



Background GN

Acte 1 : Les Chroniques de Khaldaar

Je suis Malgheran Uronia Grande Prêtresse et Archimage de la prestigieuse Bibliothèque de Khaldaar, dans le but d'un travail de recherche historique je vais donc traduire plusieurs vieux parchemins sacrés et ainsi retranscrire l'histoire incroyable du royaume de Theodeyrie.

Cela remonte bien avant notre âge et bien avant la guerre civile de Panem qui déchira une bonne partie de Khaldaar mais qui projeta notre monde dans le 5^{ème} âge. Je vais donc vous parler du 1^{er} et 2^{ème} âge qui sont à l'origine de tout.

Le 1^{er} âge - L'Ere du réveil

Avant l'arrivée des peuples connus à Khaldaar et avant que les historiens n'écrivent les chroniques de ce monde, les événements de notre monde étaient relatés par les mythes et les légendes, ainsi que par les enseignements des Anciens.

La création de nos terres serait dû à une catastrophe naturelle et gigantesque qui créa notre continent, d'où naquirent des créatures en tous genres, physique et magique. C'était un monde rude et dangereux dans lequel régnait un chaos sans pitié.

Dans cette tourmente vinrent nos ancêtres, humains, orques, elfes et bien d'autres encore vers l'an 1600. Ces nouveaux peuples de types humanoïde vivaient en tribu primitive, se faisant la guerre tout en tentant de survivre aux créatures qui régnaient en maître sur tous les territoires.

Vers la fin de cette ère apparurent les Forgeurs de Clés et leurs venus plongea Khaldaar dans le 2^{ème} âge.

Le 2^{ème} âge - L'Ere des conquérants

2000 ans après la création du continent, les trois « Astraux » appelé par la suite « Les Forgeurs de Clés » êtres aux puissances infinies, donnèrent leurs bénédictions aux races humanoïdes et décidèrent de les protéger et de les aider à prendre le contrôle de Khaldaar. Nos ancêtres les considéraient comme des Divinités, ces êtres représentaient les trois astres de la vie « la terre, le feu et l'eau », venant les libérés ils incarnaient une vision « la survie mais surtout la vie ». Détenteur de grandes puissances, ils créèrent également les clés donnant accès aux royaumes des morts, afin de décider du chemin des âmes.

Les Forgeurs de Clés réunirent les tribus qui ne voulaient plus vivre sous la tyrannie des créatures, ils les unifièrent, non pas par races, mais par Clan, regroupant plusieurs origines mais avec une même idéologie propre à la lignée de son créateur.

Dans chaque Clan un « Baron » fut nommé pour diriger celui-ci. Tous ensemble, ils se lancèrent dans une vaste campagne d'expansion. Ils nettoyèrent le monde tout entier et après plus de 600 ans de conquêtes, ils fondèrent ainsi le Royaume de Theodeyrie dans le monde Khaldaar, ce monde fut séparé en trois Provinces :

La province de Kamos à l'étendards Noir du Clan des Dadgekis nommèrent leur Capital Hadeki. Ce Clan connu pour leur furtivité, leur tromperie et leur félonie fut fondé par le Forgeur de Clés Dard'rik

La province de Glevune à l'étendards Bleu du Clan des Fellroth nommèrent leur Capitale Corinium. Ce Clan connu pour leur grande connaissance, leur richesse et leur faculté à s'adapter facilement en utilisant les compétences de tous fut fondé par la Forgeur de Clés Brenyrr.





La province de Valdensis à l'étendards Rouge du Clan des Séménites nommèrent leur Capitale Valdum. Ce Clan connu pour leur honneur, leur force et son aptitude à la guerre fut fondé par le Forgeur de Clés Magnatus.

Pour éviter que les Clans se retournent les uns contre les autres, les Astraux forgèrent le Sceptre de Pouvoir pour le Haut-Baron.

En créant le poste de Haut-Baron et en lui donnant le Sceptre de pouvoir, il aurait ainsi le symbole devant tous, de la puissance absolue généreusement offerte par les Astraux. Des lois furent créées et le Rite de l'Accession fut mis en place.

Ce Rite permet à un Clan de se distinguer devant Les Forgeurs de Clés pour diriger le Royaume de Theodeyrie. Lorsqu'un Baron est désigné Haut-Baron il dirige son Clan, mais également le reste du royaume avec, à ses côtés, les deux autres Barons qui sont alors ses conseillers. Les Forgeurs de Clés se retirèrent à la Colline du Wald, zone magiques du Clergé de la forge, lieu où se déroule le Rite de l'Accession.

Après 270 ans un évènement sur plusieurs décennies fit passer le monde dans le 3^{ème} âge et je vais donc tenter de vous le décrire en y indiquant le plus de détails possible.

Vers les années 2870, le 13^{ème} Haut-Baron Actama Linar du clan des Séménites mourut tragiquement et cela tout juste deux ans après son accession. Le nouveau Baron appela à la tromperie et à l'assassinat.

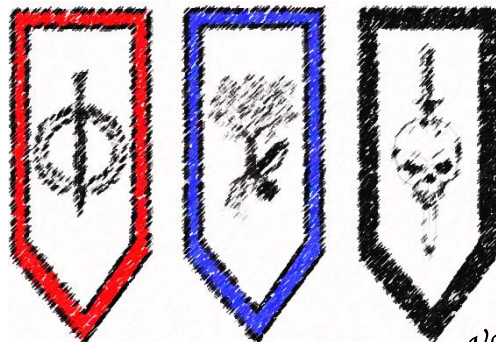
Le lien du sceptre fut rompu par la mort de son détenteur mais avant que la guerre ne se déclenche, les Fellroths, faisant preuve de sagesse, appelèrent au Rite de l'Accession !

Les trois Barons durent se plier à cette loi ancestrale vieille de plusieurs centaines d'années et qui est à l'origine de la structuration de leur Clan.

La base du Sceptre fut récupérée et les trois Barons accompagnés de leur délégation se mirent en chemin vers la colline du Wald pour le ramener aux Forgeurs de clés afin qu'ils puissent les aider à le reforge et nommer un nouveau Haut-Baron.

J'ai également découvert grâce à un document annexe, que lors du rite, sur place les Forgeurs des Clés organisaient des concours entre les Provinces pour réunir le meilleur forgeron, le meilleur maître alchimiste et le meilleur aubergiste afin de les assister durant cet évènement, il semblerait que d'autres personnes étaient amenés à venir travailler. Un Récit précise qu'une zone magique autour de la colline du Wald semblaient bloquer l'accès à celle-ci.

Pour le moment c'est ce que j'ai pu traduire, il me faudra du temps pour regrouper dans l'ordre le reste des parchemins afin de connaître la suite historique du Royaume de Theodeyrie.



Voici un brouillon des Bannières des Clans que j'ai pu redessiner

