations Chymak, Adaenum et Kamaki habitent trois des plus grandes îles autour de Hârn.

Ces nations appartiennent au même groupe racial que les cultures civilisées sur Hârn. Ils sont généralement nomades et ne pratiquent qu'une agriculture rudimentaire.

Ils vont de l'incroyablement féroce et xénophobe au presque paisible; la plupart tombent à la fin violente du spectre. La concurrence inter tribale est commune. Certaines tribus entrent en conflit avec les royaumes voisins et les nations barbares, obligeant les commerçants à voyager en caravanes pour l'autodéfense. Ils comprennent généralement plusieurs dizaines de tribus de 60 à 240 personnes par tribu.

Nations Demi-Humaines Civilisées

Il y a deux nations civilisées demi-humaines sur Hârn, chaque peuple compte environ 5000 individus: les Sindarin et les Khuzdul.

Les Sindarin sont des elfes qui sont venus à Hârn il y a près de 11 000 ans du monde de Midgaard. Leur dieu est Siem, qui vivait sur Hârn jusqu'à environ 7 000 BT, quand il est parti pour le Royaume béni avec la plupart des elfes.

Les Khuzdul, les nains, sont apparus juste avant son départ de Hârn, bien qu'ils puissent aussi être venus de Midgaard.

Les Khuzdul et les Sindarin avaient une relation étroite pendant des milliers d'années. Quand les Jarin sont venus à Hârn, les Sindarin leur ont accordé des terres sur les côtes en échange de fidélité.

Les Jarin se sont installés progressivement dans les terres, mettant une pression sur les races aînées. Cela aurait pu entraîner un conflit si un afflux massif de barbares Lythiens n'avait pas entraîné les guerres Atani.

Le Roi Daelda elfes a été mortellement blessé à la Bataille des Chagrins autour de 683 BT. Le roi Aranath, le successeur de Daelda, a réalisé que les Sindarin pouvait gagner toutes les batailles mais seulement en épuisant dangereusement leur nombre limité. Il abdiqua sa souveraineté sur Hârn et tira les elfes dans la forêt de Shava où il a fondé le royaume d'Evaël.

Les Khuzdul a vu ceci comme une trahison. Ils se sont retirés dans leurs forteresses de montagne pendant que les Jarin subissaient la domination des envahisseurs.

Quand Lothrim a créé les Gargun et dévasté la forteresse Khuzdul de Kiraz, le Khuzdul ont blâmé les Sindarin pour ne pas s'être impliqué.

Les Sindarin continue à vivre dans le Royaume d'Evaël au sein des limites de la forêt de Shava. Peu d'étrangers sont autorisés dans la forêt. Il n'y a que deux villes, la capitale Elshavel et un port Ulfshafen. Les humains peuvent être trouvés dans les deux villes en tant que commerçants, mais les prix exorbitants sont fixés pour décourager les visiteurs.

Le roi Aranath continue de régner sur une terre qui est plus un sanctuaire elfique que royaume. Le royaume d'Azadmere dans les montagnes de Sorkin abrite les Khuzdul. Ils vivent avec une importante population Jarin. La plupart des nains vivent sous terre, mais il y a des pâturages au-dessus du sol. Seul de rares humains sont autorisés à entrer dans la ville de Khuzdul, tandis que les Jarin vivent à proximité de Habe.

Nations Gargun

Les Gargun sont la création de Lothrim le Maudit. Lothrim, le chef d'une tribu semi-civilisée dans le Chelna Gap, a pris le pouvoir et s'est forgé un empire dans le centre de Hârn. Il était tellement intéressé par les Maîtres de la Terre qu'il baptisa capitale sur le site d'Elkall-Anuz. Il s'est immergé lui-même dans l'étude de la magie. Il est venu à la décision que les Maîtres de la Terre ont gouverné une race de soldat / esclaves. Cela l'a incité à créer ses propres esclaves connus sous le nom de Gargun.

Ces créatures violentes, à la courte vie, à la reproduction intensive, devaient être occupées avec des guerres constantes, Lothrim les a opposés aux tribus voisines qui se sont opposés à lui.

En 120 TR, Lothrim est devenu obsédé par «le Tome Penultime», un livre de magie appartenant aux Khuzdul dans la forteresse de Kiraz. Lothrim a attaqué et pillé la forteresse, tuant tous les habitants. Au lieu d'hiverner à Kiraz, il a commencé à marcher avec son armée. Les Khuzdul ont découvert le carnage et envoyé une armée contre Lothrim. Ils l'ont surpris sur les rives du lac Benath. Lothrim a été vaincu lors de la bataille de Sirion. Il a été capturé et enterré vivant dans une tombe avec son livre et une douzaine de Gargun affamés.

Son empire s'est effondré et les Gargun se sont répandus dans tout Hârn.

Aujourd'hui, les Gargun est un fléau dans la nature sauvage de Hârn. Ils vivent pour la plupart dans des complexes souterrains

Leurs systèmes de reproduction sont similaires à ceux des insectes. La tribu a une femelle reproductrice (la reine) et un reproducteur mâle (le roi).

Lorsque la pression démographique devient trop forte, ils s'engagent dans une guerre civile sanglante (qui peut durer moins d'une heure), ou dans un «essaimage».

Un "Essaimage" se produit quand un grand groupe de Gargun mâles attrape une femelle fertile (princesse) et charge dans une tentative de former une nouvelle tribu. Être n'importe où près d'une guerre civile de Gargun, ou sur le chemin d'un «essaimage» peut être le plus sûr moyen de mourir.

Il existe cinq sous-espèces d'orc, chacune avec ses propres traits physiques et sociaux.

Une haine du Gargun unit toutes les cultures humaines, Sindarin et Khuzdul.

Il existe une haine mutuelle particulière entre Gargun et Khuzdul, datant du carnage de Kiraz.

Cultures uniques

Les Ivashu sont originaires d'Araka-Kalai, près de Misyn, dans le coin nord-est du lac Benath. Les Ivashu sont la création du dieu Ilvir. Le terme «Ivashu» s'applique à toutes les créations d'Ilvir, nombreuses et variées.

Les plus communs sont les Aklash (créature de taille semi-intelligente avec un souffle méphitique), Hru (Les géants calmes et intelligents), le Nolah (creature solitaire et intelligente, avec une peau caoutchouteuse et la capacité de séduire les victimes), l'Umbathri (sorte de gargouille) et le Vlasta (petite créature au bec acéré, crainte pour sa propension à arracher les yeux d'une victime).

L'Ilme vit dans le marais d'Ilmen sur la frontière orientale de Kaldor. Race de reptiles qui atteignent souvent 12 pieds de longueur et 4000 livres. Malgré leur taille et leur grande intelligence, ils sont un peu lâches.

Ils préfèrent chasser de l'embuscade ou se nourrir de charognes. Les Ilme sont fréquemment intimidés et volés par les Gargun et les barbares à proximité.

Les Ivashu ne sont pas les seules créatures sur Hårn. Il y a des rumeurs concernant des dragons, fées et autres créatures mythiques.

Les Gulmorvrin ne sont pas des créatures mythique. Ils sont les morts-vivants convertis à partir des rangs des mortels et contrôlés par le dieu maléfique Morgath.

Morgath peut leur accorder des pouvoirs spéciaux.

Ils font partie des entités les plus redoutées et les plus dangereuses sur Hårn.

Les Maîtres de la Terre

Les Maîtres de la Terre sont arrivés à Kethira autour de 20 000 BT et sont partis vers 15 000 BT. On sait peu de choses sur ces créatures ou pourquoi elles ont quitté Hårn, sauf qu'ils étaient des mages et des ingénieurs experts. Ils ont laissé plusieurs sites de construction et des artefacts. Leurs bâtiments ont été construits d'un matériau de pierre gris foncé imperméable appelé 'pseudopierre'.

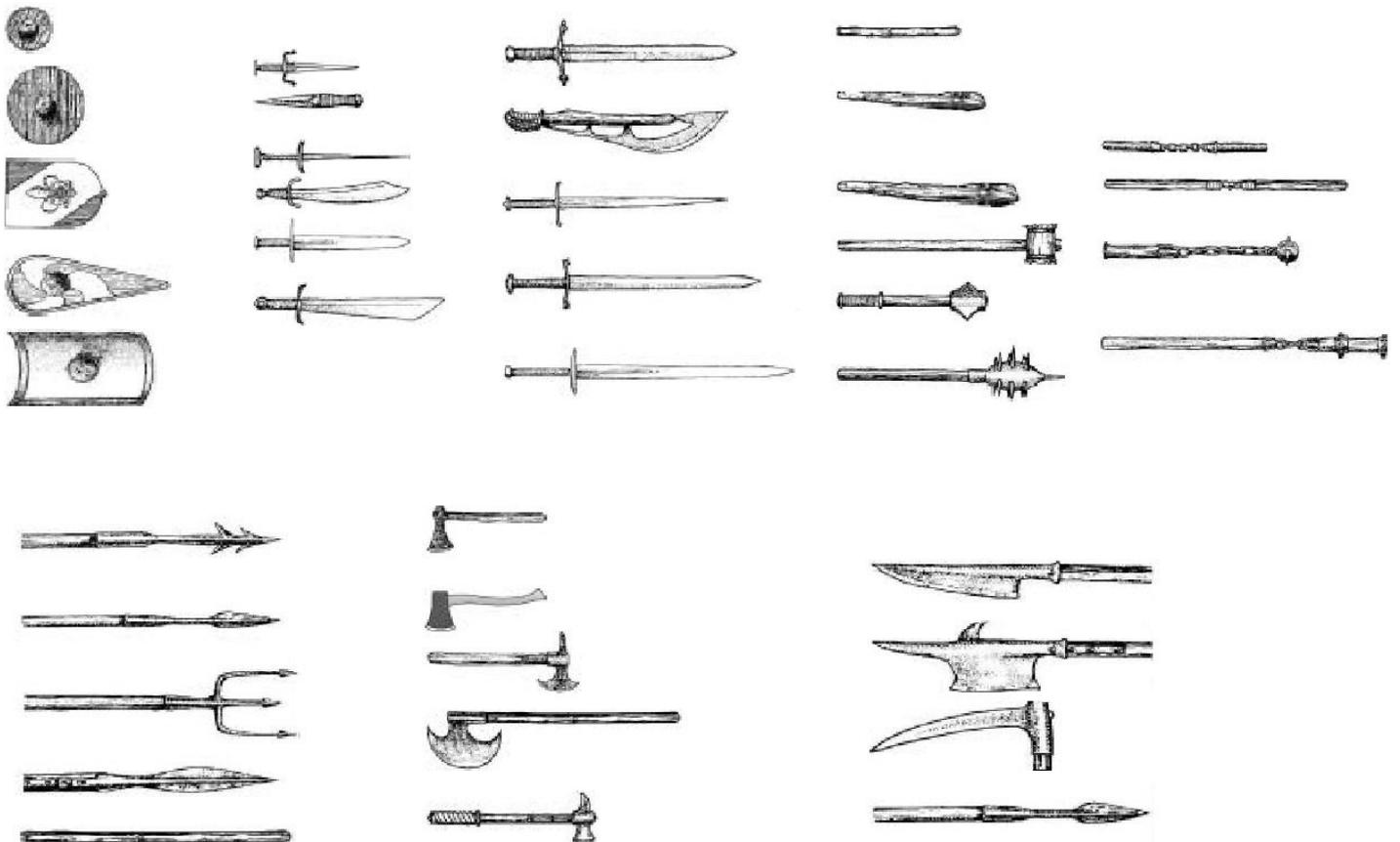
Les artefacts les plus importants sont les Pierres Divines. Des blocs monolithiques de cinq pieds de largeur, trois pieds d'épaisseur, se rétrécissant sur dix pieds de hauteur, et fait de 'pseudopierre'. Les pierres dégagent des puissantes auras et sont fortement associés à des événements bizarres, et souvent mortels.

Les Pierres Divines sont généralement traitées avec crainte religieuse ou évitées complètement. Certains mages humains ont découvert qu'ils sont, en fait, des dispositifs de téléportation et ont passé du temps à les étudier.

ANNEXE 1 Les monnaies



ANNEXE 2 Les ARMES



ANNEXE 3 Les Vetements



ANNEXE 4 L'Histoire

Tuzyn, un astrologue du royaume de Melderyn, a inventé le calendrier en 130 TR.

BT = BeforeTuzyn.

TR = TuzynRecknoning.

Les Guerres Natales (il y a longtemps)

Les dieux majeurs issus du chaos se font la guerre et mettent en péril l'équilibre de l'univers. De cette guerre naissent les dieux mineurs. Ces derniers sont encore vénérés sur Hârn. Certains, vraisemblablement les Maîtres de la Terre, laissent de nombreux édifices mystérieux sur Kethira.

15000 BT

Les maîtres de la Terre quittent la planète (Kethira).

Les Années Perdues (15000BT-10000BT)

Période durant laquelle Kethira n'est que désolation. Certains affirment au contraire qu'il s'agissait d'un âge où dominaient les dragons, les trolls et autres créatures.

10000 BT

Les Sindarin (les elfes) arrivent sur Hârn.

L'Age d'Or des Sindarin (10000BT-683BT)

Période durant laquelle les elfes dominent l'île de Hârn. Ce monde n'est qu'une étape vers le royaume de leur dieu Siem.

7000 BT

Les Kfuzdul (les nains) apparaissent sur Hârn.

7000BT-1300BT L'ère du Condominium commence. Le centre de cet âge d'or est Pesino. Avec les Sindarin, ils rédigent les parchemins de Sirion décrivant les relations entre leurs deux races.

6900 BT Fondation d'Azadmere et de Kiraz.

1300 BT Les premiers hommes (les Jarin) arrivent sur Hârn. Ils reconnaissent la souveraineté du roi elfe Daelda.

900 BT Les barbares lythians venant du continent débudent les grandes invasions. Ces guerres d'Atani opposent les Sindarin, Kfuzdul et Jarin aux Lythians.

900BT-683BT Les envahisseurs, toujours plus nombreux gagnent du terrain et capturent les territoires de la côte est : Solora et Horadir.

683 BT C'est à la bataille du désespoir, pourtant gagnée, que le roi elfe Daelda meurt. Son successeur, le roi Aranath abdique pour fonder le royaume sindarin d'Evaël, dans la forêt de Shava.

500 BT Malgré l'intégration des Lythians, sans l'influence des Sindarin, la civilisation de Hârn décline.

La Fondation de Melderyn (1TR)

Certains estiment qu'une ancienne culture est à la base de la fondation du royaume de Melderyn. Le site de Gelimo, datant de 2500 BT le laisse penser. Depuis sa fondation, Melderyn est réputé comme étant un royaume où la magie prédomine.

Tuzyn, un astrologue du royaume de Melderyn, inventera le calendrier en 130 TR.

1 TR

Erebir Pendragon unifie 5 petits royaumes et fonde Melderyn.

La Fédération de Lothrim (100TR-120TR)

Des rumeurs colportent que Lothrim était un mage renégat originaire de Melderyn. Grâce à des arcanes longtemps oubliés, il a créé (ou découvert) les garguns. Ces créatures maléfiques, encore présentes sur Hârn, sont violentes, rebelles et cruelles. Toutefois, il a réussi à les dominer et avec leur concours, il terrorise les régions avoisinantes. Les principales villes de la fédération sont Kelapyn-Anuz et la capitale Elkall-Anuz. Avidé de pouvoir, il s'attaque à la cité naine de Kiraz qui lui barrait la route de l'ouest. Les Khuzduls ont mis un terme aux crimes de Lothrim, et pour se venger du sac de Kiraz, ils l'emmurèrent vivant en compagnie de garguns affamés.

100 TR Lothrim fonde une fédération dans la passe de Chelna (ayant Elkall-Anuz comme capitale).

110 TR Apparition des garguns.

120 TR Lothrim rase Kiraz (une cité Khuzdul fortifiée dans les montagnes) lors d'une attaque surprise.

120 TR Rattrapé par l'armée Khuzdul qu'il croyait anéantie, Lothrim est écrasé à la bataille de Sirion (une plaine près du lac de Banath) puis enterré vivant en un lieu toujours secret.

Les Guerres de Migration (128TR-238TR)

La région la plus cultivée de la fédération de Lothrim se situait à l'est. Aussi, six petits royaumes émergèrent des ruines de cette fédération (Nurelia, Serelind, Kephria, Pagostra, Chybisa et Elorinar). Les migrations des tribus indigènes ravagèrent la région (sûrement à cause de l'exode des garguns dans les régions sauvages). Il subsista trois royaumes : les royaumes unifiés de Kaldor (Nurelia, Serelind, Kephria et Pagostra), le petit royaume de Chybisa qui a résisté aux invasions et le royaume de Melderyn (qui a annexé Elorinar).

128 TR Fondation de Tashal (actuelle capitale du royaume de Kaldor) sur les ruines de Kelapyn-Anuz.

160 TR Fondation du royaume de Chybisa.

178 TR Bataille de Hosat (lieu d'établissement du peuple de Kephria dans les collines de Kathela)

182 TR Le roi de Pagostra juge allégeance au roi Medrik I de Serelind s'il l'aide à repousser les barbares Pagaelin.

185 TR Le royaume de Kephria a perdu la plupart de son territoire au profit des barbares de Kathi.

187 TR Le roi Trobet de Kephria meurt à la bataille de la colline de Lareb. Medrik I annexe facilement ce royaume.

188 TR Proclamation du royaume de Kaldor (Serelind, Kephria et Pagostra) par Medrik I.

235 TR Le roi Lotin le Girs de Nurelia meurt à la bataille. Le conseil estime le prince trop jeune (14 ans) et offre la couronne au roi Kalabin de Kaldor.

237 TR Le prince disparaît mystérieusement. Les barons de Nurelia se révoltent contre Kalabin de Kaldor.

238 TR Le roi Kalabin de Kaldor s'impose à la bataille d'Olokan (capitale de la province de Nurelia).

L'Empire de Corani (301TR-565TR)

...Le dernier empereur Medak arrive trop tard pour sauver Corani en déclin. Ses premières décisions furent d'empaler son chancelier Workol et de nombreux agitateurs. Les années précédentes, le prêtre Balsha avait obtenu une certaine réputation après de bonnes prédictions de famines et d'épidémies. Il sera empalé pour hérésie. Avant de mourir, ses mots furent pour l'empereur : " Je rejoins un nouveau monde, où je ne serai ni mort, ni vivant. C'est un monde où on détermine le destin de ceux qui vont vivre, et où on vénère le Maître Véritable des âmes de ceux qui meurent ". Sa mort en fait un martyr qui lance le jihad balshan. La mort rouge (la peste) qui ravage Hârn affaiblit l'empire de Corani et profite ainsi au mouvement. L'empereur Medak et sa cour seront empalés devant la cité de Coranan en 565TR pour qu'elle se rende.

301 TR Fondation de l'empire de Corani.

356 TR Fondation du royaume d'Aleath et de sa capitale Aleath (actuellement cité indépendante du royaume de Kandy).

362 TR Début de la guerre civile de Kaldor à la mort du roi Maranos.

377 TR Fin de la guerre civile de Kaldor à la bataille de Kiban (ville de la province Serelind de Kaldor), Aidrik II usurpe le pouvoir.

388 TR Fondation de la cité de Merethos (actuelle Golotha, cité du royaume de Rethem).

391 TR Fondation de la cité de Shiran (ville de la province du même nom du royaume de Tharda).

406 TR Restauration d'un pouvoir stable dans le royaume de Kaldor, le nouveau roi étant Aidrik III.

443 TR Le royaume d'Aleath attaque l'empire de Corani.

453 TR L'empire de Corani annexe le royaume d'Aleath.

477 TR Massacre de Kustan (fort de l'empire de Corani) par le peuple de Kubora.

493 TR Charte de Mangai (Ces droits des guildes s'appliquent sur Hârn, sauf à Orbaal, Azadmere et Evael).

521 TR Grande inondation de Tharda.

558 TR Exécution du prophète Balsha ; Début du Jihad Balshan.

559 TR La Mort Rouge (la peste) sévit jusqu'en 561.

562 TR Les Balshans capturent Merethos, qu'ils rebaptisent Golotha.

564 TR Le fils du gouverneur de Shiran, Horahnam du clan Tekhos, tue son père pour le pouvoir, et se joint aux Balshans.

565 TR L'empire de Corani s'effondre à la prise de sa capitale Coranan par les Balshans.

La Théocratie de Tekhios (568TR - 588TR)

Le mouvement Balshan amène au premier plan l'église de Morgath. Après plusieurs années de boucherie interne, Horahnam du clan Tekhios émerge comme leader unique (en assassinant tous ses rivaux).

568 TR Fondation de la théocratie de Tekhios (tyrannie visant à éliminer tous les nobles de feu l'empire de Corani).

572 TR Prise d'Aleath par Horahnam ; odyssée des nobles d'Aleath vers Keboth, puis vers Melderyn.

573 TR Les réfugiés fondent Thay (ville indépendante du royaume de Melderyn).

661 TR Début de la guerre de 5 ans (entre le royaume de Kanday et la Ligue de Tharda).

663 TR Bataille des marais de Teb (Kanday perd Ibonost et Moleryn).

665 TR Bataille de Eidru (cuisante défaite de Tharda près de Quivum, Tharda perd Quivum, Eidru puis Kuseme).

666 TR Paix de Quivum. Tharda garde Moleryn, et Kanday Quivum, Eidru, Kuseme mais récupère Ibonost.

672 TR La Guerre du Sel commence, Tharda attaque Kaldor, et gagne la bataille de la vallée de Chelna.

673 TR Le royaume de Kaldor gagne la bataille de la vallée de Ramala. Une paix est signée.

682 TR Début de la guerre d'Ezar : le royaume de Rethem attaque le royaume de Kanday.

688 TR Rethem capture la ville de Sarkum puis d'Hebon après un débarquement près de Sarkum.

690 TR Kanday libère Hebon.

692 TR Kanday libère Sarkum.

694 TR Assassinat de la reine Eriel du royaume de Kanday.

695 TR Kanday prends Selvos puis Menekod.

697 TR Paix de Selvos entre Kanday et Rethem.

712 TR Guerre de Kuseme (entre Kanday et Tharda). Kanday cède Kuseme et Eidru.

720 TR Le présent...

Les Etats de l'Est (652TR+)

Evael, Azadmere, Kaldor, Chybisa et Melderyn.

652 TR Les Ivininans commencent leurs invasions (barbares du nord ouest du continent).

672 TR La Guerre du Sel commence, Tharda attaque Kaldor, et gagne la bataille de la vallée de Chelna.

673 TR Le royaume de Kaldor gagne la bataille de la vallée de Ramala. Une paix est signée.

674 TR La Guerre du Trésor éclate, entre Kaldor et Chybisa.

675 TR L'armée de Chybisa déroute sans vraiment combattre. Siège de Burzyn.

678 TR Prise de Burzyn, exil du roi Balesir à Melderyn. Annexion du royaume de Chybisa.

705 TR Raid de Thay par les ivinians d'Orbaal.

707 TR Désastre du Cap Renda : le deuxième raid d'Orbaal voit ses bateaux détruits par une tempête.

720 TR Le présent...

Les Etats du Nord (652TR+)

Azadmere et Orbaal.

652 TR *Les Ivininans commencent leurs invasions (barbares du nord ouest du continent).*

686 TR *Fondation du royaume d'Orbaal.*

701 TR *Début de la rébellion Jarin d'Orbaal.*

703 TR *Fin de la rébellion Jarin.*

705 TR *Raid de Thay par les ivinians d'Orbaal.*

707 TR *Désastre du Cap Renda : le deuxième raid d'Orbaal voit ses bateaux détruits par une tempête.*

720 TR *Le présent...*