



# Chronologie complète du monde

mercredi 28 septembre 2005.

Chronologie du monde, reprise avec l'aimable autorisation de Mîm...  
 ([warhammer-forum \[http://www.warhammer-forum.com\]](http://www.warhammer-forum.com))

---

## **-200000**

Le grand Age des Glaces. Les deux hémisphères sont, en grande partie, recouverts d'immenses glaciers. Aux pôles, la glace atteint plusieurs kilomètres d'épaisseur. Au nord, elle s'étend sur tout le Vieux Monde, au sud, elle couvre la majeure partie de l'Océan Méridional et la moitié de la Lustrie. [WHB2 [#nbWHB2]]

Toutes les espèces du Monde Connu vivent dans les régions équatoriales de Cathay, les Terres du Sud et de Lustrie. Les Terres Sombres sont fertiles et hospitalières. La civilisation n'existe pas, les espèces intelligentes vivent de la chasse, utilisant de grossiers outils de pierre. [WHB2]

---

## **-20000**

Crash d'un vaisseau spatial sur la planète. La responsabilité d'un groupe dans l'accident devient vite sujet de dispute et de conflit, et les désignés responsables finissent dévorés par leurs compagnons. Ces survivants perdirent rapidement leur technologie. Ils sont les ancêtres des tribus Pygmées de Lustrie. [WDUK100 [#nbWDUK100]]

---

## **-15000**

Les Anciens arrivent sur le Vieux Monde en passant par les portails interdimensionnels, situés aux pôles. Ils s'installent en Lustrie, et font de l'île d'Albion une de leurs résidences. [HL6 [#nbHL6]] ([DS [#nbDS]])

Naissance de la première génération de Slanns, et création des premiers Saurus à partir d'espèces indigènes, puis des premiers Skinks et Kroxigors. [HL6]

---

## **-10000**

Les Anciens étendent leur domination sur tous les peuples de la planète. [HL6]

Les premiers Slanns fondent Itza, puis Xlanhuapec et Tlax, peu après. [HL6]

La deuxième génération de Slanns éclot. [HL6]

---

## **-6500**

Les Slanns de la deuxième génération changent l'orbite de la planète, pour rendre le climat plus propice à la vie. Les Anciens, aidés des Slanns de la quatrième génération, créent le Grand Océan, séparant la Lustrie des Terres du Sud. Ils imposent l'ordre sur les différents continents grâce à leurs armées de Saurus. [WHFRP1 [#nbWHFRP1]] ([HL6])

Création des Elfes, Nains et Humains, à partir de formes de vies indigènes. ([HL6])

Les Slanns de la troisième génération fondent Tlaxtlan, Quetza et Zlatlan. ([HL6])

Les Slanns de la quatrième génération sont chargés de veiller sur les portails polaires et de construire les cités temples mineures pour créer un réseau d'énergies telluriques reliant les cités les unes aux autres. ([HL6])

---

### **-6250**

Emergence des Elfes comme race civilisée. Ils émigrent au Nord et en colonisent les forêts occidentales. Les montagnes et les steppes restent inhabitées. [WHFRP1]

---

### **-6000**

Création de la cinquième génération de Slanns. ([HL6])

Les Anciens transplantent la race naissante des Elfes sur l'île plus tard connue sous le nom d'Ulthuan. [WHFRP1]

Des tribus humaines arrivent et se répandent dans les régions montagneuses.

Apparition des Orques, dont les Anciens n'arrivent pas à se débarrasser, malgré des guerres incessantes. ([HL6])

---

### **-5600**

Effondrement des portails interdimensionnels. Les Anciens sont contraints de s'enfuir avant de rester bloqués sur le Vieux Monde. Apparition du Chaos : des milliers de démons se matérialisent et sèment la destruction. [HL6]

Peu avant l'effondrement des portails, les Anciens enseignent leurs connaissances à certains humains, les Oracles, chargés d'aider les autres peuples à trouver la voie de l'illumination. ([DS])

Chute de Xahutec devant les hordes chaotiques. Elle est bientôt suivie de Hatl, Tlanxla, Chaqua et Xholt, mais le Slann Adoghi-Tegha de Tlaxlan parvient à contenir l'assaut sur sa cité. Mazdamundi parvient de même à protéger sa cité d'Hexoatl, mais, faute de son soutien, Pahuax tombe. Dans les Terres du Sud, Chicotta de Zlatlan se sacrifie pour éradiquer les démons du continent. [HL6]

---

### **-5000**

Les Nains commencent leur lente colonisation des Montagnes du Bord du Monde. Epoque des Dieux Ancêtres. Fondation de Vala-Azrilungol (Karak-aux-Huit-Pics). [NA4 [#nbNA4]]

---

### **-4650**

Les Nains atteignent l'extrémité Nord des Montagnes du Bord du Monde. Certains clans obliquent à l'est vers les Monts du Chagrin, d'autres à l'ouest en Norsca. Fondation de Karak Azul et Karak Izril (Karak Azgal). Grungni tue Urmskaladrak (aussi connu sous le nom de Kalgalanos), le père de tous les Dragons. [P&A [#nbP%26A]]

---

### **-4550**

Les Hauts Elfes établissent la forteresse de Sith Rionnasc'namishathir (Gemme étoilée de la Mer) à l'embouchure du Reik. [P&A]

Valaya fonde Karaz-a-Karak. Grungni construit le Trône de Pouvoir. [P&A]

---

## **-4500**

Suite au départ des Anciens, les Oracles créent une série de cercles de pierres, les Pierres d'Ogham, pour absorber et disperser les vents du Chaos. Ils sont aidés en cette tâche par les Géants. Les Oracles créent autour de l'île un brouillard magique, pour la dissimuler à la vue des intrus. Au fil des ans, les Oracles et les Géants vont dégénérer et perdre une grande partie du savoir des Anciens. ([DS])

Les Slanns sélectionnent un groupe d'humains et altèrent leur structure génétique, créant ainsi en Lustrie la race des Amazones. Nul ne sait si les Amazones ont été créées pour servir de main d'œuvre aux Anciens ou si elles ne sont qu'un caprice de ces créatures quasi divines. [WHB2]

Avec l'apparition du Chaos, les forteresses naines du Nord-Ouest et du Nord-Est sont séparées de celles des Montagnes du Bord du Monde. Première rencontre entre les Nains et les Elfes, et des relations amicales s'établissent entre les deux races. [P&A][NA4]

---

## **-4499**

Le premier Roi Phénix, Aenarion le Défenseur, traverse la Flamme Sacrée et défend le Temple d'Asuryan contre la horde du Chaos. Il devient le premier Roi Phénix, régnant sur Ulthuan conjointement avec la Reine Eternelle. [HE4 [#nbHE4]]

---

## **-4498**

Aenarion arrive à Caledor. Reconnu comme l'Élu d'Asuryan par Caledor le Dompteur de Dragons, le Grand Dragon Indraguir devient sa monture. Ils voyagent jusqu'à la Forge de Vault où l'Armure Dragon d'Aenarion est forgée ainsi que de nombreuses armes magiques qui deviendront l'héritage de familles nobles. La tradition veut que quiconque possède aujourd'hui l'une de ces armes soit automatiquement élevé au rang de Prince. [HE4]

---

## **-4497**

La guerre contre le Chaos commence pour de bon. Les Chevaucheurs de Dragons descendent de Caledor et portent la guerre chez l'ennemi. Un à un, les royaumes d'Ulthuan sont délivrés des forces du Chaos. En Ellyrion, Aenarion tue N'kari, le Gardien des Secrets. [HE4]

---

## **-4479**

Déroute des forces du Chaos. Le Roi Phénix épouse la Reine Eternelle, Astarielle. De cette union naissent Yvraine et Morelion. [HE4] ([HE6])

---

## **-4470**

Les forces du Chaos réattaquent Ulthuan. Caledor découvre quelle est la source du Chaos, et veut créer un vortex pour absorber et disperser les énergies, mais Aenarion s'y oppose. En Avelorn, la Reine Eternelle est tuée et ses fils perdus. En fait, ils sont recueillis par l'Homme Arbre Cœur de Chêne. [HE4]

Déchiré par la souffrance, Aenarion se rend sur l'Île Blafarde et retire l'Épée de Khaine qui le rendra invincible. Caledor prédit les funestes conséquences qu'aura ce geste sur l'avenir de la race elfique. Aenarion et ses soldats deviennent cruels, brutaux et sans pitié. [HE4] ([HE6])

---

**-4461**

Aenarion sauve la prophétesse Morathi d'une bande d'adorateurs de Slaanesh. Elle devient son épouse et ils établissent leur cour à Nagarythe. [EN4 [#nbEN4]], [HE4] ([EN6], [HE6])

Caledor retourne à Caledor avec les Chevaucheurs de Dragons. Aenarion veut le punir de ce qu'il prend pour une trahison, mais une nouvelle invasion du Chaos l'en détourne. [HE4]

---

**-4460**

Caledor le Dompteur de Dragon commence à réparer et à étendre l'ancien réseau des Pierres Dressées qui se dressent en Ulthuan depuis la nuit des temps pour drainer les vents de magie du Monde. [HE4] ([HE6])

---

**-4458**

Naissance de Malekith, futur Roi Sorcier de Naggaroth. [EN4], [HE4] ([HE6])

---

**-4421**

Bataille de l'Île des Morts. Durant cette bataille épique, Caledor, le Dompteur de Dragons, crée le Vortex Magique. L'île, ainsi que les mages elfes, disparaît de la réalité. Aenarion est attaqué par quatre démons majeurs. Blessé à mort, il se rend sur l'Île Blafarde pour remettre l'Épée de Khaine sur son autel. On ne retrouvera jamais son corps. [HE4] ([EN6], [HE6])

Le dragon doré Galrauch, dirigé par l'Elfe Learfin, est corrompu par un Duc du Changement, devenant ainsi le premier dragon du Chaos. Il s'enfuit dans les Montagnes du Bord du Monde et s'assoupit pour des millénaires sur le site de Karak Vlag, pas encore fondée. ( [CH6 [#nbCH6]], [WD102 [#nbWD102]])

---

**-4420**

Disparition des Dieux Ancêtres. Grimnir, le dieu Ancestral, s'enfonce dans les Limbes Chaotiques pour fermer le portail par lequel se déversent les démons. Les autres dieux, dont Grungni et Valaya, disparaissent peu après. La tradition naine prétend que Grimnir a fermé le portail après une lutte avec les Dieux du Chaos, sauvant le monde d'une fin certaine. [P&A]

---

**-4419**

La Période de Bel-Shanaar le Navigateur. Malekith est évincé au profit de Bel-Shanaar, de Tiranoc, pour le poste de Roi-Phénix. Le couronnement de Bel-Shanaar marque la fin de la Guerre contre le Chaos et le début d'une grande période de reconstruction qui voit la domination de Tiranoc sur l'ensemble des Royaumes Elfiques. [EN4], [HE4] ([EN6], [HE6], [WD96])

Yvraine et Morelion sont retrouvés. Yvraine devient la deuxième Reine Eternelle. Morelion est envoyé vers l'est pour sa sécurité, mais son navire se perd en route. On ne le retrouvera jamais. [HE4] ([HE6])

Des explorateurs elfes pénètrent dans la jungle de Lustrie à partir de la Citadelle du Crépuscule. Ils atteignent Pahuax et sont défaits par le Seigneur Huinitenuchli. [HL6], [WD134]

---

**-4200**

Première migration humaine massive venant du Sud. Ils s'établissent sur les côtes Sud du Vieux Monde. [P&A]

Fondation de Karak Drazh, Karak Kadrin et Karak Varn dans les Montagnes du Bord du Monde. Fondation de Kraka Drak par les Nains nordiques. [P&A]

---

#### **-4164**

Fondation des premières colonies elfiques dans le Vieux Monde et sur la côte orientale du Nouveau Monde. [EN4], [HE4]

Malekith défait une armée orque menée par Gritok Croc Rouge et sauve la cite d'Athel Toralien. [EN4], [HE4]

---

#### **-4120**

Première rencontre entre les Elfes et les Nains. Snorri Barbe-Blanche, Haut Roi des Nains, et Malekith combinent leurs forces pour mettre en déroute les derniers restes du Chaos du Vieux Monde. Le commerce entre les deux races fleurit. Les colonies elfes prospèrent. [ES6], [HE4], [NA4]

Fondation de Karak Ungor, Karak Vlag, Barak Varr et Zhufbar. [P&A]

---

#### **-3894**

En Lustrie, la cité temple de Chupayotl glisse dans le Grand Océan, mais ses habitants parviennent à rejoindre d'autres cités temples. [HL6]

---

#### **-3500**

L'Âge d'Or des Elfes. De grands voyages maritimes sont entrepris vers l'Est et vers l'Ouest, et des colonies sont établies sur l'ancien et le nouveau continent. [WHFRP1]

Des colonies elfes s'établissent le long des côtes. Les Nains se répandent dans les Montagnes du Bord du Monde et dans les Montagnes Noires et commencent un commerce fluvial avec la culture elfe. [QPK [#nbQPK]]

Abandonnés par les Dieux Ancêtres, les Nains des Terres Sombres se tournent vers l'adoration du dieu du Chaos Hashut, le Père des Ténèbres.

---

#### **-3419**

Le Culte du Plaisir, dirigé par Morathi, commence sa lente incursion dans Nagarythe et tout Ulthuan. [HE4] ([EN6], [HE6])

---

#### **-3000**

Les Elfes et les Nains exploitent la forêt ouest. Des habitats mineurs se développent le long des rivières. [QPK]

Début de l'Age d'Or. Etablissement de Karaz Ankor, l'Empire nain, avec Karaz-a-Karak pour capitale. [P&A], [WHFRP1]

---

#### **-2840**

Traité d'amitié entre les Nains et les Elfes. Le Roi-Phénix Bel-Shanaar se rend dans la forteresse nouvellement construite de Karaz-a-Karak où il est accueilli par le vénérable et très âgé Snorri Blanche-Barbe. Les deux Rois échangent des serments d'amitié ; Malekith reste à Karaz-a-Karak en tant qu'ambassadeur et continue d'entretenir des rapports amicaux avec le Haut Roi nain. Pendant ce temps les Elfes et Nains prospèrent, mais les Elfes doivent rentrer en Ulthuan, où se produisent des troubles qui déchirent le pays. Les Nains construisent la digue Vloedmurr, aux alentours de Sith Rionnasc. [ES6 [#nbES6]], [HE4], [NA4] ([HE6])

---

### **-2789**

Malekith entreprend ses longs voyages à travers le monde dans le but de trouver des artefacts magiques des temps anciens. Il se rend sur l'île Blafarde, mais ne trouve pas les restes de son père ; il y voit l'Épée de Khaine sous la forme d'un sceptre. Il commence à apprendre la magie noire et démoniaque. [EN4], [HE4]

---

### **-2775**

Malekith découvre la Couronne de Fer dans l'ancienne cite de Vorshgar, dans les Désolations Nordiques. [HE4]

---

### **-2774**

Malekith retourne à Ulthuan et dénonce sa propre mère comme adoratrice de Slaanesh et traîtresse à la race des Elfes. Le Culte du Plaisir est démasqué et accusé d'être dirigé secrètement par les adorateurs de Slaanesh. [EN4], [HE4] ([HE6], [WD87])

---

### **-2751**

Massacre du Temple d'Asuryan. Assassinat du Roi Phénix Bel-Shanaar, que Malekith déguise en suicide, et meurtre des membres du Conseil. Malekith échoue dans son intention de devenir Roi Phénix et est horriblement mutilé en tentant de pénétrer dans la Flamme Sacrée. La même année, ses assassins tentent de tuer le futur Roi-Phénix, Caledor Premier, sauvé in extremis par un groupe de Chasseurs de Chrace, les ancêtres des Lions Blancs. La guerre civile éclate dans tout Ulthuan, et durera 200 ans. [WD86] ([EN6], [HE6], [WD87])

---

### **-2749**

La période de Caledor le Conquérant. Couronnement d'Imrik de Caledor, petit-fils de Caledor le Chevaucheur de Dragon, qui se fait appeler Caledor. Malekith fuit à Nagarythe. La guerre civile éclate en Ulthuan alors que les dévots du Culte du Plaisir fomentent des troubles dans chaque cité. Les Royaumes de Tiranoc et d'Ellyrion sont dévastés. [HE4] ([EN6], [HE6], [WD86])

Les Nagarites restés fidèles à Ulthuan choisissent Alith Anar comme successeur de Malekith à la tête du Pays des Ombres. [HE4]

---

### **-2739**

Les Princes-Sorciers renégats s'enfuient de Saphery et rejoignent Malekith. Hotek, prêtre hérétique de Vault, s'empare du marteau sacré de la Forge de Vault et l'emporte à Nagarythe. [EN4], [HE4] ([EN6])

---

### **-2736**

Malekith est emprisonné dans son armure noire, forgée par Hotek, dans laquelle est enchâssée la Couronne Noire. Malekith est renommé le Roi Sorcier. [EN4], [HE4] ([EN6], [WD86])

---

#### **-2724**

Le Roi Phénix Caledor défait le Roi Sorcier à la bataille de Maledor, défilé à l'entrée de Nagarythe. Il parvient à tuer sa monture, le dragon noir Kaliphon. Mais Malekith s'enfuit et décide de mettre en œuvre son grand projet. [EN4], [HE4] ([EN6], [HE6], [WD86])

---

#### **-2723**

La Déchirure. Malekith tente de détruire le Vortex, mais Caledor le Chevaucheur de Dragon et les autres mages emprisonnés sur l'Île des Morts détournent l'énergie du sort sur Nagarythe, qui est submergée, en même temps qu'une grande partie du Nord d'Ulthuan. Les Sorciers renégats créent les Arches Noires et naviguent vers le Grand Nord pour fonder le Royaume Elfe Noir de Naggarth, avec pour capitale Naggarond, sans que les Hauts Elfes ne puissent les en empêcher. Tiranoc est englouti par les flots et le cataclysme ravage peu à peu leur terre dévastée tandis que les contacts avec les colonies sont interrompus. [EN4], [HE4] ([EN6], [HE6], [WD86], [WD87])

Les tribus autochtones humaines sont dispersées et détruites par l'arrivée des Elfes Noirs. ([EN6])

---

#### **-2700**

La puissante ziggourat de Mingol Zharr-Naggrund est construite à partir de fer sombre et d'obsidienne noire par les Sorciers nains du Chaos.

---

#### **-2630**

Début de la première invasion d'Ulthuan par les Elfes Noirs. Caledor réorganise l'armée dans un but défensif et entreprend la construction de portes fortifiées dans les Défilés du Nord. [EN6]

---

#### **-2600**

Les Nains du Chaos commencent à réduire en esclavage des tribus orques et gobelines dans toutes les Terres Sombres et les Monts du Chagrin.

---

#### **-2599**

La Porte du Griffon, la forteresse imprenable, est finalement terminée. C'est la première d'une série d'imposantes forteresses qui garderont l'accès aux terres intérieures. La guerre fait rage et les Elfes Noirs cherchent un passage pour pénétrer dans les Royaumes Intérieurs et y conquérir les Lieux Sacrés. Les Hauts Elfes arrivent à résister. [EN4], [HE4]

---

#### **-2500**

L'alliance entre les deux races facilite la pacification du Vieux Monde. [P&A], [WHFRP1]

Le Maître des Runes Kurgaz fait fondre du gromril pour forger les Enclumes du Destin en utilisant les feux volcaniques du Mont du Tonnerre (Karak Dron). Il y grave la Rune de Sorcellerie. [P&A] (NA6)

Emergence de Nehekhara, première véritable civilisation humaine. À leur mort, les Prêtres-Rois régnants sont momifiés et inhumés dans des pyramides. Ces vastes concentrations de tombes sont appelées "nécropoles". [RdT6 [#nbRdT6]]

Settra conquiert les deux grandes villes de Nehekhara, Numas et Zandri, et fait de Khemri la capitale de la Nehekhara unifiée. Il fonde la Prêtrise du Réveil et construit la Pyramide d'Éternité. [RdT6], [WD105]

---

### **-2425**

Le Vaisseau Dragon Indraguir, armé du bélier magique "Lame Étoile" coule le Palais de l'Oubli Joyeux à proximité des côtes de l'Île Blafarde. C'est la première fois qu'une Arche noire est coulée, marquant le début de la suprématie navale des Hauts Elfes sur leurs frères de sang. [EN4], [HE4]

---

### **-2343**

Les Elfes Noirs se lancent dans l'exploration des cavernes sous Hag Graef. La première expédition à pénétrer dans les cavernes ne revint jamais. Les rapports des expéditions suivantes font état de la découverte de nombreux tunnels et cavernes qui sembleraient passer sous l'Échine Noire. Ce nouveau réseau est appelé le Passage. Les explorateurs Elfes Noirs capturent leur premier Sang-Froid. [EN4]

---

### **-2319**

Des Chevaliers Elfes Noirs montés sur Sang-Froid sont utilisés au combat pour la première fois. Bien que très efficaces, leur nombre est trop limité pour avoir une influence majeure sur l'issue de la bataille. Les Elfes Noirs subissent défaite sur défaite face au nombre écrasant des Hauts Elfes. [EN4]

---

### **-2219**

Les derniers Elfes Noirs chassés du Nord d'Ulthuan. Les Hauts Elfes commencent à nettoyer les mers des navires ennemis. [EN4], [HE4]

---

### **-2217**

Caledor ordonne la première des expéditions sur l'Île Blafarde. [HE4]

---

### **-2200**

Les Hauts-Elfes reprennent l'Île Blafarde. Caledor refuse de prendre l'Épée de Khaine bien que celle-ci puisse lui donner la puissance pour vaincre le Roi-Sorcier. Sur le chemin du retour, une tempête sépare son vaisseau du reste de la flotte. Les vents le mènent au large de Naggaroth où son navire est détruit par les Arches Elfes Noirs. Caledor se jette par dessus bord pour ne pas être capturé. [EN4], [HE4] ([EN6])

---

### **-2198**

La Période de Caledor le Second. Une paix difficile s'installe sur Ulthuan. Les survivants de Tiranoc commencent à reconstruire leur terre. Les derniers Elfes de Nagarythe, maintenant appelée Pays des Ombres, deviennent nomades et évitent les pièges de la civilisation haut elfe. [HE4]

---

## **-2188**

Après de nombreux siècles, les Hauts Elfes reviennent une fois de plus dans le Vieux Monde. Les Nains apprennent la guerre entre les Hauts Elfes et la trahison de Malekith. Les deux races commercent à nouveau, les affaires vont bon train et le savoir-faire des Nains grandit en ambition comme en qualité. [HE4], [NA4] ([HE6])

---

## **-2150**

Construction de grandes fortifications elfes et naines, qui réduisent la liberté de mouvement dans la région. [QPK]

---

## **-2005**

La Grande Trahison provoque la fin des relations entre les Nains et les Elfes. Des marchands nains sont tués, des colonies sont pillées et d'honnêtes artisans nains dépouillés de leur or. Les Nains croient que les Hauts Elfes sont les coupables alors que ces exactions sont le fait de pillards elfes noirs envoyés par Malekith pour semer la discorde entre les deux races. De nombreux Hauts Elfes sont tués par les Nains qui se croient agressés. Les Hauts Elfes se vengent de même et les deux races finissent par rassembler leurs armées. [NA6] ([EN6], [HE6])

---

## **-2000**

Début de la guerre entre la cité slann de Zlatlan et la légendaire cité perdue de Karak Zorn. [HL6]

Seconde migration massive d'Humains dans le Vieux Monde, des steppes orientales cette fois. Ils sont les ancêtres des futures nations, royaumes et cités-états du Vieux Monde. [P&A]

Naissance de Nagash. [WD105]

La cité de Kavzar/Tylos est fondée, et devient rapidement la plus grande ville du Vieux Monde.

---

## **-1997**

Le Haut Roi Nain Gotrek Brise-Étoiles envoie un ambassadeur en Ulthuan dans une ultime tentative pour empêcher la guerre. Les revendications naines sont accueillies avec mépris et arrogance par les Hauts Elfes et l'ambassadeur nain est renvoyé. Outrage suprême, les Hauts Elfes lui rasant la barbe ; c'est pourquoi la guerre qui suit sera appelée la Guerre de la Barbe. Les Nains, qui ne sont pas du genre à prendre de telles choses à la légère, s'y réfèrent depuis en tant que "Guerre contre les Hauts-Elfes" ou "Guerre de la Vengeance". S'ensuivent cinq cents ans de campagnes acharnées au cours desquelles les deux empires épuisent leurs forces. Elle est marquée par de nombreuses périodes d'accalmie où chacun se déclare vainqueur. [NA6] ([HE6])

Des forces expéditionnaires naines chassent les Elfes des forêts et assiègent les colonies côtières. [QPK] modifié

---

## **-1974**

Caledor le Second tue Snorri Trois-Doigts, fils du Roi Nain Gotrek, de ses propres mains, avant de revenir à Ulthuan pour la saison de la chasse. [NA6] ([HE6])

Le maléfique dragon Tyrennus attaque les forges du Mont du Tonnerre. Il tue Kurgaz et de nombreux Maîtres des Runes de renom. Avec Kurgaz disparaît le secret de la Rune de Sorcellerie. [P&A] ([NA6])

---

### **-1968**

Un groupe d'Elfes Noirs errants enseigne la Magie Noire à Nagash, Haut Prêtre de Khaine, à Khemri, la capitale de Nehekhara. Puis Nagash défait le chef elfe noir dans un duel magique et fait emmurer vivants les survivants dans la Grande Pyramide. [WD105] ( [CV6 [#nbCV6]])

Bataille d'Oeragor, en Bretonnie. Morgrim, cousin de Snorri Trois-Doigts, tue le Seigneur haut elfe Imladrik, le frère de Caledor le Second. [NA6] ([HE6])

---

### **-1959**

Nagash, Grand Prêtre de Khemri, fait emmurer son frère Thutep, Roi de Khemri, dans la pyramide de leur père, Khetep, et s'empare du pouvoir. Il fait d'Arkhan son vizir. [WD105] ([RdT6])

---

### **-1950**

Un clan nain errant des Montagnes Noires fait du commerce avec la cité de Kavzar/Tylos et finit par s'installer dans son sous-sol. La cité prend de l'ampleur grâce à l'aide des Nains, de nombreux progrès en architecture et en ingénierie sont réalisés avec leur concours. [P&A] ( [SK6 [#nbSK6]])

Nagash commence à prolonger artificiellement sa longévité en distillant un élixir à base de sang humain. Il recrute certains nobles immoraux pour gouverner à sa place. Ils commencent à se prendre pour des dieux et à considérer le peuple de la cité comme du bétail. À mesure que leur durée de vie s'allonge, bien au-delà de celle des simples mortels, ils évitent progressivement la lumière et recherchent les endroits sombres afin de se protéger du soleil. Nagash ordonne la mise en chantier de sa sinistre Pyramide Noire, la plus gigantesque construction mortuaire jamais réalisée par l'homme, ridiculisant même la Grande Pyramide de Khemri. [WD105] ([CV6], [RdT6], [WD94])

---

### **-1948**

La cité elfe d'Athel Maraya est brûlée jusqu'aux fondations par l'armée naine commandée par Morgrim. [NA6] ([HE6])

---

### **-1880**

Bataille du Golfe Noir. Des trirèmes de Barak Varr battent une flotte elfe patrouillant à proximité de la forteresse. [P&A]

Les Humains commencent la construction de leur grand temple à Kavzar/Tylos, avec l'aide des Nains. Un tribut en esclaves est imposé aux Tiléens pour participer à la construction. Les travaux vont bon train pendant les 100 années suivantes. [ME5], [P&A] ([SK6])

---

### **-1780**

Fin de la construction du temple de Kavzar/Tylos. La malepierre commence à pleuvoir sur la ville depuis Morrslieb. En un an, la ville est infestée de nuées de rats géants, et elle disparaît dans les Marais Putrides. [ME5], [P&A] ([SK6])

---

## **-1750**

Les Prêtres-Rois de Nehekhara commencent à avoir sérieusement peur des pouvoirs grandissants de Nagash et finissent par former une coalition contre lui, menée par Lahmizzar. Après plus d'un siècle de guerre acharnée, le pouvoir de Nagash est finalement brisé et ce dernier doit fuir vers le Nord. Neferata, Reine de Lahmia suite à la mort de son père Lahmizzar, emporte les livres que Nagash avait laissés derrière lui dans sa sordide Bibliothèque Noire de Khemri et cherche à s'initier secrètement à la magie noire. Elle découvre le secret de l'Elixir de Vie, qui lui confère l'immortalité, devenant ainsi la première vampire. Elle partage ce pouvoir avec onze autres seigneurs de Lahmia, qui deviendront les premiers de leur espèce, les Maîtres Vampires. [WD105] ([CV6], [RdT6], [WD94])

Neferata tue sa cousine, Khalida Neferer, Reine de Lybaras, avant qu'elle ne dévoile ses soupçons envers Neferata auprès des autres Prêtres Rois de Nehekhara. [WD105] ([RdT6])

---

## **-1666**

Une armée du Chaos se répand des Désolations du Chaos et envahit Naggaroth. Ghroind est assiégée mais tient bon. Une armée conduite par le Roi-Sorcier arrive à la rescousse et écrase les hordes du Chaos à la bataille du Désespoir. Les pertes elfes noires sont élevées, mais l'armée du Chaos est totalement annihilée. [CH5], [EN4]

---

## **-1600**

Les colonies côtières elfes sont détruites une à une, leurs habitants se réfugient dans les forêts. Alors que les Nains se préparent à s'en prendre à la grande forteresse elfe de L'Anguille, ils apprennent l'invasion du Nord des Montagnes du Bord du Monde par les Gobelins. Les forces naines sont immédiatement rappelées mais la faim, les attaques des Gobelins et la violence des tempêtes ont raison d'eux. [QPK]

Les longues errances de Nagash le conduisent vers le Pic Dolent une montagne sur les rives de la Mer de Fiel. Celle-ci renferme un énorme fragment de malepierre, le plus gros du monde. Nagash commence ses expériences, mais cette météorite de Chaos à l'état brut est si corrosive qu'il doit utiliser de plus en plus de Magie Noire pour se maintenir en vie. [WD105] ([RdT6])

Les premiers vrais Skavens émergent en tant que maîtres de Skarogne (précédemment Kavzar). Premières expérimentations magiques et recherches de Malepierre. Extension du réseau de tunnels sous Skarogne pour accueillir la population, qui augmente rapidement. ([SK6])

---

## **-1575**

Bataille de la Dernière Marche d'Eldreth. Une troupe de Hauts Elfes menée par le Seigneur Eldreth est défaite par une armée de Nains commandée par Thurgar Tueur d'Elfes. [WHB6]

---

## **-1562**

Caledor le Second se rend dans le Vieux Monde pour superviser le combat final contre les Rois Nains. [HE4] modifié ([HE6])

---

## **-1560**

Bataille des Trois Tours aux portes de Tor Alessi (aujourd'hui le port bretonnien de

l'Anguille). Les Nains battent les Elfes dans une bataille cataclysmique pour la maîtrise du Vieux Monde. Le Roi Phénix Caledor II est tué par le Haut Roi Gotrek Brise-Etoiles. La Couronne du Phénix est prise par les Nains en dédommagement des humiliations subies par son peuple. Les Nains se retirent dans leurs montagnes, victorieux, et refusent de continuer les combats, restant en position de défense. Alors que les armées hauts elfes se regroupent pour un assaut suicidaire contre Karaz-a-Karak pour venger la mort de leur Roi, elles apprennent que le Roi-Sorcier elfe noir a de nouveau envahi Ulthuan. [NA6] ([EN6], [HE6])

---

### **-1559**

La période de Caradryel d'Yvresse, dit le Pacifique. Deux Arches Noires, la Citadelle de l'Extase et le Palais des Souffrances accostent pour devenir le cœur de la forteresse d'Anlec, dans le Pays des Ombres. Les Elfes Noirs disposent ainsi d'une base d'où ils peuvent lancer de vastes offensives terrestres. [EN4] modifié, [HE4] modifié ([EN6], [HE6])

---

### **-1509**

Le Roi Phénix Caradryel rappelle les armées hauts elfes du Vieux Monde. Démoralisés par leur longue guerre contre les Nains, les Hauts Elfes ne sont pas en état de repousser l'invasion elfe noire. Les colonies elfes du Vieux Monde voient ce départ comme une trahison. [ES6] modifié, [P&A]

---

### **-1502**

Sith Rionnasc tombe aux mains des Nains après un long siège. La forteresse est rasée jusqu'aux fondations. [P&A]

---

### **-1501**

Les dernières armées elfiques se replient du Vieux Monde pour combattre la nouvelle incursion des Elfes Noirs de Naggaroth. Les Nains sont victorieux, mais décimés à la suite de la Guerre de la Vengeance. Des colonies isolées d'Elfes persistent, et se déclarent indépendantes du Roi Phénix ; les plus grandes sont situées dans les Forêts de Loren et de Laurelorn. [ES6], [HE4], [P&A]

Athel-Loren, la capitale elfe sylvain, est fondée. [HE4]

---

### **-1500**

Les colonies naines de Norsca prospèrent malgré le blocus, mais vivent en complète autarcie. Les colonies deviennent surpeuplées, et l'émigration vers le nord commence. Les liaisons avec l'Empire Nain sont rétablies.

Les Prêtres-Mages slanns mettent un terme à la petite dérive des continents prévue par les Anciens Slanns. Activité volcanique et tremblements de terre partout dans le monde. [HL6]

Le Temps du Malheur. Des séismes et éruptions volcaniques ébranlent les forteresses naines. Les archives de nombreuses forteresses sont perdues et même le Grand Livre des Rancunes de Karaz-a-Karak reste silencieux. Les rares chroniques font état de nombreux Nains tués et de colonies détruites. Même les plus grandes forteresses sont endommagées et de larges et profondes fissures s'ouvrent dans la terre alors que les niveaux inférieurs sont envahis par la lave. Le Dédale, partiellement en ruine et bloqué en maints endroits, ne relie plus les forteresses. [NA6]

Profitant de cet état de faiblesse de la part des Nains, les Gobelins, chassés de leurs cavernes,

assaillent les forteresses affaiblies. Des Royaumes isolés survivent ou émigrent vers les Montagnes Grises. Les installations commerciales situées le long de l'Urskoy et du Talabec Supérieur sont progressivement abandonnées. Les Gobelins occupent les habitations abandonnées dans les Forêts de l'Ouest de Kislev, s'attaquant aux Nains et aux Elfes. [QPK]

Devant les dangers, le Haut Roi Morgrim Barbe de Fer fait fermer les portes de Karaz-a-Karak, isolant les Nains du monde extérieur. Cette situation se poursuit encore aujourd'hui. Karak-Hirn est fondée par Kurgaz, seigneur nain chassé de chez lui par les effondrements. [NA6]

Nagash réalise qu'utilisée en petite quantité, la malepierre constitue une aide précieuse à la Magie Noire. Manquant de serviteurs, il entreprend des expériences sur des cadavres humains et parvient à les ranimer. Il utilise ses serviteurs morts-vivants pour creuser des tunnels sous le Pic Dolent et pour ériger sa capitale, Nagashizzar, l'Abîme Maudit, une citadelle souterraine géante pleine de laboratoires, de casernes, de fonderies et d'armureries. La poussière et les émanations de malepierre des mines commencent à détériorer le pays environnant, par la suite appelé Désolation de Nagash. Les tribus humaines primitives de la région commencent à vénérer Nagash et cela les amènes peu à peu à devenir une société de dévoreurs de cadavres : les goules. En quelques années, Nagash se bâtit un puissant empire sur les rives de la Mer de Fiel. [WD105]

Des tremblements de terre provoqués par la société skaven font des ravages parmi la population de Skarogne. Les douze Seigneurs Gris se dressent, formant le premier Conseil des Treize (le treizième membre étant le Rat Cornu en personne) et l'Ordre des Prophètes Gris. ([SK6])

Fuyant devant des adversaires plus puissants, des tribus humaines agricoles entrent sur les territoires situés entre les Montagnes du Bord du Monde et les Montagnes Grises [HdS [#nbHdS]]

---

## **-1499**

Deuxième invasion d'Ulthuan par les Elfes Noirs. [EN6]

Début des Guerres Gobelines, appelées ainsi bien que les Nains doivent également faire face aux Trolls, aux Skavens, aux Orques et à d'autres créatures maléfiques. Ces invasions se produisirent peu après les tremblements de terre et détruisirent ce que les séismes avaient laissé intact. La première forteresse à tomber est Karak Ungor, cette forteresse prise par les Gobelins de la Nuit s'appelle désormais la Montagne de L'Œil Rouge. Chute de Karak Varn devant les Gobelins et les Skavens. [NA6]

---

## **-1498**

Les Terres Arides sont envahies par les gobelins. Les mines d'Ekrund sont prises par les Orques après des mois de résistance acharnée de la part des Nains du Dos du Dragon, débordés par le nombre. [NA4], [P&A]

La flotte de Barak Varr contrôle le Golfe Noir et empêche les Orques de progresser plus avant. [P&A]

Les tours de guet du Col du Chien Fou tombent aux mains des gobelins ou sont abandonnées. [P&A]

---

## **-1497**

Caradryel introduit le système de la relève des unités dans les forteresses des portes afin que

les garnisons soient toujours aptes au combat. Des guerres intermittentes éclatent alors que les Elfes Noirs resserrent leur étau sur le Nord. [HE4]

---

#### **-1494**

Après Karak Varn et Ekrund, les Peaux Vertes mettent le siège devant Karaz-a-Karak, mais elle tient bon. [NA6]

---

#### **-1490**

Le siège de Karaz-a-Karak est levé. Chute de Karak Varn et des mines d'Ekrund devant les Gobelins et les Skavens. [NA6]

---

#### **-1457**

Les mines d'or de Gunbad tombent aux mains des Gobelins de la Nuit après des années de combats sporadiques. Gunbad était la mine la plus grande et la plus riche des Montagnes du Bord du Monde et l'unique source de Brynduraz ou Pierres de Lumière, un cristal bleu très prisé des artisans Nains. Le Col du Chien Fou tombe aux mains des Gobelins. Les rescapés des Monts du Dos du Dragon se réfugient dans les Voûtes. [NA6], [P&A]

---

#### **-1400**

Des clans errants établissent les premières forteresses Skavens dans ce que l'on appellera plus tard les Terres du Sud, l'Arabie et les Terres Sombres. Lord Malkrit mène le Clan Moulder dans un lieu proche du Pays des Trolls à Kislev, qui sera baptisé Malefosse. Viskrin mène le Clan Eshin établir sa forteresse dans la lointaine Cathay. ([SK6])

---

#### **-1399**

Emergence de Sotek. Début de la construction de la Grande Pyramide d'Itza. [WD134]

Le clan skaven Pestilens arrive à Chaqua, en Lustrie, et répand des épidémies dans toute la région. [HL6] ([SK6])

---

#### **-1387**

Les Guerres de la Route d'Argent commencent. Série de batailles autour de la Lance d'Argent, la plus riche des mines restant aux Nains. [NA4]

---

#### **-1366**

La Montagne de la Lance d'Argent est prise par le Seigneur de Guerre Orque Urk Terne-Croc qui fortifie les mines et rebaptise sa conquête le Mont Terne-Croc. [NA6]

---

#### **-1362**

Les Nains abandonnent leurs mines et leurs colonies mineures des versants orientaux des Montagnes du Bord du Monde et se réfugient dans les Montagnes Grises et Noires mais Karaz Ankor les renie. Fondation de Karak Izor, dans les Voûtes. [NA4], [P&A]

---

#### **-1350**

Les Skavens sont attirés vers le Pic Dolent par les fortes émanations de malepierre et déclenchent la guerre contre Nagash, mais le Grand Nécromancien est à présent si puissant que ses légions les repoussent. [WD105]

---

### **-1250**

Le volcan du Mont Tonnerre, calmé depuis le Temps du Malheur entre à nouveau en éruption et pousse les Orques, Gobelins et Trolls vers le Nord où ils attaquent les prospecteurs et les mineurs Nains. Les colonies de Valhorn et de Budrikhon au Sud de Karaz-a-Karak sont détruites par des raids de Trolls. Les tentatives menées par la suite pour repousser ces monstres sont appelées Guerres des Trolls. [NA4]

Un traité est finalement conclu entre Nagash et le Conseil des Treize. Les Skavens capturent et conduisent vers l'Abîme Maudit plusieurs tribus d'Orques et de Gobelins en échange d'un tribut de Malepierre. [WD105]

---

### **-1245**

Le Roi Morgrim Barbe-Noire mène ses forces vers le Sud. Après plusieurs batailles, il réussit à repousser les Orques et les autres créatures maléfiques au Sud du Col du Chien Fou. Une autre armée Naine menée par Logazor Hache-Claire fonce en direction de l'Est et parvient à reprendre le Mont Gunbad, pour l'abandonner aussitôt à cause de l'arrivée de renforts Orques. Le Mont de la Lance d'Argent est attaqué par les Nains, mais l'armée doit se replier vers l'Ouest car une horde de Trolls et d'Ogres se dirige vers Karaz-a-Karak. La horde est repoussée par les troupes de la capitale et les cadavres de nombreux Trolls sont entassés et brûlés. Au cours des trois siècles qui suivent, les Nains tentent de rétablir leur emprise sur et sous les montagnes. Le Dédale est libéré par endroits et quelques colonies mineures reprises. Les tombeaux des ancêtres détruits lors du Temps du Malheur sont rebâtis. [NA6]

---

### **-1222**

Un important tremblement de terre met à jour un riche gisement de gromril dans les Montagnes du Bord du Monde. Nagash forge alors sa fabuleuse armure dans un alliage de plomb et de gromril. [WD105]

---

### **-1200**

Les Maîtres Vampires de Lahmia découvrent la présence de Nagash et lui envoient un émissaire. Ces inquiétantes rumeurs finissent par atteindre les Prêtres-Rois qui n'ont pas choisi la Voie Ténébreuse et les Maîtres Vampires sont vaincus par une alliance menée par le Prêtre-Roi Alcadizaar. Les Maîtres Vampires survivants, sept des douze, s'enfuient et se réfugient auprès de Nagash, sauf Abhorrash, qui s'exile dans les Montagnes du Bord du Monde, où il vainc un dragon. [RdT6], [WD105] ([CV6], [WD94])

En échange de la malepierre extraite des mines du Pic Dolent, les Skavens se joignent à Nagash pour procéder à l'élimination de plusieurs tribus Orques et Gobelins dans l'Abîme Maudit. [OG4 [#nbOG4]]

---

### **-1190**

Une expédition menée par le Maître des Runes Kadrin Crinière-Rouge part de Karaz-a-Karak pour nettoyer les ruines de Karak Varn et repousser les Skavens. [NA6]

---

### **-1185**

Karak Varn est reprise. Kadrin découvre un riche gisement de gromril et, muni d'une autorisation du Haut Roi nain, il rouvre les puits et la forteresse. Les Nains affluent et bientôt le gromril revient en masse dans les coffres du Haut Roi nain. [NA6], [WD111]

---

### **-1163**

A Karak Varn, la quantité de gromril extrait atteint des sommets. [WD111]

---

### **-1163 / -1152**

Nagash déclenche une guerre surprise contre les Prêtres- Rois, aidé des six Maîtres Vampires restants. Les Prêtres Rois sont à présent unifiés sous le commandement d'Alcadizaar et le premier assaut de Nagash est repoussé. Les Maîtres Vampires se rejettent mutuellement la faute de cet échec, et se séparent. Neferata s'installe au Pinnacle d'Argent, dans les Montagnes du Bord du Monde. W'soran, Grand Prêtre de Lahmia corrompu par Neferata, reste au Pic Dolent avec Nagash, qui lui fait cadeau d'un de ses Neuf Livres. Ushoran fonde le royaume de Strigos, centré sur Mourkain, dans les terres Arides. Le quatrième s'installe en Sylvanie, un autre se dirige vers Cathay, et le dernier se perd dans les Désolations du Chaos. [RdT6], [WD105] ([CV6], [WD94], [WD95])

Suite à sa défaite, Nagash provoque alors une épidémie dans tout le pays. Son armée de Morts-Vivants est immunisée mais les autochtones meurent en masse. Une nouvelle armée de Morts-Vivants envahit le Royaume des Prêtres-Rois et balaye tout devant elle. Alcadizaar est ramené à Nagashizzar pour être torturé par Nagash. [RdT6], [WD105] ([WD94])

Nagash empoisonne les eaux du fleuve Vitae, qui devient le fleuve Mortis. [RdT6]

---

### **-1151**

Le Grand Rituel. Apres avoir consommé d'énormes quantités de malepierre, Nagash entame le Rituel du Réveil. Sentant le danger que cela représente, les Skavens libèrent le Roi Alcadizaar et lui donnent une épée magique de grand pouvoir, forgée dans du gromril volé aux Nains et incrusté de malepierre. Alcadizaar tue Nagash et s'enfuit avec la Couronne de Sorcellerie. Cependant, certains des serviteurs de Nagash restent animés et répandent la terreur partout où ils passent. [RdT6], [WD105] ([SK6])

Suite à la défaite de Nagash, W'soran choisit les plus doués de ses apprentis et s'enfuit avec eux vers le nord. Il passe des années reclus à perfectionner sa maîtrise de la nécromancie, avant d'être tué par son apprenti le plus doué, Melchior, qui lui prend le Livre de Nagash. ([WD95])

Les Prêtres de Nehekharra sont immunisées aux effets du sort, mais deviennent d'immortels Prêtres Liches. Les Rois des Tombes s'éveillent, furieux de trouver leur pays en ruines à la place du paradis qu'on leur avait promis. Settra, premier souverain de Khemri, revient à la vie. [RdT6], [WD105]

Début du Règne de Millions d'Années de Settra. Il chasse Arkhan de Khemri, dont il reprend le titre de Roi. [RdT6]

---

### **-1150**

Les autres villes de Nehekharra se soumettent devant Settra. Ils payent tribut à Khemri. [RdT6]

---

### **-1149**

Arkhan le Noir pille la ville arabéenne de Bel-Aliad, provoquant ce que par la suite les chroniqueurs de ce pays appelleront la Guerre de la Mort. Pendant les 1000 ans qui suivent, Arkhan pille les villes d'Arabie à partir des déserts. La civilisation autrefois puissante qui régnait sur ces terres est réduite à de faibles cités-états et à une poignée de tribus. [RdT6], [WD105]

---

### **-1147**

Le cadavre d'Alcadizaar est découvert par Kadon, chef d'une tribu humaine, qui parvient à lui arracher la Couronne de Sorcellerie. Corrompu par l'esprit de Nagash qui y reste attaché, il crée un empire de Morts-Vivants centré sur la ville de Morgheim. Il tente d'assiéger Barak Varr, mais échoue. [WD105]

---

### **-1136**

Kadrin Crinière-Rouge périt lors d'une embuscade sur les rives du Lac Noir, alors qu'il conduit un convoi de mules chargées de gromril pour le Haut Roi Nain. Il tue 36 Orques avant de succomber à ses blessures. Son dernier geste est de jeter son marteau runique dans les eaux du Lac Noir pour éviter qu'il tombe entre les mains de l'ennemi. Après sa mort, l'emprise des Nains sur Karak Varn se relâche et ils sont à nouveau chassés par les Skavens. Une fois de plus, Karak Varn tombe aux mains des ennemis des Nains. [NA6], [WD111]

Fondation de Karak Norn, dans les Montagnes Grises, au Nord de la Forêt de Loren. [P&A]

---

### **-1125**

Bataille de la Clairière du Malheur, lors de laquelle une armée orque est entièrement détruite dans la Forêt de Loren. Orion et Ariel deviennent Roi et Reine de la Forêt. [ES6]

---

### **-1095**

Ariel prend conscience de l'existence de Morghur. [ES6]

---

### **-1020**

Le royaume de Kadon est anéanti par le seigneur de guerre orque Dork Œil Rouge. Kadon est tué, et la Couronne de Sorcellerie passe à u de ses disciples, qui s'enfuit vers le nord. [WD105]

---

### **-1000**

Arrivée des tribus bretonni en provenance de l'est. Elles colonisent toutes les terres au Nord et à l'Ouest de la Forêt de Loren. [BR6 [#nbBR6]], [BR5]

Les Gobelins s'établissent dans les Forêts de l'Ouest et dans les montagnes, et commencent à s'étendre dans les forêts de l'Empire Moderne. Des centres d'adoration démoniaque sont installés sur les anciennes terres sacrées des Elfes et des Nains. [QPK]

Arrivée des ancêtres des tribus fondatrices de l'Empire amenant la technique de fabrication du bronze et la roue. [HdS]

---

### **-997**

Caradryel, Roi des Hauts-Elfes s'éteint pacifiquement. Ulthuan est toujours en proie aux

attaques des Elfes Noirs, et de nombreuses batailles navales ont toujours lieu dans les mers du nord. [HE4]

---

### **-996**

Période de Tethlis de Caledor, dit le Tueur, ancien chef militaire de Caradryel. [HE4]

---

### **-993**

Les dragons de Caledor commencent leur long sommeil. [HE4]

---

### **-991**

Les premiers entraînements formels commencent pour les régiments hauts elfes. [HE4] ([EN6])

---

### **-986**

Tethlis lance le Grand Nettoyage, une longue campagne vers le Nord qui se termine par le massacre de tous les Elfes Noirs restés en Ulthuan. [EN4], [HE4] ([EN6])

---

### **-975**

Bataille des Mille Maux. Le Roi Skorri Morgrimson mène une attaque massive pour tenter de reprendre Karak Ungor. Les Nains balayent l'ennemi des vallées du Sud mais tombent dans une embuscade et sont repoussés alors même qu'ils allaient pénétrer dans la forteresse. Furgil, le plus jeune fils de Skorri, et Gudrun, ami du Roi, tentent de s'infiltrer dans les sous-sols, mais Furgil est tué. Déshonoré, Gudrun se rase les cheveux et fait vœu de chercher une mort noble, devenant ainsi le premier Tueur. Skorri échoue dans sa tentative et ramène le reste de ses troupes éreintées vers Karaz-a-Karak et meurt peu après. [NA6]

---

### **-950**

Chute de Mourkain, ancienne Morgheim, capitale du Royaume de Strigos. Le Maître Vampire Ushoran meurt dans la bataille sous les effets de la magie du chamane orque Fuzzgig. Les vampires survivants se réfugient dans le Vieux Monde mais, traqués par les autres vampires, dégénèrent en une lignée de vampires bestiaux, les Stryges. [WD105] ([CV6], [WD95])

---

### **-946**

La contre-attaque des Elfes Noirs atteint la Porte du Griffon et tombe dans un piège. [EN4], [HE4]

---

### **-922**

Bataille du Défilé Gris. Une grande armée d'Elfes Noirs est surprise et exterminée alors qu'elle campe dans une vallée cachée du Pays des Ombres. [EN4], [HE4]

---

### **-815**

Morghur lance un grand assaut sur Athel Loren, déclenchant la longue Guerre Secrète entre les Elfes Sylvains et les Hommes-Bêtes. [ES6]

---

**-813**

Morghur est finalement tué par Ariel. Les Elfes paient le prix fort pour leur victoire. [ES6]

---

**-750**

Karak Azgal est attaquée par les Gobelins, mais la forteresse demeure inexpugnable. Les peaux-vertes se retournent alors contre Karak Azul, dont ils réussissent à occuper les salles Ouest et les niveaux inférieurs pendant dix ans. Les Nains résistent et reprennent progressivement le dessus en repoussant les assaillants, mais au prix de la mort de nombreux braves guerriers. [NA6]

Karak Vlag est assiégée par les Orques, mais tient bon. [P&A]

---

**-740**

Les derniers Gobelins sont chassés de Karak Azul. [NA4]

---

**-732**

Dans une dernière tentative pour gagner la guerre, le Roi- Sorcier lance une offensive hivernale à travers le Pays des Ombres. Protégée du froid par les sorts, son armée avance, prend plusieurs forteresses et déclenche les combats les plus meurtriers qui aient jamais été vus entre Elfes Noirs et Hauts Elfes, dont le terrible siège de Tor Lehan où il n'y a aucun survivant dans les deux camps. [EN4], [HE4]

---

**-720**

Le dragon Skaladrak Incarnadine est vu pour la première fois. Il sera à la base d'une puissante lignée de dragons, dont Graug le Terrible. [NA4]

---

**-701**

Dans les profondeurs de Karak aux Huit Pics, des mineurs pénètrent dans un tunnel Skaven. De nombreux Skavens sont tués avant que les Nains ne découvrent l'étendue de leurs galeries. [NA4]

---

**-700**

Les terres des Bretonni sont partagées entre vingt tribus majeures de cavaliers. Les plus petites tribus sont assimilées de force ou détruites. [BR6]

Des parentés de la Clairière de Wythel quittent Athel Loren et migrent dans les vastes forêts au-delà des Montagnes Grises. Certains s'établissent dans la Forêt de Laurelorn. [ES6]

Morghur ressuscite dans la forêt de Drakwald. [ES6]

Les navigateurs hauts elfes rapportent avoir vu des bergers tiléens avec leurs troupeaux parmi les ruines des anciennes cités Elfiques. [ME5]

Les Skavens pénètrent pour la première fois dans les niveaux inférieurs de Karak aux Huit Pics.

---

**-696**

Deux armées Hauts Elfes arrivent à détruire une armée elfe noire, et elles partent en direction d'Anlec où le siège durera 2 mois et voit la victoire des Hauts Elfes. Les Haut Elfes, sur ordre de Tethlis, détruisent Anlec et ils jettent l'Autel de Khaine à la mer. [EN4], [HE4] ([EN6])

---

### **-693**

Fort de sa victoire sur les Elfes Noirs, Tethlis organise une flotte navale pour envahir Naggaroth en exploitant la haine des Hauts Elfes. Une grande armada navigue vers l'Île Blafarde et vers Naggaroth. La bataille des Vagues se déroule sur les côtes de l'Île Blafarde. Après avoir contemplé l'Épée de Khaine, Tethlis meurt dans des circonstances mystérieuses, et les Arches Noires arrivent à repousser la flotte des Hauts Elfes. Les Hauts Elfes n'ayant plus de Roi et ayant épuisé leurs forces durant des siècles de guerres décident de rentrer en Ulthuan. [EN4], [HE4] (EN)

Avant de mourir, Tethlis découvre l'armure d'Aenarion sur l'île Blafarde. Elle est renvoyée en Ulthuan et donnée à Auaralion, arrière petit fils de Morelion, fils d'Aenarion. [HE4]

---

### **-690**

La Période de Bel-Korhadris l'Érudite. Las de la guerre, après la disparition de Tethlis, les Hauts Elfes du sixième concile choisissent Bel-Korhadris de Saphery comme Roi-Phénix. Bel-Korhadris est un célèbre Prince-Sorcier et sans négliger pour autant la défense du Royaume, il n'a aucun goût pour la guerre et il pense que la magie peut défendre Ulthuan. Début de l'Âge d'Or de la Connaissance. [HE4] ([EN6])

---

### **-679**

Début de la construction de la Tour Blanche de Hoeth, symbole des débuts de la plus grande ère pacifique de l'histoire des Hauts Elfes. [HE4]

---

### **-650**

Premières tentatives bretonniennes d'explorer la Loren. Les rares survivants perdent la raison. La Loren devient un lieu habité d'une puissante magie, dans le folklore bretonnien. [BR6], [ES6]

Baragor, le premier Roi Tueur, consacre le premier Temple de Grimnir à Karak Kadrin. Il prend le nom d'Ungrim, ce qui signifie "lié par serment". Ses descendants portent encore ce nom de nos jours. [NA4] ([NA])

---

### **-625**

L'Homme-Arbre Coeddil tente de s'opposer au réveil d'Orion. Ariel le bannit dans les Bois Sauvages. [ES6]

---

### **-600**

Vorag Dents-Sanglantes unifie de nombreuses tribus de Goules dispersées qui vivent sous le Pic Dolent et devient le premier et unique Roi des Goules. Son armée, vaste mais indisciplinée, réussit presque à exterminer la tribu gobeline du Nuage Rouge. Les survivants Gobelins sont réduits en esclavage et obligés de construire la forteresse de Vorag à l'Est de la Plaine des Os. Vorag se dirige ensuite vers la tribu de la Sorcière Grise qui est obligée de se replier dans son repaire à l'intérieur de la montagne. En assiégeant le repaire, Vorag est

atteint et touché par un carreau de baliste particulièrement bien ajusté et laissé pour mort. Sans chef pour les diriger, les Goules se dispersent et retournent vers le Pic Dolent. La forteresse de Vorag tombe dans l'oubli et devient un tas de ruines. Une autre créature appelée Vorag, peut-être la même personne, apparaîtra des siècles plus tard dans les forêts du sud de la Sylvanie, déterminée à restaurer le royaume perdu des Stryges. [WD105]

---

### **-513**

Chute de Karak aux Huit Pics. Pendant une période de plus de mille ans, le nombre de Skavens et de Gobelins s'est accru autour et sous la forteresse jusqu'à ce que chaque jour devienne une lutte quotidienne pour la survie. Le Royaume Nain rétrécit sans cesse, et chacun des Huit Pics tombe à son tour. La fin arrive brusquement : les Skavens empoisonnent les puits et utilisent des gaz nocifs pour asphyxier les Nains. Au moment ultime, le Roi Lunn ordonne à ses serviteurs de murer les tombes des ancêtres et la forteresse est abandonnée. Le Roi et les survivants jurent de revenir réclamer ce qui leur appartient. Après que les Nains aient été chassés, les Skavens luttent contre les Gobelins pour la possession des niveaux supérieurs. [NA6]

---

### **-500**

Les guerres intertribales continuent. Cependant, les alliances contre les Orques se multiplient. De nombreux seigneurs bâtissent des forteresses. [BR6]

Arrivée des Humains au Nord du Vieux Monde. Leur ascension rend possible les premiers contacts avec les Nains. De nombreux petits États sont fondés dans le Nord-Est du Vieux Monde. Les tribus de barbares humains remontent du Sud vers les Forêts de l'Ouest de l'Empire Moderne. D'importants habitats s'établissent le long des rivières et des côtes. Les Gobelins se retirent dans les forêts, mais continuent à piller les habitats humains. [QPK], [P&A], [WHFRP1]

L'humanité se développe. Une multitude de seigneurs de guerre, de chefs de tribus et de petits rois s'affrontent pour fonder leurs royaumes dans le nord du Vieux Monde. De nombreuses tribus vivent déjà dans les steppes du nord et sur les franges des Désolations du Chaos. Des colonies plus importantes s'établissent le long des rivières et des côtes. Les gobelins, les Hommes-Bêtes et d'autres viles créatures s'attaquent à ces tribus dispersées. [HdS]

---

### **-469**

Les Orques du Seigneur de Guerre Dork détruisent et abandonnent Karak Izril (Karak Azgal). Le Haut-Roi nain offre le pardon aux Nains des Montagnes Grises et Noires s'ils retournent dans Karaz Ankor. Certains acceptent. [NA6]

[P&A]

---

### **-466**

Encouragés par leurs victoires faciles, les peaux-vertes mettent le siège devant Karak Drazh qui tombe au terme d'âpres combats et est rebaptisée Black Crag par les Orques. Dans les années qui suivent, les terres entre le Col du Chien Fou et la Montagne de Feu sont investies par les Gobelins, à l'exception de Karak Azul. La forteresse est assiégée mais tient bon, le nombre de ses défenseurs accru par les réfugiés d'autres forteresses. C'est une triste période pour les Nains, pleine de mauvais souvenirs, de défaites et d'humiliations. [NA6]

---

**-420**

Découverte de la poudre noire par les ingénieurs nains. La Guilde des Ingénieurs est secouée de violentes explosions. [P&A]

---

**-400**

Le Tisseur de Charms Ranu fonde la Tour du Bois Eternel. Il s'y enferme et interdit l'accès à tous. [ES6]

---

**-380**

Le Seigneur de guerre Orque Ugrok Brûle Barbe mène ses hordes Orques vers le Nord et ose attaquer Karaz-a-Karak, mais il n'arrive pas à détruire la porte, malgré la construction d'un lance-roc gigantesque. De nombreuses colonies mineures sont détruites, les mines sont envahies et beaucoup de Nains sont tués. Le Haut Roi Nain Logan Fièvre Barbe est capturé par les Orques et subit de sévères humiliations des mains de ses geôliers. Rendus fous par la capture de leur Roi, les Nains menés par Gorazin Cor d'Argent repoussent les Orques loin de leur capitale. [NA6]

Pour la première fois, des canons sont utilisés. [P&A]

---

**-379**

Le Haut Roi Logan Fièvre-Barbe est libéré. [NA6]

---

**-370**

Défaite des Orques et Gobelins à la Bataille du Lac Noir, qui met fin aux dévastations orques dans la région. [OG4]

---

**-350**

Les Skavens envahissent le Mont Bossu, dans les Terres Sombres, et réduisent en esclavage plusieurs tribus de Gobelins de la Nuit qui avaient le malheur de se trouver là.

---

**-290**

Les premiers Maîtres du Savoir, ordre de Mages et d'érudits, se rassemblent dans la Tour Blanche en construction. Une ville de sorciers et d'érudits naît entre ses murs. Les artistes travaillent sur les sculptures compliquées de la Tour Blanche. Les érudits hauts elfes partent à la recherche de la connaissance et de la sagesse aux quatre coins du monde. Les Mages créent des grimoires de sorts très puissants pour enrichir les bibliothèques. La Tour Blanche est entourée de sorts, d'illusions et d'alarmes magiques pour la protéger. L'Âge d'Or des Hauts-Elfes se poursuit. [HE4]

---

**-250**

Les Nains rencontrent les Elfes Sylvains de Loren, avec des résultats désastreux. [ES6], [P&A]

---

**-245**

Les Nains intensifient leurs relations commerciales avec les Humains des terres qui

deviendront l'Empire. [NA6]

Les humains font des artisans assez médiocres qui apprennent relativement lentement. [HdS]

---

### **-238**

Le grand explorateur elfe noir Kaldor Maglen découvre la Route Obscure, un réseau de cavernes marines qui permettent aux Elfes Noirs de passer sous les Montagnes de l'Échine Noire pour accéder aux Terres Brisées sur la côte Ouest du Nouveau Monde. [EN4]

---

### **-234**

Karaz Ankor rétablit des relations amicales avec les colonies des Montagnes Noires, Grises et des Voûtes. [P&A]

---

### **-215**

Les pillards elfes noirs font des raids sur les cités slanns. [HL6]

---

### **-200**

Le culte de Chi'ing (Tzeench) croit en popularité dans l'aristocratie de Cathay. [CH5]

---

### **-150**

Grâce à un méticuleux procédé de croisements, les Sorciers nains du Chaos parviennent à créer les Orques Noirs.

---

### **-108**

Une expédition menée par Daled Brisefoudre part de Karaz-a-Karak pour retrouver et ramener les trésors de Karak Azgal, mais elle échoue. [NA6]

---

### **-100**

Les Orques Noirs mènent une révolte qui ravage les degrés inférieurs de Zharr-Naggrund. Les Nains du Chaos sont sauvés par les Hobgobelins. Les Orques Noirs fuient vers les Montagnes du Bord du Monde et les Monts du Chagrin.

---

### **-87**

Des vaisseaux elfes noirs commencent à faire des raids sur les côtes de Cathay et Nippon. [EN4]

---

### **-75**

Les Terres au Nord de l'Urskoy sont peuplées par les Ropsmenn et les Ungols. A l'exception de quelques escarmouches, une entente cordiale règne entre eux et les Teutogens dont les domaines bordent leur territoire. [WD114]

---

### **-50**

Artur, chef des Teutogens, découvre le Rocher Fauschlag, site de la future Middenheim. Il recrute l'aide d'un clan nain pour creuser un tunnel vers le sommet et y construire une puissante forteresse. Les Nains des Monts du Milieu avaient été chassés de leur ancienne demeure et voulaient aussi aider les Humains en échange de la protection offerte par le sommet. [WD108], [HdS]

---

## **-40**

Nagash renaît exactement 1111 ans après sa mort. Il tente d'imposer sa volonté à Settra et aux autres Rois des Tombes, mais ces derniers se lèvent contre lui et, sous le commandement de Settra, ils l'obligent à se replier sur Nagashizzar. À son arrivée, le Grand Nécromancien trouve sa citadelle aux mains des Skavens et les en déloge en une nuit, exterminant le clan Rikek, installé par le Conseil des Treize. Au cours des trois décennies qui suivent, de nombreuses contre-attaques Skavens sont repoussées par les forces de Nagash, mais la faiblesse de Nagash l'empêche de réussir ses plans. [RdT6], [WD105]

---

## **-39**

Arkhan sort du désert pour rejoindre Nagash, mais est repoussé par l'alliance des Rois des Tombes. Settra se retourne contre les autres Rois des Tombes et les vainc au terme d'une bataille de sept jours et sept nuits. Il retourne à Khemri et y bâtit un empire mort-vivant qui rivalise avec celui de Nagash. [RdT6], [WD105]

---

## **-30**

Naissance de Sigmar Heldenhammer, fils aîné du chef de la tribu des Unberogens, à Reikdorf. [EM4 [#nbEM4]] ([EM6]), ([HdS])

Nagash forge sa Main de Fer. [WD105]

---

## **-20**

Fondation de Nuln.

Vaincu par les Teutogens, Marius reçoit une vision d'Olovad lui intimant l'ordre de mener son peuple du Nordland vers l'ouest. Cependant une partie de celui-ci refuse de quitter son territoire ancestral, situé sur une partie de ce qui deviendra plus tard les provinces du Nordland et de l'Ostland. Marius conduit les Jutones vers l'ouest et ceux qui restent prennent le nom de Was Jutones. Marius, le loup des Marais, fonde le royaume de Jutonsrysk et devient son premier souverain. Il entame une campagne de dix années afin de débarrasser les marais du Reik de la présence des démons des brumes (les Fimirs). En réponse à l'afflux de Jutones dans les marais, Marbad, chef des Endales, qui tentait déjà de faire vivre sa tribu à cet endroit, fonde la colonie de Marburg, sur l'estuaire du Reik. A cet endroit, sur les ruines de Sith Rionnasc'namishathir, il découvre une antique lame elfique qu'il appelle Ulfshard. Celle-ci devient le symbole de son autorité et c'est sur elle qu'il jurera plus tard allégeance à Sigmar. [HdS]

---

## **-15**

Sigmar défait à lui seul une troupe de Gobelins ; cette bande de Gobelins escortait un groupe de prisonniers nains qu'elle amenait vers le repaire de la horde dans les profondeurs de la Grande Forêt. Parmi les captifs se trouvait le Haut Roi nain Kurgan Barbe de Fer, qui lui donne reçoit le marteau magique Ghal-Maraz ("le fendoir de crânes"). [EM6], [NA6], [HdS]

Arkhan le Noir écrase une importante armée skaven à la bataille du Pic du Sommeil Éternel.

Le désastre est tel pour les Skavens qu'ils renoncent enfin à tenter de reconquérir l'Abîme Maudit. [WD105]

---

## **-10**

Marius le Loup des Marais commence la construction de la forteresse de l'Ile de Rijker.

---

## **-8**

A la mort de son père, Sigmar devient le chef des Unberogens et lorsqu'il bat Artur, le chef des Teutogens, en combat singulier, son triomphe semble complet. Seuls les Gobelins se dressent encore sur le chemin de la fondation d'une nation unifiée. C'est dans ce but qu'il rassemble les chefs des tribus et se lance dans une campagne destinée à purger une fois pour toute le pays de la présence des Gobelins. Finalement, après une gigantesque bataille dans les plaines de Stirland, les hordes de Gobelins prennent la fuite et se réfugient sur les flancs escarpés des Montagnes du Bord du Monde. [EM4]

---

## **-1**

Les orques assiègent Zhufbar, mais Kurgan envoie Alaric le Fou chercher du secours dans l'Empire. Le siège est levé grâce aux renforts impériaux. Les survivants orques retournent dans les Terres Arides chercher des renforts. [EM4], [WD117]

Bataille du Col du Feu Noir, lors de laquelle Sigmar mène une alliance d'Humains et de Nains et bat une armée d'Orques et Gobelins venue venger la défaite du siège de Zhufbar. [NA6] ([EM6], [HdS])

---

## **1**

Etablissement de l'Empire. Sigmar est sacré Empereur par le grand Prêtre d'Ulric. Les différents chefs de tribus se voient assigner la charge de contrôler des régions, devenant ainsi les premiers Comtes Electeurs. [EM6], [HdS]

Sigmar accorde à Krugar, chef de la tribu du Talabec, la souveraineté sur les terres du Talabec, jusqu'aux Montagnes du Bord du Monde, d'où jaillit le puissant Talabec. Les montagnes restent la propriété nominale des Seigneurs nains. En fait, elles ne sont plus habitées que par des Gobelins. [QPK] modifié

Sigmar aide les Ungols à combattre les Orques des Montagnes du Bord du Monde et la paix s'instaure entre les deux peuplades humaines après la bataille livrée en commun au Col du Feu Noir. [WD114]

Sigmar repousse les ancêtres des hommes de Norsca jusque sur les rives de la Mer des Griffes, et ceux-ci finissent par s'enfuir encore plus au nord. Les Ungols les chassent à leur tour vers ce qui est de nos jours la Norsca. [WD114]

La prophétie de Sotek, annonçant la venue de Sotek pour délivrer les Hommes-Lézards des Skavens, est faite aux Slanns de Chaqua. Peu après, les Prêtres Mages meurent d'une épidémie provoquée par les Skavens, mais les Hommes-Lézards parvinrent à contenir les Skavens assez longtemps pour sceller les tombeaux des Slanns et permettre aux survivants menés par Tehenahuin, prêtre skink, de faire parvenir la prophétie aux autres cités hommes-lézards de Lustrie. Le culte de Sotek se répand parmi les Hommes-Lézards. [HL6], [WHB6] ([SK6])

La création de l'Empire ouvre un nouvel âge pour les Nains. Nombre d'entre eux émigrent

vers l'Empire où ils aident les Humains à construire leurs premières cités. Les maçons, les charpentiers et les forgerons Nains sont très demandés et leur savoir-faire est reconnu et admiré. À mesure que l'Empire grandit, les Nains et les Hommes établissent des rapports commerciaux florissants et la prospérité revient dans les Royaumes Nains, leurs armées tenant les Orques et les Gobelins en respect. Plusieurs expéditions sont organisées pour reprendre les forteresses perdues, mais en vain. Alaric le Fou commence à forger les douze Crocs Runiques, symboles de l'autorité des Comtes Electeurs impériaux. [EM6], [WD116]

D'après la légende, les jumeaux tiléens Lucan et Luccina fondent Luccini sur les décombres d'une ancienne cité elfe. Un temple dédié au léopard ayant recueilli les jumeaux est élevé au sommet de l'acropole. [ME5 [#nbME5]]

Dans les siècles qui suivent, Remas, Tobarro et Sartosa émergent à leur tour des ruines elfes. [ME5]

---

## 15

Nagash découvre que sa Couronne de Sorcellerie est en possession de Morath, un Seigneur de guerre Gobelin. Il voyage au Nord pour la réclamer mais Morath est vaincu par Sigmar avant que Nagash ne l'ait récupérée. Nagash lève une armée de Morts-Vivants et attaque l'Empire. À la bataille du Reik, Nagash est vaincu par Sigmar et son armée entièrement détruite. [WD105]

---

## 16

Krell, l'unique chef survivant de l'armée de Nagash, est vaincu à la bataille du Glacier et est emprisonné dans un tombeau magique. [WD105]

---

## 17

Sigmar extermine une armée skaven dans les Monts du Milieu.

---

## 40

Fondation de Talabheim par Talgris, fils de Krugar. [HdS]

---

## 50

Sigmar abdique pour ramener Ghal-Maraz à ses créateurs Nains à Karaz-a-Karak. Il ne reviendra jamais. Privés de leur Empereur, les Seigneurs des provinces réunissent d'urgence un conseil d'État pour décider de ce qu'il convient de faire. Ils s'accordent sur la nécessité de choisir un nouvel Empereur ; il serait nommé au sein de leur assemblée par un vote royal. Le système des Électeurs est établi. [EM6], [HdS]

---

## 60

La forteresse-cité de Middenheim est achevée, les Teutogens - derniers nomades d'une nation guerrière et membres de la tribu qui avait autrefois rivalisé avec celle de Sigmar - et les Nains des Monts du Milieu s'établissent définitivement.

---

## 63

Wulcan, fils d'Artur et Grand Prêtre du Culte d'Ulric, a une vision envoyée par Ulric lui-même, qui lui demande de bâtir un Temple en son hommage. Rempli de l'énergie d'Ulric,

Wulcan se hâte de consacrer un Temple sur le site sacré de Middenheim. Il faut près de 50 ans pour achever cet édifice massif. [WD108], [HdS]

---

## 73

Etablissement et extension du Culte de Sigmar, qui entre en conflit avec le Culte d'Ulric. Johann Helstrum devient le premier Grand Théogoniste de Sigmar. [EM6], [HdS]

---

## 80

Extension des villes et du Culte de Sigmar. Début de la construction d'un temple immense en l'honneur de Sigmar à Altdorf. Le Grand Théogoniste acquiert une importance considérable, il est même nommé Électeur Impérial, et il devient le plus proche de tous les Conseillers de l'Empereur, au grand désarroi du Grand Prêtre d'Ulric.

Les agents du Théogoniste Johann Helstrum découvrent un foyer d'adoration du Dieu Khaine à Marienburg. Les coupables sont brûlés vifs, et de nombreux textes brûlés. [EN6]

---

## 100

Settra restaure sa flotte et l'envoie au loin pour chercher des esclaves. Elle arrive en Bretonnie et y fait des centaines de prisonniers. [BR6], [BR5], [RdT6], [WD105]

La progression du Culte de Sigmar conduit à un conflit ouvert avec le Grand Prêtre d'Ulric. La tension culmine lorsque le Graf Wulgaeng (qui manque de peu d'être Empereur) exerce une pression sur la nouvelle dynastie pour allouer le statut provincial à la cité. [WD108]

Middenheim devient le foyer religieux de tout l'Empire. La fortune de la ville augmente rapidement et de façon irréversible. Les routes deviennent plus sûres et plus fiables, le commerce s'accroît rapidement, et Middenheim devient un grand carrefour entre Altdorf et Salzenmund, et Talabheim et Marienburg. Affluence des magiciens pour aider à renforcer les murailles par la magie. [MI [#nbMI]]

Les pestes des serpents répandues par Sotek forcent les Skavens à quitter la Lustrie. Le Clan Pestilens que l'on avait longtemps cru perdu, ré émerge au Vieux Monde et déclenche la première guerre civile des Skavens. [HL6] ([SK6])

Les Slanns reconnaissent Sotek comme le plus éminent de leurs dieux. Fin de la construction de la Grande Pyramide de Sotek à Itza. [HL6], [WD134]

L'Empereur Heydrich reçoit les crocs runiques de la main d'Alaric le Fou et les confie aux Comtes. [HdS]

---

## 101

La flotte de Settra rentre à Nehekbara, chargée d'esclaves. Settra ordonne le creusement de canaux d'irrigation pour redonner vie à son pays. [RdT6]

---

## 113

Achèvement du temple d'Ulric à Middenheim. [HdS]

---

## 176

Suite à de nombreuses incursions de bandes chaotiques, les Elfes Noirs commencent à bâtir

une série de tours de guet le long de la frontière nord de Naggaroth. [EN4] ([EN6])

---

### 211

Les tours de guet elfes noires sont achevées, et prouvent presque immédiatement leur utilité en détectant une armée du Chaos, qui est détruite avant d'avoir pu pénétrer plus profondément en territoire elfe noir. [CH5], [EN4] ([EN6])

---

### 287

Des mineurs découvrent le nid du dragon Mordrak dans les montagnes au Sud de Karak Azul. [NA4]

---

### 315

Une armée homme-lézard menée par Tepec-Inzi apparaît à Naggaroth et défait les Elfes Noirs. Ils récupèrent certains trésors, dont la Stèle Etoilée de Quetli, volés par les Elfes Noirs des centaines d'années auparavant. [HL6]

---

### 322

L'Empereur Hündrod le Forcené tue le dragon Mascar le Magnifique dans la forêt de la Drakwald. [HdS]

---

### 369

Settra envoie une armée commandée par le Prince Dhekshesh contre les Hommes-Lézards de Zlatlan. [RdT6]

---

### 451

L'Arche Noire de l'Ultime Oubli et une flotte de Morts- Vivants sous les ordres de Settra le Roi des Tombes, lancent une attaque combinée sur la Tilée. La cité tiléenne de Sartosa est assiégée et prise. Tous les habitants, hommes, femmes et enfants sont faits prisonniers. C'est le premier d'une longue série de raids menés conjointement par des flottes elfes noires et mortes-vivantes contre les royaumes humains du Vieux Monde. [EN4], [ME5]

---

### 475

Une bande d'Orques envahit pour la première fois la Tilée par l'Est et met à sac plusieurs villes. [ME5]

---

### 491

Les Tiléens commencent à repousser les Orques derrière les Monts Appuccini. Leur tactique préférée est d'engager une moitié des armées orques pour les faire combattre contre les autres. Début de la pratique du mercenariat en Tilée. [ME5]

---

### 497

La Tour Blanche est terminée. Fondation de l'Ordre des Maîtres des Épées, sorciers spécialisés dans la magie de bataille. Bel-Korhadris meurt juste à la fin de la construction de la Tour Blanche. Cette période est remarquablement paisible. Les Elfes Noirs ont été

tellement affaiblis par les massacres de Tethlis qu'ils craignent d'envahir à nouveau le Royaume. [HE4] ([HE])

---

## 498

La Période d'Aethis le Poète. Aethis de Saphery succède à Bel-Korhadris et il est le premier Roi-Phénix dont l'héritage n'est pas constitué par un Royaume instable et des rumeurs de guerre. [HE4] ([EN])

---

## 500

Déforestation et culture intensives partout dans le Vieux Monde, alors que l'Humanité s'étend. [WHFRP1]

Une armée d'Elfes Noirs tente de s'en prendre à l'Etang Miroir, lieu sacré pour les Hommes-Lézards, situé près d'Hexoatl. Un ost sacré de Tepoc les extermine. La Grande Sorcière menant l'armée est sacrifiée à Tepoc. [WD128]

Les descendants de Krugar tentent vainement d'exploiter les régions forestières. De modestes postes de commerce sont établis aux emplacements actuels de Kislev et d'Erengard, mais il n'y a toujours pas d'habitat substantiel humain. [QPK]

Première exploitation d'un riche gisement volcanique à Gorgoth.

Les Skavens du clan Eshin reviennent de Cathay à Skarogne afin de servir le Conseil des Treize. De nombreux clans sont immédiatement mis au pas et leurs chefs assassinés sans aucune autre forme de procès. ([SK6])

---

## 501

La ville indépendante de Marienburg est absorbée par l'Empire sous le règne de Sigismund II le Conquérant. Les Nains accompagnant son armée retrouvent la forteresse elfique de Sith Rionnasc. Le Roi des Jutons devient un noble impérial, le Baron du Westerland. [P&A]

Les territoires conquis sont intégrés au Westerland. [HdS]

---

## 555

L'Empire concède sa Charte à Middenheim pour éviter la sécession de la ville. [MI], [HdS]

Création du premier Chevalier Eternel pour représenter l'invincibilité de Middenheim. [MI]

---

## 577

Rejet de la demande de tribut faite par les Orques aux Bretonniens. Les raids augmentent en nombre, et les représailles sont nombreuses. Plusieurs tribus bretonniennes sont cependant décimées. [BR6], [BR5]

---

## 600

Après avoir réduit en esclavage plusieurs autres clans, dévasté les Terres du Sud avec des épidémies magiques et tué l'un des Seigneurs de la Ruine en combat singulier, Nurglitch, Seigneur de la Peste du clan Pestilens est accepté au sein du Conseil du Treize.

---

**605**

Au-dessus de la Porte du Griffon est érigée une statue de Griffon haute de 500 pieds qui semble surgir de la montagne. Les sculpteurs réalisent une œuvre d'une beauté fabuleuse, symbole de l'invincibilité d'Ulthuan, et aussi un monument édifié à la mémoire des innombrables guerriers Hauts-Elfes qui donnèrent leurs vies pour défendre ce passage. [HE4]

---

**632**

Premiers raids norses et première mise à sac de Marienburg.

---

**638**

Une armée naine tentant de traverser Nehekhara est annihilée. [RdT6]

---

**657**

Thori Gundrikson découvre du gromril dans des cavernes à l'ouest du Lac Noir. Durant les années qui suivent, les Nains creusent d'importants tunnels, et les Ingénieurs créent de lourdes et puissantes machines hydrauliques pour extraire le minerai en quantité. Les mines sont partiellement détruites par des envahisseurs Skavens, mais pas avant que le gisement ne soit presque épuisé. [NA4], [P&A]

---

**662**

Découverte de la Pierre de Vie perdue d'Aldin Main d'Or dans les Montagnes du Dos du Dragon par Dorin Heldour et Katalin Kandoom. [NA4]

---

**665**

Destruction par les Skavens des mines près du Lac Noir. Les veines de gromril sont presque épuisées. [P&A]

---

**684**

Découverte de la Hache de Dail au fin fond des ruines de Karak Varn par Dorin Heldour et Katalin Kandoom. Elle est renvoyée au Haut Roi Finn Grise Mine à Karaz-a-Karak. [NA4]

---

**685**

La peau du dragon Fryskar est apportée au Haut Roi par Dorin Heldour. Le Maître des Runes Haganbor lui confectionne alors une cape cousue de puissantes Runes. [NA4]

---

**698**

Une profusion de richesses est dépensée dans des projets grandioses. Lothorn, ancien petit village de pêcheurs, devient une grande cité destinée au commerce avec les colonies. Des contacts sont établis avec le vieil empire de Cathay. Les représentants du Roi-Phénix arrivent à la Cour de l'Empereur de Cathay et ils établissent des comptoirs commerciaux. Le commerce entre l'Ouest et l'Est commence à fleurir. Sécurisés par leur puissance, les Hauts-Elfes commencent à négliger leurs armées et leurs flottes. Des émissaires Hauts Elfes sont envoyés auprès des Nains afin de retrouver la Couronne du Phénix. Cette tentative

échoue, mais les Hauts Elfes n'en prennent pas ombrage. [HE4]

---

### 701

Le Culte du Plaisir fait une secrète réapparition sous une forme clandestine qui le rend plus séduisant encore aux yeux de l'aristocratie blasée des Hauts Elfes. Les Maîtres des Épées commencent une longue guerre secrète contre le Culte qui voit la mort de plusieurs dizaines de nobles et d'agents de la Tour Blanche. [HE4] ([EN])

Le nouveau port de Lothorn se développe à une vitesse fulgurante. [HE4]

---

### 742

Dorin Heldour et Katalin Kandoom sauvent Elmador et Oldor Finnson des donjons de Black Crag. Elmador deviendra par la suite Haut Roi. [NA4]

---

### 753

Les navires d'esclaves elfes noirs commencent à écumer les mers et à ramener des tribus entières enchaînées à Naggaroth comme esclaves. [EN4]

---

### 765

Signature d'un traité à l'Althing de Traktatsey (île proche du Pays Perdu) qui met fin aux raids norses sur la cité de Marienburg, alors en pleine extension. [HdS]

---

### 770

La Bretonnie est partagée en seize régions, chacune contrôlée par une grande tribu. Elles sont restées relativement stables depuis, sauf Glamborielle et Cuileux, détruites depuis. [BR6]

Les Seigneurs Bretonniens, indépendants depuis peu, se lancent dans une série de tentatives visant à envahir la Loren, dans l'espoir d'exploiter plus de terres. Toutes sont repoussées.

---

### 860

L'Arche Noire Griffé d'Agonie chavire et est coulée au large de Cathay par une vague titanique. [EN4]

---

### 876

Des pillards norses en route pour la Lustrie attaquent un navire marchand impérial et embarquent involontairement le corps du vampire Luther Harkon. Lorsque le navire parvient en Lustrie, tout l'équipage est réduit en esclavage ou transformé en Morts-Vivants. Luther entreprend la création d'un Empire en Lustrie du Sud. La région gagne alors une sinistre réputation et prend le nom de Côte des Vampires. [CNM [#nbCNM]], [HL6], [WD105]

---

### 888

ALost Erikson découvre la Lustrie et y fonde Skeggi, d'où commencent à partir de nombreux raids. [CNM], [HL6]

---

**891**

Les Walkyries nordiques expulsées de Skeggi disparaissent dans les jungles de Lustrie et donnent naissance à la légende des Amazones. [CNM]

---

**892**

Kragg le Sévère forge la Rune de Pierre sous l'œil de son maître, Morek l'Ancien. Il deviendra le plus vieux et le plus fameux Maître des Runes de son temps. [NA4]

---

**930**

Cuileux est détruite par la Waaagh du seigneur orque Gragabad. Les chevaliers périssent dans une bataille tragique. Les Orques sont finalement repoussés par les chevaliers de Brionne et Quenelles, qui finissent par se battre pour s'approprier les terres laissées à l'abandon. Le Duc de Brionne est vaincu, et Quenelles s'étend. [BR6]

Bataille de l'Eclipse. Le Seigneur Xltep d'Itza, aidé du Kroxigor Nakai, met fin aux tentatives d'Harkon d'envahir le cœur de la Lustrie avec ses hordes de morts-vivants. [CNM], [HL6]

---

**932**

Baudouin de Brionne mène ses hommes à la victoire contre les Orques de Gragabad. La hache de son ennemi étant restée plantée dans son bouclier pendant des heures, Baudouin adopte la hache sur ses armoiries. [BR6], [WD119]

---

**936**

Guerre entre le Duché de Moussillon et la Baronnie de L'Anguille.

Mariage de Maud du Goiscin, fille du Duc Simon Beaumanoir de Moussillon, avec Arnout van Daalen, héritier de la Baronnie du Westerland, entérinant ainsi l'alliance contre L'Anguille.

---

**939**

Beren de Gisoreux tombe dans une embuscade tendue par les Hommes-Bêtes dans la forêt d'Arden. Après avoir pris sa revanche, il est guidé hors de la forêt par un cerf blanc. Beren adopte le cerf blanc sur ses armoiries. [WD119]

---

**947**

Les territoires du nord sont envahis par les Orques et les Hommes Bêtes de la Forêt d'Arden. Les Hommes de Norsca lancent des raids sur les terres septentrionales. Les tribus bretonni sont isolées, et leurs terres ravagées. [BR6]

---

**950**

Rosalinde de Bastogne épouse Thierry de Lyonesse, qui devient ami avec son beau-frère, Gilles. Les liens entre les territoires sont eux aussi renforcés. [BR6]

---

**952**

Gilles de Bastogne devient célèbre pour avoir tué le dragon Smearghus au cœur de la forêt de

Châlons. Gilles adopte le dragon sur ses armoiries. [BR6], [WD119]

---

## 974

Des hordes d'Orques aux effectifs sans précédents commencent à attaquer la bord Glamborielle est détruit et ses territoires intégrés à la Gasconnie. Poussant vers le nord, les Peaux Vertes menacent de prendre Quenelles, Brionne et l'Aquitanie, ainsi que de rejoindre d'autres hordes pour assaillir Parravon, Montfort, Bastogne et Bordeleaux. [BR6]

---

## 975

Les Orques assiégeant Bastogne sont repoussés, mais le Duc est tué. Gilles lui succède et attaque les Peaux Vertes, aidé de Thierry de Lyonesse et Landouin de Moussillon, qui espèrent l'aide de Gilles pour délivrer leurs propres terres, elles aussi assiégées. [BR6]

---

## 976

Suite à une apparition de la Dame du Lac, Gilles remporte une grande victoire sur les Orques. Les chevaliers Bretonniens qui combattirent avec lui ce jour-là, Thierry et Landouin, furent les premiers Chevaliers du Graal. [BR6], [BR5]

---

## 977

En un an, Gilles se lance dans une série de 12 batailles contre les Orques, les bandits et les Morts-Vivants, aidé de 13 compagnons. [BR6], [BR5]

---

## 978

Les derniers orques sont chassés de Tillée. [ME5]

---

## 979

Avènement de la Bretagne unifiée. Les terres sont enfin sûres. Le système des duchés et le calendrier bretonnien sont instaurés dans le château de Folgar d'Artenois. Les 14 Compagnons du Graal, dont Gilles, sont nommés Ducs, et doivent prêter serment d'allégeance. [BR6]

Frédémont d'Aquitanie, "l'Oiseau de Proie", épouse Annabelle, sœur cadette de Gilles. [BR6]

---

## 995

Mort de Gilles le Breton, transpercé d'une flèche, dans les Montagnes Grises, près de la Loren. Son corps est déposé sur les rives du Lac où la Dame lui était apparue, et emporté par elle sur son île. [BR6]

---

## 996

Problème de succession pour la couronne de Bretagne. Le fils de Gilles, Louis, n'a pas encore bu au Graal, et ne peut donc être roi. Il part immédiatement en Quête du Graal, s'attirant ainsi le surnom d'Impétueux. Thierry de Lyonesse assure l'intendance. [BR6]

---

## 1000

Construction des citadelles d'Infernius et du Rocher Noir dans les Désolation Nordiques. [CH5]

Naissance des nations du Vieux Monde, point de départ d'une série de guerres continuelles et de la fragmentation de l'Empire. [HdS]

La peste et les désordres civils de l'Empire rendent impossible la colonisation des forêts. Des trappeurs et des aventuriers voyagent énormément le long des cours d'eau, remontant parfois jusqu'aux sources du Talabec. La culture impériale et l'autorité sont représentées par des missions de Taal et de Rhya le long des cours principaux, souvent sur des sites précédemment Elfes et Nains. [QPK], [HdS]

---

### 1001

Après avoir rempli une quête ayant mené à sa rencontre avec la Dame du Lac, Louis l'Impétueux est jugé digne de succéder à son père, Gilles le Breton. Il est le premier à porter la Couronne de Bretonnie, don de la Dame du Lac. Il continue à purger la Bretonnie des Orques, et formalise le code d'honneur de la chevalerie bretonnienne. [BR6], [BR5]

Les grandes cités portuaires prospèrent. [BR6]

---

### 1003

Landouin de Moussillon et Thierry de Lyonesse ont une querelle à propos de Rosalinde, femme de Thierry. Lors d'un duel, Thierry est blessé au visage. Landouin est victorieux. [BR6]

---

### 1005

Louis le Téméraire envoie des ambassadeurs à Athel Loren. Il reconnaît la Loren comme royaume indépendant. [ES6]

---

### 1010

L'Empereur Ludwig le Boursouflé fait paraître une charte royale aux Halflings du Moot, leur concédant une terre le long de l'Aver (dans le Stirland), plus tard appelée Mootland, ainsi qu'une autonomie administrative et un vote à l'élection impériale. [EM4], [HdS]

---

### 1011

Luther Harkon met au point un sortilège permettant d'attirer les bateaux le long de ses côtes, où ils s'échouent sur les récifs. L'équipage de ces navires lui fournit des zombies. [CNM]

---

### 1017

Les pillards nordiques établissent une forteresse sur Sartosa. [ME5]

---

### 1022

Développement de la machine à vapeur à Karaz-a-Karak. [P&A]

---

### 1024

Agilgar de Parravon, un des Compagnons du Graal, est tué. Son Pégase Glorfinial est abattu

par deux Vouivres au dessus des Montagnes Grises, provoquant la chute du Duc, qui n'y survit pas. [BR6]

---

### **1032**

Skalf Tueur de Dragons tue le dragon Graug le Terrible et revendique la souveraineté de Karak Azgal. Les Nains n'essayent pas de reprendre la citadelle infestée de Gobelins, Skavens et autres viles créatures. [NA6]

---

### **1033**

En revanche, Skalf et ses descendants fondent une ville dans la vallée en contrebas de la vieille entrée. [NA6]

---

### **1045**

Landouin de Moussillon est retrouvé mort dans son lit. [BR6]

---

### **1050**

L'Hamadryade Drycha entre dans les Bois Sauvages et y réside un moment en compagnie de Coeddil. [ES6]

---

### **1053**

Début des 62 années de règne de Boris l'Incapable. Pendant tout son règne, le contrôle impérial s'affaiblit graduellement. L'Empire en connaît ses pires moments. L'effroyable administration de son règne voit une augmentation de la corruption au sein des fonctionnaires, au point que même le trésor impérial est sérieusement amputé. Dans les villes, les autorités ne parviennent pas à gérer la surpopulation, et la sanction de cet échec est une épidémie dévastatrice de peste noire en 1111. [HdS]

---

### **1102**

Concile (Synode) de Marienburg. Le Culte de Manann déclare qu'Olovald n'est "pas un dieu, mais un serviteur de Manann." Les cultes sont effacés, et l'Histoire est réécrite pour faire de Manann la divinité patronale. [HdS]

---

### **1106**

La Forêt de Drakwald est envahie par les Hommes-Bêtes. [HB6 [#nbHB6]], [HdS]

---

### **1109**

Les Norses reprennent leurs raids. Marienburg est mise à sac et occupée par les armées de Snorri Demi-Main, qui se proclame Jarl du Vestland. Les Barons du Westerland résistent depuis l'Ile de Rijker. [HdS]

---

### **1110**

Le Comte Vilner de Drakwald meurt sans héritier en se battant contre les Hommes-Bêtes de la Forêt de Drakwald. Son Croc Runique est confié à l'Empereur en attendant la nomination d'un successeur. [HB6], [HdS]

---

**1111**

Début dévastateur de la Peste Noire, provoquée par le clan Pestilens, dans l'Empire. Les neuf dixièmes de la population en mourront sur l'espace de quatre ans. Elle se répandra dans le reste du Vieux Monde pendant les cinq années suivantes. [EM6], [WD105], [HdS]

Grâce à la politique stricte d'isolation pratiquée par le Graf Gunther, le Middenland est peu touché, bien que beaucoup meurent de faim. [MI], [HdS]

En Sylvanie, une pluie de météorites provenant de Morrslieb fait se relever les morts. Le nécromancien van Hel impose sa volonté à ces hordes de Morts-Vivants. [MV5 [#nbMV5]], [WD119], [HdS]

Les Skavens font irruption pour tirer profit de la peste dans le Sud de l'Empire. Altdorf est assiégée. Abandon de nombreux petits établissements. En Sylvanie, le nécromancien van Hel lève une armée de Morts-Vivants avec les victimes de la peste noire et l'utilise pour refouler les Skavens hors de Sylvanie. [NA4], [HdS]

Profitant de l'épidémie qu'ils ont provoquée, les Skavens lancent une série d'attaques sur les forteresses naines, mais les Nains tiennent bon, malgré de lourdes pertes. Le Haut Roi nain Elmador tombe malade. [NA6]

Les Norses abandonnent Marienburg. [HdS]

---

**1112**

Van Hel érige la cité maudite de Vanhalschlosse et se taille un puissant Empire Mort-Vivant. Au cours de la décennie qui suit, les survivants de l'Empire, van Hel et les Skavens vont se livrer une guerre sans merci. [WD105]

Le Haut Roi, malade depuis un an, succombe. On découvre que l'épidémie qui frappe Karaz-a-Karak est due aux Skavens, qui sont anéantis. [NA6]

---

**1115**

Mort de Boris l'Avide de la Peste Noire. Aucune élection de successeur lors de l'anarchie qui en découlera. Les Skavens commencent à réduire systématiquement en esclavage les établissements humains survivants. [EM6], [HdS]

---

**1120**

Fin de la guerre secrète contre le Culte du Plaisir. Le Chancelier de la Cour, Girathon, est accusé d'être un espion de Naggaroth. Démasqué, il plonge une dague dans le cœur d'Aethis. Ainsi périt le huitième Roi-Phénix, de la main de l'un de ses hommes de confiance. [HE4] ([EN6])

---

**1121**

La Période de Morvæl l'Impétueux. Le huitième concile choisit Morvæl d'Yvresse, Grand Maître de la Tour Blanche. Bien qu'érudit, son expérience de la politique et de la guerre est médiocre. [HE4] ([EN6])

---

**1122**

Le premier acte du Roi-Phénix Morvæl est de lancer une expédition punitive contre les Elfes

Noirs. Les Elfes Noirs l'interceptent en route vers Naggaroth, dans la Mer Glaciale, et détruisent tous les navires de guerre hauts elfes avec l'aide de hordes d'esclaves drogués. Les Elfes Noirs se dirigent vers Ulthuan. Les Hauts Elfes ayant perdu leurs origines guerrières n'arrivent pas à stopper les Arches Noires et subissent de lourdes pertes. [EN4], [HE4] ([EN6])

Le Comte Mandred, surnommé le Tueur de Skavens, rallie les autres Comtes Électeurs et lance une implacable croisade des Régions du Nord contre les Skavens. [HdS]

---

### **1123**

Sept chevaliers Bretonniens mettent à eux seuls une armée de Gobelins, menée par Dent d'Fer, en déroute. Aucun ne survivra. [WHB6]

---

### **1124**

Van Hel est assassiné par son apprenti, Lothar von Dielh. Celui-ci sera chassé de Vanhalschlosse par des chevaliers noirs et le fantôme de van Hel. Suite à ces événements, la province de Sylvanie passe aux von Drak, incompetents, et devient un repaire de brigands et de hors-la-loi. La terre reste souillée par les exactions de van Hel, et les morts continuent à s'agiter dans leur tombe. [MV5], [WD105]

Le Comte Mandred le Tueur de Skavens met enfin en déroute les Skavens affaiblis par leur combat contre les Morts Vivants et est élu Empereur. Il tient sa cour à Middenheim. [EM6], [WD105], [WD108], [HdS]

---

### **1125**

Début de la troisième invasion d'Ulthuan par les Elfes Noirs. [EN]

---

### **1127**

Luther Harkon envoie ses marins sur les eaux à bord d'épaves fantomatiques, donnant naissance à la légende des Pirates Zombies de la Côte des Vampires. Ceci, plus les rumeurs de trésors, attire de plus en plus d'aventuriers dans les filets du Seigneur Vampire. [CNM]

---

### **1131**

Une puissante armada d'Elfes Noirs s'empare de l'Île Blafarde et débarque sans peine sur les côtes du Pays des Ombres. Ils reprennent les ruines de la cité maudite d'Anlec et reconstruisent la grande forteresse. [EN4], [HE4] ([EN6])

---

### **1133**

Les Elfes Noirs envahissent tout le Pays des Ombres et continuent vers Ellyrion, où ils sont stoppés à la Porte du Griffon. Les Elfes Noirs commencent le siège de la Porte du Griffon. Morvael ayant retenu quelques leçons de ses précédentes défaites nomme Mentheus de Caledor à la tête de l'armée et crée le système de conscription universelle qui fournit à Ulthuan ses imposantes armées de citoyens soldats. [EN4], [HE4] ([EN6])

---

### **1137**

Morghur est capturé dans la Forêt des Ombres et ramené en Loren, où il est tué par l'Homme-Arbre Durthu. [ES6]

---

**1141**

Le siège de la Porte du Griffon s'éternise. Le grand donjon est complètement encerclé par un triple cordon de tranchées et de machines de guerre. [EN4], [HE4]

---

**1142**

Guillaume, troisième Roi bretonnien, défait une grande armée orque à la Bataille d'Amandure et chasse les derniers Orques du Nord de la Bretagne. Thierry de Lyonesse, dernier Compagnon du Graal, dont la vie avait été prolongée par la magie de la dame, meurt au combat. [BR6], [BR5], [OG4]

---

**1146**

Le siège de la Porte du Griffon est finalement brisé par Mentheus et son armée, principalement composée de lanciers et d'archers de Cothique et de Chrace. Le reste des troupes elfes noires battent en retraite vers Anlec. Les Hauts Elfes restent en défense, consolidant la Porte du Griffon et envoyant des éclaireurs dans le Pays des Ombres. [EN4], [HE4]

---

**1150**

L'Arabéen Brahim Jellahl traverse le désert à la recherche d'une voie terrestre vers les Terres du Sud. Il découvre la cité de Zlatlan. Il effectue pour ceux-ci un raid sur une nécropole nehekharienne pour récupérer des artefacts dérobés longtemps auparavant. Il revient riche en Arabie. [HL6], [WD110]

---

**1152**

Sur ordre du Conseil des Treize, l'Empereur Mandred est assassiné par l'assassin skaven Nartik, qui camoufle son crime pour que les Skavens ne soient pas soupçonnés. Un Conseil Électoral défaillant inaugure l'Âge des Guerres. L'Empire est déchiré par de multiples guerres civiles et aucun Empereur n'arrive à conserver la couronne pendant plus de 10 ans. [WD108] ([EM6], [HdS])

Le Grand Duc du Talabecland lève une armée pour entrer en guerre contre le Comté de Stirland. Alors que le Grand Duc de Middenland agonise, et que ses fils se querellent pour savoir qui lui succédera, le Graf Erich de Middenheim conduit une armée à travers la Forêt de Drakwald pour attaquer le baron Reinhart de Carroburg, comte du Middenland persuadé d'être l'héritier légitime de Mandred. Carroburg est prise, et Reinhart tué. Erich s'empare du titre de Grand Duc de Middenland. [WD108], [HdS]

Privées de protection, les habitats de la Forêt de Drakwald sont abandonnés aux Hommes-Bêtes et aux Gobelins. Le Westerland (Pays Perdu) est ignoré par les autres provinces impériales. [HB6]

Devant les troubles qui agitent l'Empire, les Nains proclament leur neutralité. [P&A]

Mise en chantier à Barak Varr du premier navire nain propulsé à la vapeur. [P&A]

---

**1153**

Les villages du Drakwald disparaissent les uns après les autres, pendant une cinquantaine d'années. Les terres retournent à l'état sauvage, les communautés sont envahies par des bêtes

du Chaos et des gobelins. [HdS]

---

### **1175**

Settra mène un corps expéditionnaire contre la bord Le Roi des Tombes Amenenhemtum le Grand est intercepté à la Pointe Sauvage par une flotte bretonnienne commandée par l'Amiral Henri Lamort. La flotte de Settra est laminée, mais il réussit à s'échapper, non sans avoir juré de se venger. [BR6], [RdT6], [WD105]

---

### **1203**

Cirenivel, une Danseuse de Guerre, se rend sous les Voûtes Infernales, y défait le Gardien et retrouve de nombreux artefacts elfiques. [ES6]

---

### **1203**

La Forteresse de l'Aube est construite à l'extrémité de la côte Sud des Terres du Sud par les Hauts Elfes afin de servir de base de réapprovisionnement pour les longues missions navales ainsi que pour protéger les routes commerciales avec Cathay. [HE4] ([HE6])

---

### **1207**

Dieter Helsnicht se révèle être un Nécromancien et est chassé de Middenheim. Il s'échappe vers la Forêt des Ombres où il lève une importante armée de Morts-Vivants pour attaquer l'Empire. Il annihile une armée Impériale envoyée pour le stopper. [WD105]

---

### **1214**

Bataille de la Bannière Brûlée. La colonie elfe de Tol Ista, sur les côtes de l'Estalie, est mise à sac par le chef orque Bruza, malgré l'arrivée en renfort du Prince Ethwar. [WHB6]

---

### **1220**

La Citadelle du Crépuscule est érigée par les Hauts Elfes à la pointe Sud de la Lustrie dans la même utilité que la forteresse de l'Aube. [HE4] ([HE6])

---

### **1240**

Menés par Nafal Muq, les corsaires arabéens envahissent l'île de Sartosa et en font leur base. [ME5]

---

### **1244**

Dieter Helsnicht est vaincu à la bataille de Beeckerhoven par une armée combinée de soldats kislévites et impériaux. Son corps n'est cependant jamais retrouvé. [WD105]

---

### **1245**

Le Roi Baudoin tue le dragon Mergaste. [BR6]

---

### **1265**

Dans l'espoir de se gagner l'appui du peuple, le Comte Faulk du Middenland tente de purger

la Forêt de Drakwald des Hommes-Bêtes. Son armée est détruite dans la quatrième semaine de campagne lors d'une embuscade tendue par Kartok Largecorne, qui avait uni les différentes tribus hommes-bêtes de la région. [HB6]

---

### **1275**

Le caveau de famille des Lamort est pillé par des profanateurs qui volent le cadavre d'Henri Lamort, crime apparemment sans suite. Bientôt, les rumeurs se font jour selon lesquelles un Seigneur Spectre très expérimenté commande la flotte de Settra. [BR6], [WD105]

---

### **1300**

Une armée de Nordiques affiliée au Chaos tente de remonter l'Amaxon. Un ost sacré de Tzunki parvient à isoler les Nordiques sur une île et à les exterminer. [WD128]

---

### **1323**

Le Nordique Kjell poing Rouge part à la recherche de la Source des Origines. Il est intercepté et tué, avec toute son armée, par Kroq-Gar et ses Saurus. [WCL [#nbWCL]]

---

### **1325**

Tournoi de la Damoselle d'Artois. Cent chevaliers joutent pour sa main. [BR6]

---

### **1336**

Le Duc Melmont de Quenelles disparaît la nuit de l'équinoxe de printemps. Certains racontent qu'il a été pris dans le Grande Chasse fantomatique qui se déroulerait dans les cieux lors de certaines nuits. D'autres prétendent qu'il s'est aventuré dans la Forêt de Loren, attiré par les lumières du Peuple Fée. [BR6], [ES6]

---

### **1350**

Une armée naine menée par Grungni Doigts d'Or est décimée en Loren à la Bataille du Défilé des Pins par les Elfes Sylvains de Findol. [ES6], [WHB6]

---

### **1351**

Luther Harkon attaque Axlotl avec ses hordes de Zombies. Il en tue tous les habitants et détruit la ville jusqu'aux fondations. Son butin d'objets magiques renforce encore son pouvoir. [CNM]

---

### **1359**

La capitale impériale passé d'Altdorf à Nuln avec l'élection du Grand Duc de Stirland comme Empereur. Il est soutenu par le Grand Théogoniste. [HdS]

---

### **1360**

Suite à un désaccord avec le Comte de Middenland, Krieger, le Grand Prêtre d'Ulric, passe de Middenheim à Talabheim. Otilia de Talabheim s'autoproclame Impératrice avec le soutien de Krieger, qui avait été nommé électeur, en une ultime tentative pour débloquer la situation et contrebalancer la puissance du Grand Théogoniste de Sigmar. L'Empereur, aussi Grand

Duc de Stirland, déclare la guerre contre le Talabheim. Début de la Guerre Civile impériale, entre les Empereurs Elus et les Otiliens du Talabecland. Des mercenaires tiléens prennent part à la guerre, dans les deux camps. [EM6], [WD108], [HdS]

Les deux camps tentent de s'attirer les faveurs des Nains. En souvenir de la vieille alliance avec Sigmar, le Haut-Roi réitère sa neutralité. Les Nains reforment leurs forteresses pour protéger l'Empire des attaques venant de l'Est. [P&A]

Troisième mise à sac de Marienburg par les Norses. Elle était sans défense.

---

### **1361**

Otilia proscrit le Culte de Sigmar au Talabecland. Les extrémistes ulricains lancent la doctrine de l'Hérésie Sigmarite.

---

### **1366**

Des mercenaires tiléens prennent part, dans les deux camps, à la guerre civile qui déchire l'Empire. [ME5], [HdS]

---

### **1400**

Les portes de la Tour du Bois Eternel sont ouvertes. Aucune trace de Ranu. [ES6]

---

### **1403**

L'Elfe Noir Saketh effectue un raid sur le Royaume d'Eataine, en Ulthuan. [EN6]

---

### **1414**

Après des siècles de conflits, le Nordland et le Middenland se partagent les anciennes terres de la province de Drakwald en signant un traité. [HB6], [HdS]

---

### **1420**

Les terres autour de Karak Kadrin sont dévastées par le dragon Skaladrak Incarnadine. Le Tueur de Dragons Throrin le Fou met fin à la menace. [NA4], [P&A]

---

### **1425**

Tournoi de Ravola. La fine fleur de la chevalerie bretonnienne est battue par des Chevaliers Tiléens, mettant fin aux prétentions bretonniennes sur des domaines tiléens. [ME5]

---

### **1435**

Le Sultan Jaffar, un puissant sorcier arabéen, forme une coalition de plusieurs tribus du désert. Il emploie des Skavens pour espionner, en échange de malepierre. Les légendes prétendent qu'il est en mesure d'invoquer des démons et de converser avec eux. Il étend sa cité-état au point d'en faire un petit empire en prenant Al-Haikk, Copher, Martek, et Lashiek en Arabie occidentale. Il se déclare Sultan de toute l'Arabie. [ME5]

---

### **1437**

A la recherche de parchemins, une armée arabéenne commandée par des sorciers met à sac la nécropole de Zandri après en avoir vaincu les Prêtres Liches. Elle tente de faire de même à Khemri, mais elle est anéantie. [RdT6]

---

#### **1442**

Le Sultan de toute l'Arabie, Daryus-e Qabir, déclare une djihad contre les infidèles du Vieux Monde.

---

#### **1448**

Les Skavens persuadent le Sultan Jaffar qu'il devrait étendre son empire en Estalie. Jaffar envahit l'Estalie, et prend Magritta. Le Roi de Bretonnie Louis le Juste accepte d'aider l'Estalie, et décide de laisser les chevaliers impériaux traverser son territoire. [BR6], [BR5], [ME5]

Jaffar attaque Tobaró, sur terre et sur mer, mais la cité tient bon. Des mercenaires tiléens se battent pour libérer l'Estalie. [ME5]

---

#### **1449**

Des chevaliers bretonniens se rendent en Estalie pour lutter contre les Arabéens. Magritta est reprise, et Jaffar repoussé en Arabie. [BR6], [BR5]

---

#### **1450**

Début des croisades contre l'Arabie. [HdS]

---

#### **1451**

Jaffar est définitivement vaincu à la Bataille d'al Haikk. Les Bretonniens retournent chez eux. Les tribus nomades du désert reprennent les villes unifiées par Jaffar. [BR6], [BR5], [ME5]

---

#### **1452**

Une armée bretonnienne menée par le baron Thibault du Bois de Balzac part vers l'Arabie par l'Est et met en déroute une armée orque le long de la Rivière Sanglante. Apprenant la nouvelle de la victoire finale à al Haikk, Thibault décide de rester sur place et de s'y tailler un royaume, imité en cela par de nombreux autres chevaliers bretonniens. Ces royaumes sont aujourd'hui appelés Principautés Frontalières. Ils entretiennent des relations amicales avec les Nains de Barak Varr. [BR6], [BR5]

---

#### **1454**

Le Duc Rouge, Vampire Dragon de Sang, dévaste l'Aquitanie. Il est vaincu à la Bataille de Ceren. [BR6]

---

#### **1457**

Fondation des Templiers de l'Ordre du Soleil Flamboyant, dédié à la déesse Myrmidia. Magritta est libérée par les forces croisées de la déesse Myrmidia. Les Estaliens commencent une guerre pour repousser les Arabes d'Estalie. [WD107]

---

**1479**

L'expansion des tribus des Désolations du Chaos force les Gospodars à émigrer vers l'ouest. [WD114]

---

**1485**

Bataille de Borgwurst. Une armée impériale menée par le Comte Henry rencontre une armée bretonnienne menée par le Baron Rikhardt, avec pour enjeu les Marches de Couronne. L'Empire remporta la bataille grâce à l'aide du seigneur bretonnien Lestanne, vassal mécontent de Rikhardt. [WHB6]

---

**1487**

Raid d'Elfes Noirs sur les côtes de Remas. Les galères de Remas sont vaincues à la Bataille du Pont et Remas pillée. [ME5]

---

**1490**

Le prophète Macadamnus de Greill écrit ses abominables "Cantos de Macadamnus", qui font de funestes prédictions pour le futur.

---

**1491**

Marco Colomba achète à un navigateur nordique une carte de Lustrie. Il monte une expédition. [ME5]

---

**1492**

Marco Colombo découvre la Lustrie. Il noue des liens amicaux avec les Hommes-Lézards. De retour en Tilée, il propage des rumeurs de trésors inimaginables dans le Nouveau Monde. CNM, [HL6], [ME5]

---

**1493**

Une bande de pillards elfes noirs attaquent la cité de Tlax, mais est repoussée par le Prêtre-Mage Xltoc. [HL], [ME5]

Marco Colombo rentre en Tilée après avoir accumulé de grandes richesses. Il devient Prince de Trantio, et utilise sa fortune pour agrandir l'influence de sa famille à Remas. Il finance des expéditions vers la Lustrie, avec qui la Tilée garde des contacts constants, mais irréguliers. [ME5]

---

**1494**

La Reine-Khan Miska mène les Gospodars à travers la Haute Passe et chasse les Ungols. [WD114]

---

**1497**

Praag est envahie par les Gospodars et les Ungols fuient à l'ouest. [WD114]

---

**1499**

L'armée du chef de guerre ungol Hethis Chaq défait une horde de Ropsmenn menée par le roi Weiran au bord des falaises surplombant la Mer des Griffes. Les Ropsmenn sont mis en déroute et les Ungols s'emparent de leurs terres. [WD114]

---

## 1500

Guerre de religion entre d'un coté la Tilée et l'Estalie, et de l'autre l'Arabie [CR [#nbCR]]

---

## 1501

L'armée mercenaire du Prince Luciano Catena de Luccini reprend Sartosa à l'Emir Abd al Wazaq et ses corsaires après un sanglant siège de six mois. Luciano Catena devient Prince de Sartosa. [ME5]

Après plusieurs années de guérillas contre les Elfes Noirs, Mentheus lance une grande armée vers Anlec, la résistance des Elfes Noirs est forte et acharnée et les deux armées ont des pertes immenses. Finalement l'armée dirigée par Mentheus arrive à traverser le Pays des Ombres et à prendre d'assaut la forteresse d'Anlec dans une bataille des plus violentes. Mentheus est tué d'un carreau en plein cœur, une rage démentielle s'empare du Dragon, qui met les Elfes Noirs en déroute. Fou de douleur, Morvæl met fin à ses jours en traversant à nouveau la Feu Sacré d'Asuryan, pendant que les dernières forces Elfes Noir dans le Pays des Ombres sont exterminées par les soldats citoyens hauts elfes. Les Elfes Noirs fuient d'Ulthuan en direction de leur royaume. Les Hauts Elfes réussissent à arrêter la seconde invasion elfe noire, mais au prix de plusieurs milliers de morts. [EN4], [HE4] ([EN6])

Le Seigneur des Bêtes Gorthor unifie toutes les tribus d'Hommes-Bêtes des Monts du Milieu. Il ravage le Nordland et l'Hochland, puis met le siège devant Hergig. Le Comte Mikael d'Hochland tue Gorthor, mais meurt des suites de ses blessures. La ville ne doit son salut qu'à l'arrivée opportune des Chevaliers du Soleil Flamboyant, de retour d'Estalie. [HB6]

---

## 1503

Après la victoire d'Anlec, les Hauts Elfes doivent choisir un nouveau Roi. Mentheus de Caledor, qui aurait dû être élu, est mort. À la Cour, des factions manœuvrent afin de faire élire leur candidat. Certains veulent continuer la guerre, d'autres pensent que trop de vies ont déjà été perdues et désirent un Roi Phénix plus enclin à la paix. Le neuvième concile se termine dans une impasse et un compromis doit être trouvé. Bel-Hathor, un Prince-Sorcier de Saphery, est choisi. [HE4]

---

## 1524

Suivant les ordres de la Reine-Khan Shoika commence la construction de Kislev, la capitale gospodarine. La reine prend le titre de Tzarine pour marquer le début de son règne sur les terres au Nord de l'Urskoy. [WD114]

---

## 1527

Nordvard, la plus grande colonie ungoles, est capturée par les Gospodars et renommée Erengrad. Cela achève leur conquête des terres au Nord de l'Urskoy. [WD114]

---

## 1540

Fondation de l'Ordre des Chevaliers Panthères.

---

**1547**

Le Grand Prêtre d'Ulric et Siegfried, Comte de Middenland, concluent un rapprochement, le Culte acceptant le vœu de célibat pour tous ses prêtres. Echec de Siegfried dans sa quête du trône, mais il se déclare empereur. Début de l'Age des Trois Empereurs. Le Grand Théogoniste Jurgen VI appelle à la croisade contre les Morts-Vivants de Sylvanie, mais les désordres internes laisseront cet appel sans réponse. [EM6], [WD108], [HdS]

L'Empereur de Nuln signe un traité d'amitié avec les Nains. Devant le refus des Nains d'être entraînés dans les troubles de l'Empire, le Haut-Roi conclut le même traité avec les Empereurs de Talabheim et Middenheim, annulant ainsi le rapprochement conclu avec celui de Nuln. [P&A]

---

**1550**

Début de la guerre civile entre Talabheim et le Middenheim. Siegfried, Comte de Middenland, assiège Talabheim, mais il n'arrive pas à la prendre. A son retour, les nobles de Middenland rejettent sa suzeraineté, et Siegfried se retrouve dans l'incapacité de reprendre Middenheim. Middenheim et le Middenland sont à nouveau séparés. La désintégration régulière des 430 années précédentes a vu l'accroissement du nombre de démonologues et de nécromanciens, ainsi que la prolifération d'adorateurs secrets du Chaos. [WD108], [HdS]

Les Ingénieurs de Karaz-a-Karak développent un canon à flammes à base de naphte. [P&A]

Marienburg est prise par l'armée bretonnienne, sous le commandement du Duc de l'Anguille. La ville subit une occupation de cinq ans, qui se termine lorsque le Grand Duc du Middenland se présente devant la ville à la tête de son armée. [HdS]

---

**1563**

La ville de Tobaró est assaillie et prise par les Skavens, à partir de l'ancien réseau de tunnel creusé par les Elfes parcourant les falaises avoisinantes. Le Prince de Tobaró Meldo Marcelli s'enfuit à Remas pour y recruter une armée. [ME5]

---

**1565**

Tobaró est reprise par une armée mercenaire menée par Meldo Marcelli, et renforcée par un contingent de Hauts Elfes. [ME5]

---

**1578**

Tournoi de Guyenne. Le Roi Jules affronte un membre du peuple fée et le vainc. [BR6], [ES6]

---

**1588**

Tournoi de Guyenne, au cours duquel le Roi Jules rencontre et vainc un chevalier elfe. [BR5]

---

**1593**

Une partie de "renifle mon gant", jeu populaire parmi les jeunes paysans de Brionne, tourne mal et cause une révolte. La jacquerie est brutalement réprimée. [BR6]

---

**1597**

Marienburg est prise par une armée bretonnienne commandée par le Comte de L'Anguille. Les Nordiques sont boutés hors du Vieux Monde, mais gardent toutefois une forte influence dans leurs colonies.

---

### **1601**

Les Hauts Elfes tentent de se rapprocher des Elfes Sylvains. Ariel refuse leur offre de concorde. Les ambassadeurs se perdent sur le chemin du retour. [ES6]

---

### **1601**

Le village d'Escantos, dans le Sud, est complètement dévasté et les habitants dévorés par des nuées de rats.

---

### **1602**

L'occupation de cinq ans par les Bretonniens prend fin alors qu'une armée menée par le Grand Duc de Middenland approche de Marienburg.

---

### **1604**

Le comte van Buik accorde des sièges au Conseil Echevinal de la ville de Marienburg à des marchands et des armateurs. Début d'un gouvernement démocratique à Marienburg. [HdS]

---

### **1635**

Bataille de Castellet. Des maraudeurs norse attaquent L'Anguille et font face au Roi Philippe le Fort. Les Bretonniens revendiquent une grande victoire, alors qu'ils surclassaient en nombre les Norses par vingt contre un. [BR6], [BR5]

---

### **1670**

Le Comte Ulrich von Schloss du Reikland, acolyte de l'Empereur de Nuln, essaye d'attaquer le Duc de Quennes en passant par la Forêt de Loren. Il est battu par les Elfes Sylvains à la Bataille des Prairies. [ES6]

---

### **1672**

Les ambassadeurs hauts elfes finissent par sortir de Loren, près de la ville bretonnienne de Quennes. Ils sont massacrés par les paysans qui les prennent pour de mauvais esprits. [ES6]

---

### **1673**

La Chasse Sauvage de Kurnous passe par Quennes. Le Duc et sa famille sont tués, sauf sa fille qui est enlevée par les Dryades. [ES6]

---

### **1676**

Début du règne de l'Empereur Wu. [WD109]

---

### **1681**

Nuit des Morts Sans Repos. Nagash revient à la vie 1666 ans après avoir été tué par Sigmar.

Durant une nuit dans tout le Monde Connu, les morts se lèvent et parcourent la terre, semant terreur et confusion. Des villages et des villes entiers sont abattus et détruits avant la fin de la Nuit de la Terreur. [BR6], [WD105], [HdS]

---

### **1690**

L'Empereur Wu de Cathay envoie une expédition pour conquérir les Terres du Sud, mais elle est détruite par un raz-de-marée provoqué par les Slanns. Yin-Tuan s'échoue en Lustrie, qu'il traverse d'ouest en est, avant de reprendre la mer vers les Terres du Sud, où il manque de servir d'offrande lors d'un sacrifice à Zlatlan. Il sera le seul survivant de l'expédition, et ses mémoires seront une base à Cathay pour l'étude des Hommes-Lézards. [HL6], [WD109]

---

### **1697**

Drycha tente de libérer Coeddil, mais une Elfe nommée Elynett l'en empêche. [ES6]

---

### **1699**

Ricco et Robbio, accompagnés d'une grande armée mercenaire et de contingents nains de Karaz-a-Karak, entreprennent un voyage vers l'Est le long de la Route de la Soie afin d'atteindre Ulthuan par l'Est. Ils sont reçus à la Cour de l'Empereur Wu de Cathay. Un quartier marchand se développe à Shang-Yang, la plus occidentale des cités cathayennes. [ME5]

---

### **1703**

Le forgeron Daith crée l'Épée de l'Esprit. Findol, son commanditaire, refusant de le payer, Daith soulève les bois contre lui. Dès lors, il fut toujours payé en temps et en heure. [ES6]

---

### **1703**

Début des raids norse sur Ulthuan. Magnus le Fou assiège Lothorn avec 200 hommes. [HE4]

---

### **1705**

Gorbad défait Zogoth l'Ecrabouilleur et unifie les Griffes de Fer et les Dents Brisées à la forteresse du Roc de Fer. [OG4]

---

### **1707**

Gorbad Griffes de fer envahit l'Empire par le Col du Feu Noir. La capitale passe à Altdorf, Nuln étant mise à sac. Le Moot est dévasté, de même que l'Averland et Averheim. A la Bataille de la Couronne du Solland, Gorbad tue le Comte Eldred, et s'empare de sa couronne et de son Croc Runique. Le Solland est détruit, et partagé entre les provinces voisines. [EM6], [WD116] ([OG6]), [HdS]

---

### **1709**

Une grande armée impériale menée par le Comte du Wissenland est détruite à la Bataille de Grunberg. Le Comte du Wissenland blesse Gorbad, qui ne se remettra jamais de sa blessure. Altdorf est assiégée, mais tient bon. [EM6], [WD116] ([OG6]), [HdS]

---

**1712**

L'Empereur Sigismund V est tué par des vouivres orques, mais les Orques sont repoussés d'Altdorf. Suite à cela, Gorbad, toujours blessé, se retire dans les Terres Arides. Sa Waaagh se disperse. [EM6], [WD116]

---

**1714**

Une caravane revient de Cathay à Verezzo. On apprend en Tilée l'existence du royaume de Cathay. [ME5]

---

**1715**

Les restes de l'armée du seigneur de guerre orque Griffes de Fer tentent une invasion en partant de l'Empire et sont défaits par l'armée bretonnienne. [BR6], [BR5]

Kastagar, Champion de Khorne, attaque les Gobelins de l'ancre de Gnashrak. Après avoir tué les Gobelins de la forteresse jusqu'au dernier, il devient Prince Démon. [CH5]

---

**1726**

De violents affrontements entre des tribus arabéennes et les armées de Khemri voient la victoire de ces dernières. Les peuplades arabéennes sont soumises au tribut. [RdT6]

---

**1750**

Kislev quitte l'Empire. [CR]

Des invasions de nomades arrachent Kislev à l'Empire et donnent naissance aux premières grandes cités humaines dans le nord-est du Vieux Monde. [WJDRF1]

---

**1757**

Sartosa se soulève contre les Princes de Luccini qui la contrôlent et force leurs armées à quitter l'île. Sartosa devient le repaire de brigands. [ME5]

---

**1783**

Les éclaireurs elfes noirs découvrent un souterrain qui mène jusqu'à la colonie Haut Elfe d'Arnheim dans le Nouveau Monde. Jusqu'à présent, les colons hauts elfes étaient protégés des Elfes Noirs par la barrière naturelle des Montagnes de l'Échine Noire à l'Ouest et le désert au Nord. De nombreuses fermes isolées sont détruites par surprise avant qu'une réelle défense ne puisse être organisée et les éclaireurs elfes noirs repoussés jusqu'à leurs forteresses situées dans les montagnes. [EN4]

---

**1786**

Bordeleaux perd un tiers de sa population en une semaine à cause de la Peste rouge, répandue en Bretonnie par le clan skaven Pestilens. Le Baron Gonzague du Pontet ordonne que les quartiers pauvres soient brûlés jusqu'au sol, ce qui met instantanément fin à la Peste.

---

**1797**

Vlad von Carstein devient le premier Comte Vampire de Sylvanie en épousant Isabella von

Drak, fille du Comte van Drak, Otto le Fou. Au cours des deux siècles qui suivent, toute la noblesse dégénérée de Sylvanie succombe à la malédiction du vampirisme. [CV6], [WD105]

---

### **1801**

Luciano Soprana, Prince Pirate déposé de Sartosa, fonde Port des Pillards, en Lustrie. Malgré les fréquentes attaques des Hommes-Lézards, la ville devient vite prospère, bien qu'elle soit un repère d'individus peu recommandables. [HL6]

Le Roi Louis VIII (le Simple) meurt sans héritier. Le gouvernement central s'effondre. Les Duchés et Baronnie vont se faire la guerre pendant les 250 prochaines années.

---

### **1810**

Création d'un régiment de cavalerie censé servir de garde du corps au Tzar Gospodar IV. [WD114]

---

### **1812**

La Bretonnie du Sud est ravagée par une autre montée de peste rouge. La panique, l'anarchie et les émeutes se répandent à travers toute la Bretonnie ; des bandes pillent et dévastent les cités, brûlant tout ce qui pourrait être porteur de la peste rouge. Le Grand Feu de Brionne rase les trois quarts de la ville. [BR5]

Le baron Leonhard, frère du Comte Karl-Heinz du Middenland, se proclame Comte légitime. Le Comte doit fuir vers Carroburg, où il reçoit le soutien du Reikland en échange de son aide dans la lutte opposant le Reikland et le Wissenland. Karl-Heinz assiège Middenheim, et tente de l'envahir en passant par la Cité Souterraine, mais Leonhard ordonne que les tunnels soient scellés. Suite à sa victoire, Leonhard est reconnu Comte à l'unanimité. [WD108], [HdS]

Menés par le clan des Rudes-Sourcils, les Ingénieurs et constructeurs de navires de Barak Varr inaugurent les premiers navires à vapeur, les Cuirassés. [P&A]

Introduction des arquebuses dans l'armement impérial nain. [P&A]

Une épidémie de peste rouge se lève à Miragliano et se répand dans tout le Nord de la Tilée. [ME5]

---

### **1813**

Deux armées skavens apparaissent et rasant plusieurs villages et petites villes le long du Fleuve Brienne. Brionne et Quenelles sont assiégées. L'armée skaven est battue par les Elfes Sylvains les chevaliers bretonniens de Parravon et ceux de Moussillon, commandés par Mérovée. L'hiver, allié à une quarantaine intransigeante, permet de juguler la propagation de la peste rouge. [BR6], [BR5], [ES6], [ME5]

Mérovée invite le Roi de Parravon à venir célébrer son triomphe chez lui, à Moussillon. Lors du banquet, Mérovée tue le Roi en combat singulier, puis boit son sang, révélant ainsi sa folie à tous. [BR6]

---

### **1814**

La fée enchantresse dénonce publiquement Mérovée. Lyonesse mène une campagne contre le duché, et en confisque la plus grande partie des terres. Mérovée est tué. [BR6]

Decasor, Champion de Nurgle, défait dans les Désolations Nordiques une horde de Skavens venue de Malefosse afin de voler de la Malepierre. [CH5]

---

### **1817**

Après avoir vaincu un grand nombre de créatures du Chaos, dont un Griffon, dans les Montagnes du Bord du Monde, la garde du corps du Tzar est rebaptisée Légion du Griffon. [WD114]

---

### **1839**

Naissance de Genevieve Dieudonné à Parravon. [CR]

---

### **1847**

Le Duc Tudual de L'Anguille finance une expédition contre les Hommes-Lézards de Lustrie pour se débarrasser de son fils illégitime. Celui-ci débarque à Port des Pillards, d'où il lance un raid sur la cité-temple d'Huatl, mais il n'en reviendra jamais. [HL6], [WCL]

---

### **1850**

Des raids nordiques traversent la Mer des Griffes et la mer du Milieu. [HdS]

Quatrième et dernier sac Marienburg par les Nordiques. [HdS]

L'Empire souterrain skaven est agité par sa deuxième guerre civile. Les autres membres du Conseil profitent de l'échec de la campagne en Bretonnie pour évincer les membres du Clan Pestilens du Conseil. Au cours des féroces luttes intestines en résultant, les Seigneurs de la Peste tentent de prendre le contrôle du Temple du Rat Cornu à Skarogne. L'anarchie est totale.

---

### **1851**

Le Comte Drachenfels met à sac Parravon. [CR]

---

### **1855**

Genevieve est transformée en vampire par Chandagnac l'Ancien. [CR]

---

### **1865**

Le Comte du Middenland attaque Carroburg, où Jurgen, petit-fils de Karl-Heinz, tente de reconquérir le titre d'électeur. Mais la ville est défendue par les troupes du Reikland, alliées de Jurgen. Le Comte est tué par Jurgen lui-même, qui reprend le titre de Comte Electeur du Middenland. Suite à leur rôle décisif, les Joueurs d'Épée du Reikland prennent le titre honorifique de Joueurs d'Épée de Carroburg. En remerciement de son aide, Jurgen offre au Reikland les coffres de son prédécesseur. [WD108]

---

### **1877**

Mort du Prince de Tobaró. Un cochon est élu pour lui succéder, afin de contrer une prophétie prédisant une mort horrible au prochain Prince. [ME5]

---

**1889**

Mort de Cochono I, le Prince cochon de Tobaró. Il tombe du haut des remparts et se noie dans la mer en contrebas. [ME5]

---

**1897**

Naissance d'Engra, plus tard connu sous le nom d'Engra Morte-Epée, futur Champion des Dieux et Tombeur de Praag, dans la tribu des Sarls.

---

**1903**

Devant la montée du nombre de raids norse, les Mages de Saphery créent un écran de brouillard sur les voies d'approche orientales. Bel-Hathor signe l'édit interdisant aux Hommes de poser pied sur Ulthuan. [HE4]

---

**1925**

Dans les Montagnes Grises, un convoi de Nains attaqué par des Orques est sauvé par la chasseresse Gwytherc. [ES6]

---

**1932**

Le duc Rouge se relève de sa tombe pour menacer une fois de plus l'Aquitanie. Les chevaliers bretonniens sont victorieux, mais il s'enfuit vers la Forêt de Châlons. Il est traqué par des générations entières de Chevaliers de la Quête, mais nul ne sait où le trouver. [BR6]

---

**1937**

La Fête Empoisonnée de Drachenfels. Mort de l'Empereur Carolus. [CR]

---

**1944**

L'aventurier estarie El Cadavre fonde la ville de Cadavre, sur les côtes de Lustrie. Elle est trois fois détruite par le Prêtre- Mage Mazdamundi, mais est trois fois reconstruite, jusqu'à ce qu'un tremblement de terre provoqué par le Slann la mette définitivement à bas. El Cadavre tente de s'enfuir par mer avec son trésor, mais des bouleversements climatiques provoqués par Mazdamundi font sombrer son navire. [HL6], [WCL]

---

**1948**

Année des Quatre Tyrannies de Tilée. [ME5]

---

**1979**

Magritta de Marienburg devient Impératrice Elue, mais n'est pas reconnue par la Comtesse du Stirland, Otilia du Talabecland, le Comte du Middenland et le Grand Théogoniste. Début de l'Age Sombre. Effondrement du système impérial, qui tiendra tant bien que mal jusqu'à l'avènement de Magnus le Pieux. [EM6], [WD108], [HdS]

La Guerre des Sorciers commence à Middenheim et se répand dans tout l'Empire. Les Nains impériaux assistent leurs homologues humains dans l'extermination de nombreux démonologues et nécromants. [P&A]

Les cités créent leur propre gouvernement et les bourgmestres marchands gagnent en notoriété. [EM6], [WD108]

---

### 1991

Fin de la Guerre des Sorciers avec le bannissement et l'exécution d'un grand nombre de démonologues et nécromanciens.

Les Impériaux acquièrent des Nains les secrets de la poudre noire et de la fabrication du canon. [P&A]

---

### 1993

Les pressions religieuses entraînent une sanglante répression de la sorcellerie. Les sorciers de Marienburg sont placés sous la protection de l'Ordre fraternel des Burgomeisters (précurseurs de l'Echange d'Import-export du Pays Perdu).

---

### 1999

Apparition de la Comète à Deux Queues, le Marteau de Sigmar, qui s'abat sur la cité de Mordheim, en Ostermark, et la détruit. [EM6], [MO [#nbMO]], [HdS]

Be'lakor, le premier Prince Démon, maudit par Tzeench, parvient temporairement à échapper à sa malédiction en prenant la forme du Maître des Ténèbres de la cité de Mordheim. Là, il prend possession du corps du prochain Elu du Chaos, Khaardun le Glorieux, mais se retrouve finalement pris au piège, alimenté par la Pierre Magique suintant des ruines de Mordheim et incapable de s'enfuir. Finalement, consumé par la rage et la haine, sa forme corporelle est détruite. Be'lakor retourne à son existence tourmentée et sombre plus profondément encore dans la folie. [TdCI [#nbTdCI]]

---

### 2000

Numas se rebelle contre Khemri, mais la révolte est vite étouffée. [RdT6]

Le clan skaven Scruten est éloigné du reste des Skavens par le Prophète Gris Kritislik. Le Clan Scruten établit sous les Marais Maudits une forteresse secrète qui s'étend jusque sous Marienburg.

Un nouvel âge d'or de culture, d'art et de prospérité voit le jour en Tilée. [ME5]

Des explorateurs du Vieux Monde, partis vers l'ouest, se voient refuser l'accès à Ulthuan par les elfes. [HdS]

---

### 2001

Finubar quitte Ulthuan pour se rendre dans le Vieux Monde. Il accoste au port bretonnien de l'Anguille. Il voyage à travers le Vieux Monde, où il rencontre les Elfes des Mers et entretient avec eux des liens très étroits. Il tisse aussi des liens avec l'Empire, la Bretonnie et les Nains. [HE4]

---

### 2006

Une immense flotte du Chaos accoste en Bretonnie. Les adorateurs de Khorne, conduits par le Seigneur du Chaos Kharan, battent les Bretonniens à la Bataille des Lamentations. Le roi Louis le Brave est tué par Akrim, chef des Chasseurs de Crânes. [BR5], [CH5]

---

**2007**

Bataille de Couronne. Suite à une apparition de la Dame du Lac, Jeanne de Lyonesse conduit une armée contre les hordes du Chaos. Le Seigneur Kharan est tué. Louis le Jeune monte sur le trône. [BR6], [BR5], [CH5]

Morghur est une fois de plus tué par les Elfes Sylvains. C'est Scarloc et ses éclaireurs qui accomplissent cet exploit. [ES6]

---

**2010**

Début des Guerres des Comtes Vampires avec la dévastation de l'Ostermark par Vlad von Carstein, premier des Comtes Vampires connus de Sylvanie. Les armées mortes-vivantes se livrent au pillage entre le Stirland et la frontière septentrionale. Suite aux ravages répétés, le Stirland, une des plus puissantes provinces impériales avant l'arrivée de Vlad, perd toute chance d'accession à la couronne impériale. Bataille du Bois de la Faim. Les Nains prennent part au Siège Nocturne du Château Tempelhof et défont la Comtesse Vampire Emmanuelle. [CV6], [EM6], [NA6], [WD105], [WD108], [HdS]

---

**2012**

Le génial inventeur tiléen Leonardo de Miragliano entre au service du Comte du Reikland Stephan Franz. Il fonde ce qui deviendra l'Ecole Impériale des Techniques. [ME5], [WD125]

---

**2025**

Vlad von Carstein est tué par Kruger, Grand Maître des Chevaliers du Loup Blanc. [HB6], [WD108], [HdS]

---

**2026**

Vlad von Carstein réapparaît, et se venge de Kruger : son corps est retrouvé exsangue au pied de l'Ulricsberg. [WD108]

---

**2033**

Finubar atteint Athel Loren et découvre la civilisation des Elfes Sylvains. [HE4]

---

**2035**

Mise en service du premier tank à vapeur, modèle Délivrance, invention de Leonardo de Miragliano. Envoyé contre une bande d'Orques en maraude à la Montagne de Kalmur, au Sud de Nuln, son canon subit une spectaculaire explosion. Après la victoire impériale, il est rapatrié à Altdorf pour être réparé. Pendant les vingt années suivantes, Leonardo travaillera pour le perfectionner. [WD91]

---

**2050**

Bataille de Swartzhafen. L'armée de Morts-Vivants de Vlad von Carstein et l'armée du Comte Electeur de Middenheim se rencontrent à la frontière sylvanienne. Vlad est battu, et même blessé par les Chevaliers du Loup Blanc. Il mettra un an à s'en remettre.

---

**2051**

Vlad von Carstein est finalement tué par le Grand Théogoniste Wilhem III lors du siège d'Altdorf et son épouse Isabella se suicide plutôt que d'endurer l'éternité sans son époux. Les Comtes Vampires se querellent entre eux pour la succession de Vlad, et leurs armées de Morts-Vivants se dispersent dans les campagnes de l'Empire. Les Impériaux s'emparent alors des copies des Neuf Livres de Nagash, et du Liber Mortis. [CV6], [WD105], [HdS]

Finubar rentre en Ulthuan, et commence une politique de commerce avec les Elfes des Mers du Vieux Monde. Il persuade Bel-Hathor de lever l'interdit au sujet des Humains. Le commerce redevient prospère en Ulthuan. [HE4]

---

## 2064

Fuyant leurs débiteurs, des joueurs invétérés quittent Port des Pillards pour fonder Bourbeville, qui devient un des principaux centres de négoce de toute la Lustrie. [HL6]

---

## 2094

Konrad von Carstein s'avère être le plus fort et le plus déterminé des Comtes Vampires. Il mène ses armées de Morts-Vivants contre l'Empire. [WD105] ([CV6], [HdS])

---

## 2100

Konrad von Carstein est vaincu à la Bataille des Quatre Armées, regroupant les forces de provinces du Middenland, du Talabecland et de Marienburg. Les trois prétendants au trône impérial sont tués lors de cette bataille, mais seulement un des mains de Konrad : Ottilia de Talabecland et Lutwik de Middenland s'entretuent. [CV6], [MV5], [WD105], [WD108]

Des factions rivales d'Hommes-Lézards s'affrontent pour la possession des restes momifiés du Seigneur Xhilipepa.

---

## 2111

Le Grand Duc de Middenland, le Chasseur de Sorcières Luitprand II, fait pendre les habitants de la ville de Rotebach pour leur "allégeance chaotique". [HdS]

---

## 2121

Konrad von Carstein est vaincu et tué à la Bataille de la Lande Lugubre par les Impériaux d'Helmar, Comte de Marienburg, et les Nains de Grufbad. [CV6], [WD105]

---

## 2132

Manfred von Carstein reprend la succession de Konrad et lance ses légions contre l'Empire, empêtré dans une guerre civile. Il assiège Altdorf, mais est repoussé par le Grand Théogoniste Kurt III, récitant le Rituel de Bannissement tiré du Liber Mortis. Manfred fuit vers Marienburg, qu'il assiège, mais est repoussé par la magie du mage elfe Finreir et la contre-attaque des forces d'Altdorf. [CV6], [WD105], [HdS]

---

## 2145

Bataille d'Hel Fen. Manfred von Carstein, dernier des Comtes Vampires de Sylvanie, est détruit avec sa horde morte-vivante par les Impériaux du Comte de Stirland et les Nains. [EM6], [WD105] ([CV6]), [HdS]

---

**2150**

Retour des Elfes Marins sur le Vieux Monde. Marienburg signe un traité lui garantissant l'exclusivité du commerce avec les Elfes Marins. Rétablissement des Elfes Marins dans l'ancienne colonie en ruines de Star Gem. [WHFRP1]

---

**2155**

Les Hommes-Bêtes mettent à sac la cité de Malthofen. [CH5]

---

**2162**

Bel-Hathor meurt de sa belle mort après avoir désigné Finubar comme son successeur. [HE4]

---

**2163**

Période de Finubar le Voyageur. Il inaugure une nouvelle politique de commerce et d'exploration. [HE4]

---

**2169**

Bataille des Marais Flétris. Une armée de Miragliano et de ses alliés, avec à la tête le Duc Alfonzo de Miragliano, repousse les Skavens au plus profond des marais mais, malgré la mort de milliers de Skavens, n'arrive pas à les détruire totalement.

---

**2177**

Mort de Chandagnac l'Ancien, père vampirique de Genevieve. [CR]

---

**2187**

Le Seigneur Melchin rapporte de Lustrie à la cour impériale un Pygmée, qui parvint à s'enfuir après avoir dévoré un officiel de haut rang. Il trouve refuge au Moot. [HL6], [WCL]

Giger, Grand Maître des Chevaliers du Loup Blanc, et Sechse, Grand Maître des Chevaliers Panthères, rentrent victorieux d'une campagne contre les tribus barbares de Thialfi Grand Hache, mais tous deux tentent de s'approprier le mérite de cette victoire. [WD108]

---

**2201**

Début des Guerres de l'Errance quand Louen le Tueur d'Orques, Roi de Bretonnie, déclare son intention de purger la Bretonnie des Orques. [BR6], [BR5]

---

**2202**

Une armée orque tente d'échapper aux Bretonniens par la Forêt de Loren. Ils sont piégés et détruits par Durthu l'Homme-Arbre et sa suite. [ES6]

---

**2205**

Bataille des Chutes Noires. Une armée de Nains affronte une armée de Gobelins sur les rives du Lac Noir. Alrik le Haut Roi des Nains et Gorkil l'Eborgneur sont tués alors qu'ils se

battent sur les falaises. Le Seigneur de guerre goblin est grièvement blessé par le Roi Nain mais l'entraîne avec lui dans la mort alors qu'il tombe dans les chutes. Les Gobelins sont repoussés vers les eaux glacées et la plupart périssent dans les chutes avec leur chef. [NA4] ([NA6])

Fabrication des premiers gyrocoptères, et, à Barak Varr, des Canonnières, bateaux plus manœuvrables que les Cuirassés. Elles sont chargées de patrouiller sur les rivières, en amont de la ville, et les bas fonds côtiers. [P&A]

Pour la première fois, les Nains rencontrent leurs cousins déchus. [P&A]

---

## **2211**

Le Grand Prêcheur, Hans Grunsson, voyage jusqu'aux Désolations Nordiques pour convertir les hordes du Chaos à la vraie foi de Sigmar. Il est mangé par un troll peu convaincu par ses sermons. [CH5]

---

## **2231**

Morghur renaît dans la Forêt d'Arden, qu'il commence à corrompre. Les Elfes Sylvains tentent de le détruire, mais échouent. [ES6]

---

## **2236**

Grotto peint deux mille nymphes dénudées sur le plafond du Palazzo Verizzo au lieu d'une scène de bataille et est exilé sur l'île de Nonucci en punition.

---

## **2250**

Multiplication des raids de bandes du Chas, partout dans le Vieux Monde. [CH5]

---

## **2252**

Le Roi Qa de Numas part pour les Montagnes du Bord du Monde pour essayer de reprendre certaines mines aux Nains. Sa tentative échoue. Les nains descendent alors de leurs montagnes et mettent le siège devant Numas, mais les armées de cinq Rois des Tombes en viennent à bout. [RdT6]

---

## **2253**

Le tank à vapeur est équipé pour la première fois d'un canon feu d'enfer. L'explosion qui suivit fut mémorable. [WD91]

---

## **2262**

Naissance de Yevgeny Yefimovich, futur Grand Prêtre de Tzeentch. [CR]

---

## **2285**

La Chasse Sauvage de Kurnous traverse Quenelles. De nombreux villages sont détruits. [ES6]

---

## **2292**

Les Nains de Norsca achèvent le Ungrunvalk, passage souterrain servant à relier le Draksfjord à la rivière Dypvann, ce qui permet aux navires des Nains nordiques d'atteindre la Mer des Griffes sans avoir à contourner toute la Norsca. [P&A]

---

## 2297

Affaire du faux Graal. A la mort du Roi de Bretonnie, Jules le Bon, Maldred de Moussillon tente de s'emparer du trône, aidé de sa femme, la sorcière Malfleur. Elle fabrique un faux Graal, symbole de la légitimité de son mari au trône de Bretonnie. L'affaire est éventée, et le siège mis devant Moussillon. [BR6], [BR5]

---

## 2300

Fin de Moussillon. Elle est ravagée par une épidémie de fièvre rouge. Maldred et Malfleur sont retrouvés morts dans leur château, et Moussillon devient une ville maudite. Gaston de Gueste devient Roi de Bretonnie et épouse Yseult, fille de Jules le Bon. Il déclare Moussillon terre perdue à reconquérir. [BR6], [BR5]

---

## 2301

Les Elfes Noirs mènent l'incursion du Chaos en Ulthuan, aidés de troupes de Khorne et Slaanesh. Avelorn est attaqué et la Reine Éternelle, Alarielle, est sauvée par Tyrion. Teclis forge son épée et quitte la Tour Blanche. Il sauve Alarielle et Tyrion, son frère, des mains des assassins de Malekith et de celles de N'kari, Gardien des Secrets envoyé lui aussi par Malekith. Trois Arches Noires font le siège de Lothorn, dans laquelle se terre le Roi Phénix. [EN4], [HE4] ([HE6])

Le tank à vapeur Délivrance est blindé et préparé pour contrer l'invasion du Chaos, au Nord. Il rendra de nombreux services dans de multiples batailles. [WD91]

Incursion du Chaos. Des épidémies provoquées par Nurgle se lèvent dans plusieurs villes. Le Nord de l'Empire est dévasté par des bandes en maraude, et le Comte d'Ostland envoie une bonne partie de son armée à Kislev, pour contenir l'invasion. L'armée kislévite, aidée des Impériaux de l'Ostland, est écrasée entre Murmagrad et Chasask. [WD98]

---

## 2302

Bataille de Finuval. Tyrion reçoit sa monture, Malhandir, dernier descendant de Korhandir, le Père des Chevaux. Il bat en combat singulier Urian Lamepoison, assassin champion de Malekith. Teclis foudroie Malekith, le forçant à quitter les combats. La victoire des Hauts Elfes est écrasante. Les dragons sont réveillés. Tyrion se dirige alors vers Saphery pour en briser le siège, alors que le Roi Phénix se dirige vers le nord pour y engager les renforts elfes noirs. [HE6], [HE4]

Le Prince Dragon Asarnil est exilé d'Ulthuan pour avoir défendu Caledor au lieu de rallier l'armée du Roi Phénix à Lothorn. [ME5]

Magnus le Pieux apparaît à Nuln et lance, avec succès, un appel à l'unité contre la menace du Chaos. Magnus se rend à Middenheim et humilie le Grand Prêtre d'Ulric qui fait des tentatives pathétiques pour le dénoncer comme hérétique. Le Grand Prêtre d'Ulric, Kriestov, ainsi que ses fidèles rejoignent la cause de Magnus. [EM6], [WD108]

Lors de l'absence de Kriestov, Middenheim est assiégée par les Hommes-Bêtes. Le siège est brisé au retour de Kriestov, au début de l'hiver. [HB6]

Archaon, Templier de Sigmar, lit les divagations de Necrodomo le Dément dans le Livre Céleste des Divinations, situé dans la cathédrale de Sigmar. Rendu fou par ce qu'il y apprend, il s'enfuit de la cathédrale, maudissant Sigmar et les dieux et les traitant de menteurs. Il se réfugie dans les Désolations du Chaos, où il deviendra le futur Elu du Chaos. [TdCI] ( [CdC [#nbCdC]])

Magnus se met en route pour Kislev. Son avant-garde arrive trop tard pour sauver Praag, mais extermine l'arrière garde chaotique, en route pour Kislev. Engra Morte-Epée est tué par Kriestov, Grand Prêtre d'Ulric, le long du Lynsk. [CH6], [EM6], [QPK]

Les hordes du Chaos traversent le Lynsk. Praag est prise par Arbaal l'Invincible et Engra Morte-Epée, qui appelle les vents du Chaos pour engloutir les restes de la ville. Elle devient un avant goût de ce qui arriverait au monde s'il tombait devant les forces du Chaos. Bolgasgrad, Petragrad et Kinsk succombent, mais Erengrad résiste grâce aux alliances avec les Princes Norses, et une armée de Mutants et d'Hommes Bêtes assiège Kislev. Des émissaires du Tsar Alexis Romanoff vont demander l'aide de Magnus le Pieux, Empereur à Nuln. [CH6], [QPK], [WD98], [HdS]

Karaz-a-Karak est attaquée lors de la Grande Guerre contre le Chaos, mais tient bon. Le Haut Roi Alriksson mène une armée vers le nord pour venir en aide aux kislévites. [CH6]

Au Nord, les Nains trouvent et réveillent Galrauch, le premier dragon du Chaos. Celui-ci fait disparaître la forteresse dans une débauche de magie. Elle oscille aujourd'hui entre deux plans d'existence. Les Nains envoyés à Kislev et de retour à Karak Vlag ne retrouveront jamais leur forteresse. [WD102]

La Norsca est envahie par les Maraudeurs. [CH5]

Graf Paulus van der Maacht, dernier Baron du Westerland, meurt lors d'une bataille contre le Chaos. Une petite épidémie frappe Marienburg.

La Grande Guerre contre le Chaos commence. L'afflux de magie noire permet aux Prophètes Gris d'invoquer le Rat Cornu pour qu'il fasse part de sa justice divine aux factions en lutte. Au cours d'une grande cérémonie le jour de la Vermine, les Prophètes Gris réussissent à invoquer le Rat Cornu. Les chefs de clan sont terrifiés et amenés à un niveau de soumission et d'obéissance incroyable de la part des Skavens, lorsque le Rat Cornu expose son plan au Conseil. Le Conseil des Treize Seigneurs de la Ruine est complètement réorganisé et toute hostilité immédiatement stoppée. Durant les guerres qui suivent, les Skavens affrontent les armées du Chaos, de l'Empire et de Kislev mais, après leurs siècles de luttes internes, leur nombre est sérieusement réduit. Quand les hordes du Chaos sont finalement mises en déroute par Magnus le Pieux, les Skavens tendent des embuscades à plusieurs des contingents impériaux sur le chemin du retour et une épidémie mineure frappe bientôt Nuln, Talabheim et Marienburg.

---

## 2303

Magnus envoie un ambassadeur en Ulthuan pour demander de l'aide. Teclis, ainsi que les Mages Finreir et Yrtle, se portent volontaires. [EM6], [HE6]

Bataille des Portes de Kislev. Les armées chaotiques sont attaquées par les défenseurs kislévites et nains, l'armée de Magnus et son avant-garde, dont la charge met en déroute l'armée ennemie. Valnir le Moissonneur, Champion de Nurgle, est tué par le Tsar Alexis. Magnus bat le Champion du Chaos Asavar Kul en combat singulier. La guerre prend définitivement fin avec la Bataille du Bois de Grovod. [CdC], [CH6], [EM6], [WD98], [HdS]

Le Tsar Alexis proclame Magnus Héros du Peuple et fait serment d'une fraternité éternelle entre les habitants de l'Empire et ceux de Kislev. De petites épidémies se lèvent à Nuln et

Talabheim. [QPK]

L'esprit de Be'lakor est brisé par la défaite, et il décide de recourir à tous ses pouvoirs pour prendre le contrôle de la Couronne de Domination non pour le prochain Elu des Dieux, mais pour lui-même. [TdCI]

Tyrion et Finubar se rejoignent à Tor Achare, capitale du Royaume de Chrace. L'invasion elfe noire est presque repoussée. [HE6]

Suite à la Bataille des Bois de Grovod, l'Empire nain de Karaz Ankor et les colonies de Norsca sont réunifiés. Le Haut-Roi invite le Roi de Kraka Drak à participer aux festivités du Jour des Souvenirs à Karaz-a-Karak. [P&A]

Les skavens tendent des embuscades à plusieurs contingents impériaux retournant dans leurs foyers et peu après quelques poussées mineures de peste se déclarent à Nuln, Talabheim et Marienburg. [HdS]

---

## 2304

Magnus est élu Empereur avec la bénédiction du grand Théogoniste de Sigmar. Il installe sa cour à Nuln. Magnus demande à Teclis d'ouvrir les Collèges de Magie à Altdorf, dirigés par le Patriarche Suprême (Volans fut le premier). L'accès y est limité par le Conseil Gouvernemental de la Pratique de la Sorcellerie, dont font partie un représentant de l'Empereur, le Grand Théogoniste et le Grand prêtre de Véréna. [EM6], [HE6], [HdS]

Au bout de deux ans de campagnes, et avec l'aide des forces kislévites et des alliés nordiques, Magnus repousse les armées du Chaos au-delà du Lynsk dans les Terres Incultes du Chaos. [EM6], [WD98]

Durant cette période de stabilité relative, le Sud et le Centre de Kislev prospèrent sous la dynastie Romanoff. Le Nord se remet très lentement de l'incursion du Chaos et est toujours infecté par des conflits externes et internes avec les forces inspirées du Chaos. [QPK]

---

## 2305

Une invasion orque fait le siège du Castel Krantz, dont ils tentent de saper les fondations. La manœuvre est découverte et contrée. Les Orques s'enfuient avant l'arrivée des renforts impériaux. [WD93]

Magnus décrète la fin de la Baronnie et fonde la Province du Westerland, gouvernée par un Conseil choisi composé de citoyens de Marienburg.

---

## 2315

Le Roi Pirate Draven est engagé par Bourbeville pour protéger les navires marchands des attaques des pirates de Port des Pillards. Il détruit la flotte pirate, puis met Bourbeville à sac. [HL6]

---

## 2319

Poussé par le Culte de Shallya, l'Empereur Magnus promulgue la Loi du Salut et de la Pitié, qui encourage les Electeurs à fonder des prisons.

Les navires de guerre Skavens attaquent par surprise la flotte de guerre estalienne. Les coureurs d'égouts du Clan Eshin effectuent un grand nombre de raids contre les flottes

estaliennes, mais aussi bretonniennes, tiléennes et impériales ancrées dans leurs ports d'attache. Ils utilisent du naphte et des boutefeux pour brûler les bateaux avec un succès variable. De nombreux navires sont endommagés.

---

### **2320**

Une flotte skaven ravage les ports occidentaux de Bretonnie. Le roi ordonne le renforcement des flottes par des navires de meilleure qualité. [BR6], [BR5]

Des agents skavens, aidés par des marins et des dockers corrompus, s'infiltrèrent à Marienburg et détruisent de nombreux bateaux avec des bombes à base de Malepierre. [WHFRP2]

---

### **2321**

Les côtes estalienne et tiléenne subissent des raids skavens durant tout l'été. Après avoir détruit la flotte tiléenne, une flotte de Skavens met à sac les côtes de Tilée et d'Estalie, pillant et dévastant tout. Pendant les 80 prochaines années, la Tilée sera en proie à une famine récurrente due aux souris qui mangent le grain. [ME5]

Les cuirassés nains de Barak Varr traquent et finissent par couler la flotte skaven dans le Golfe Noir, à la Bataille du Déroit de l'Eau Sanglante. [NA4]

---

### **2326**

Teclis rentre en Ulthuan pour les funérailles de son père. Il est promu Grand Maître du Savoir de la Tour Blanche d'Hoeth, et reste en Ulthuan. [HE6]

---

### **2336**

Un homme sort de la Forêt de Loren, clamant être le Duc Melmont de Quenelles. Il est frappé en quelques heures d'extrême sénescence, et meurt peu après. [BR6], [ES6]

---

### **2350**

La Guilde des Ingénieurs de Karaz-a-Karak est détruite par les explosions provoquées par les expérimentations sur les machines à vapeur de Burlök Damminson et Sven Hasslefriesien. Suite à cette explosion qui lui coûta un bras, Burlök, futur Maître de la Guilde des Ingénieurs Nains, devint un des plus farouches traditionalistes de la Guilde. [NA4]

Des Nains atrocement mutés sont découverts au Nord des Montagnes du Bord du Monde. [P&A]

---

### **2369**

Mort de Magnus le Pieux. L'Empire ne passe pas à son frère, Gunther von Bildhofen, fidèle d'Ulric, mais au Comte Léopold Unfahiger de Stirland, soutenu par le grand Théogoniste de Sigmar. Gunther se rend alors à Middenheim, chez les Todbringer, des parents éloignés. [MI], [HdS]

---

### **2370**

Naissance de Gotrek le nain, futur Tueur de Trolls. [CR]

---

### **2371**

Mariage de la Comtesse von Bildhofen du Middenland, petite-fille de Gunther, avec Boris Todbringer. Leur fils Berthold devient le premier Comte du Middenland issu de la lignée des Todbringer, arrière grand père de l'actuel comte. [HB6], [WD108], [HdS]

---

### **2378**

Le Thane Ergrim Marteau de Pierre et un chevalier impérial découvrent le Croc Runique du Solland dans une grotte, protégé par un monstre. Le Croc est rendu à l'Empereur, à Altdorf. Le chevalier fonde l'Ordre de l'Epée Scintillante. Ergrim part pour Karak Kadrin, où il devient Tueur. [WD118]

La flotte marchande et les milices de Marienburg mènent une campagne contre les pirates qui connaît un grand succès. [HdS]

---

### **2383**

Des enfants racontent avoir eu une vision de Shallya dans un bosquet du voisinage de Pfeildorf. Certains d'entre eux prétendent pouvoir faire des miracles. Les inquisiteurs de Nuln n'apprécient guère la plaisanterie et envoient les enfants au bûcher. La secte survit pourtant et devient l'Ordre des Enfants de la Colombe. [HdS]

---

### **2387**

Le Prince Karsten de Waldenhof engage des Skavens pour saper les murs du Château Siegfried en Sylvanie. Karsten refusant de verser le paiement en malepierre, les Skavens enlèvent tous les enfants de Waldenhof. Après cet évènement célèbre (Karsten fut finalement lynché), les Skavens disparaissent de la surface pour plus d'une centaine d'années. Ils retournent sous terre pour comploter et reconstituer leurs forces. [WHFRP2]

---

### **2390**

Rutgar de Wissenland, Prince Frontalier de l'Empire, défait la tribu des Griff' de Fer du Seigneur Grotfang à la Bataille de Rutgarburg.

---

### **2391**

L'arrestation d'un Humain par des Elfes à Suiddock et son transfert à Elfville provoque une émeute de deux jours. Beaucoup d'Elfes sont lynchés avant que les esprits ne se calment.

---

### **2393**

Un immense chargement de grain voyageant par bateau entre l'Arabie et la Tilée se perd en route. Les pirates Skavens sont soupçonnés mais rien ne sera jamais prouvé.

---

### **2399**

Suite aux révoltes provoquées par les famines, Remas et Verezzo se proclament républiques indépendamment l'une de l'autre. [ME5]

---

### **2400**

Erengard et les autres centres urbains situés le long du Lynsk se remettent progressivement. De nouvelles colonies sont établies au Nord du Lynsk. Celles-ci, qui doivent servir de

repoussoir aux futures incursions du Chaos, sont solidement renforcées de garnisons militaires substantielles. [QPK]

---

### **2401**

Siège de Monte Castello, lors duquel une petite garnison résiste aux attaques implacables de nombreux Orques et Gobelins. [ME5]

Décès de l'Empereur Matthias IV. [CR]

---

### **2419**

L'accession de Charles I l'Enorme au trône marque le début de la décadence bretonnienne.

---

### **2420**

Le Roi Charles l'Enorme annonce son intention de mener les Guerres de l'Errance dans les principautés Frontalières et au-delà. [BR6], [BR5], [OG4]

Les chevaliers bretonniens remportent une immense victoire sur les Orques au Fleuve de Sang, dans les Principautés Frontalières. [BR6], [BR5], [OG4]

Le Seigneur de Guerre goblin Grom la Panse commence quatre années de dévastation dans tout l'Empire. Après avoir mis Nuln à sac, il fait voile vers Ulthuan. ([OG6])

Le Seigneur de Guerre goblin Grom la Panse bat une armée naine à la Bataille de la Porte de fer. Il se dirige alors vers l'Empire. [NA6], [HdS]

---

### **2422**

Les représailles menées par les Orques dévastent la Gasconnie, alors que nombre de chevaliers se battent dans le sud. Le pays appauvri subit de fréquentes attaques. De nombreuses masures sont brûlées, et la populace en souffre grandement. [BR6]

---

### **2423**

Eltharion, fils de Moranion, mène un grand raid contre Naggarond. C'est la première fois que des Hauts Elfes attaquent Naggarond et en reviennent vivants. [EN4], [HE4] ([HE6], [WD107])

---

### **2424**

Après avoir vaincu les nains à la bataille de la Porte de Fer, l'armée de Grom pénètre dans l'Empire. Il dévaste une bonne partie du nord et de l'est, et réduit en cendres certains quartiers de Nuln. Grom conduit alors son armée vers le bord de la mer, et il fait construire une immense flotte sur laquelle il s'embarque pour voguer vers l'ouest. [HdS]

---

### **2425**

Une horde gobeline menée par Grom la Panse venant du Vieux Monde envahit Ulthuan et y fait des ravages avant d'être défaite par Eltharion, de retour de Naggaroth. Suite à sa victoire, Eltharion est nommé gouverneur d'Yvresse, à la suite de son père, tué lors de l'invasion. [HE4] ([HE], [WD107])

---

**2429**

Dieter IV, dernier Unfahiger, est chassé du trône impérial pour avoir permis l'indépendance de Marienburg. Le Prince Wilhelm Holswig-Schliestein d'Altdorf devient l'Empereur Wilhelm II. Echech de la Guerre de Succession et Dieter s'enfuit à Talabheim. L'Empereur Wilhelm II donne en récompense le Grand Comté de Stirland à la famille Haupt- Anderssen. Sur intervention du Culte d'Ulric, la charte de Freistadt est accordée à la ville de Talabheim. La province du Talabecland (sans Talabheim) est accordée à Dieter pour son "service passé". Le grand Duc Frédérik Untermensch transforme le Donjon de Tarnhelm en prison. L'Empereur Wilhelm II abolit le Conseil Gouvernemental de la Pratique de la Sorcellerie malgré les protestations du Grand Théogoniste et permet à la Guilde des Sorciers et Alchimistes d'administrer le Collège. La capitale impériale repasse de Nuln à Altdorf. [EM6]

Le Conseil Provincial de Marienburg, secrètement soutenu par la Bretonnie, achète l'indépendance du Pays Perdu à Dieter IV et se détache de l'Empire. La Bataille du Marais Grootscher porte un coup décisif aux visées impériales. L'Empereur Wilhelm II reconnaît l'indépendance du Pays Perdu. [HdS]

Un trio d'audacieux illusionnistes, membres d'une prestigieuse troupe théâtrale en visite au palais impérial d'Altdorf, mettent les voiles avec une belle sélection d'objets précieux subtilisés dans la collection personnelle de l'Empereur Wilhelm III. Celui-ci ordonne la mise en place d'un procès collectif pour tous les sorciers sur lesquels on pourra mettre la main, sous l'accusation de sorcellerie aggravée et de commerce avec le Chaos. [HdS]

---

**2440**

Les différents Royaumes estaliens arment des navires pour tenter de découvrir le Royaume haut elfe d'Ulthuan, de l'autre côté du Grand Océan. Plusieurs batailles navales ont lieu. Elles sont à chaque fois une défaite retentissante pour les Estaliens.

---

**2448**

La moitié de Marienburg est sous eau après un rude hiver et un printemps pluvieux. Les défenses du Vloedmuur sont étendues et le drainage amélioré. La magie runique et le génie des Nains sont utilisés pour contrôler le cours des eaux à travers différents canaux. [HdS]

---

**2449**

Des émeutes se répandent de Suiddock jusqu'à la ville elle-même en réponse aux lois anti-travaillistes promulguées par le Conseil de la Ville sur ordre sur la Guilde des Marchands. Beaucoup de gens périssent avant que les deux parties acceptent d'abroger les lois litigieuses et de mettre fin à la grève. [HdS]

---

**2452**

L'Empereur Wilhelm III légalise la pratique des quatre disciplines académiques de sorcellerie et fonde les quatre académies de sorcellerie et les guildes de magie.

---

**2459**

Naissance de Oswald von Mecklenberg - Electeur Impérial, Baron du Sudenland. Date pas totalement fiable... [CR]

---

**2465**

Naissance d'Orfeo. A 8 mois, il est adopté par des Elfes des Bois de la forêt de Loren. [CR]

---

#### **2470**

Harmis Detz, vétéran des Gardes Frontaliers de Khypris dans les Principautés Frontalières, est témoin d'une nouvelle série d'attaques des serviteurs du chaos. Il se joint à la chasse du Démon de la Peste, Ystareth. [CR]

---

#### **2471**

Naissance de Detlef Sierck, plus grand écrivain et impressario du monde de Warhammer. [CR]

---

#### **2473**

Ayant réussi à s'installer dans les ruines de la vieille citadelle, Belegar, descendant du Roi Lunn, se proclame lui-même Roi de Karak aux Huit Pics. La chasse au trésor initiale se transforme en une tentative de recolonisation de la forteresse. Les Nains descendent dans les tunnels et retrouvent de nombreux trésors, mais, en nombre insuffisant, ils vivent dans un état de siège permanent par des groupes de Skavens et de Gobelins. [NA6]

---

#### **2474**

La flotte de Remas surprend une flottille de navires pirates, près de la Pointe des Fous. Tous les navires pirates sont coulés et il n'y a aucun survivant.

---

#### **2475**

Au Nord du Lynsk, l'activité du Chaos augmente régulièrement. Les Princes des colonies du Nord demandent des troupes supplémentaires et des fonds pour de nouvelles fortifications. Les troupes sont retirées pour affronter d'importantes bandes d'Hommes Bêtes et Mutants qui attaquent le Sud et le Centre de Kislev. L'activité gobeline augmente le long des Montagnes du Bord du Monde. Les Dolgans se réunissent sous la bannière du chef de guerre Darok Cornecroche et déclarent la guerre à tous les Gobelinoïdes. Il s'ensuit des raids et des représailles sans fin, sans résultat concluant et sans espoir de solution paisible. [QPK]

---

#### **2477**

Le Prince Oswald von Konigswald recrute une bande d'aventuriers (parmi lesquels on trouve Genevieve Dieudonné) et les conduit dans les Montagnes Grises pour trouver et détruire le Grand Enchanteur Drachenfels. [CR]

---

#### **2480**

Bataille de la Nécropole. Le Comte Schuvalt, des Principautés Frontalières, envoie une petite expédition à Zandri pour en faire le pillage. Il n'y aura aucun survivant.

---

#### **2485**

Borgio Casse-Muraille, général mercenaire, devient Prince de Miragliano. [ME5]

---

#### **2488**

Suite au massacre du Col de la Mort, le Roi Philippe V met fin aux Guerres de l'Errance. [BR6], [BR5], [OG4]

Bataille du Col de la Mort. Une armée bretonnienne menée par Jules de Fontebleu est massacrée par l'armée orque de Morglum Brise Nuque, dans les Principautés Frontalières. [BR6], [BR5], [OG4]

A Barak Varr, l'ingénieur Mungrun Marteaudefer dessine le premier nautilus et met au point les torpilles à réveil. [P&A]

---

## 2489

Bataille de Villa Vennia. Remas est vaincue par Miragliano. Borgio se prend un boulet de canon, mais y survit. [ME5]

---

## 2491

Bagrian, maître du monastère de Maisontaal, s'infiltré dans Skarogne et vole la redoutable Arche Noire. Le Prophète Gris Gnawdoom et Throt le Galeux conduisent une armée contre le monastère, aidé du Lichemeister, Heinrich Kemmler, qui avait trouvé la tombe du Champion du Chaos Krell, et l'avait réveillé. Les Skavens et leurs alliés morts-vivants lancent l'assaut contre l'abbaye, mais sont défaits par l'armée bretonnienne du Duc Tancred. Les Skavens s'enfuient avec l'Arche Noire, et les Morts-Vivants sont battus, mais le Lichemeister et Krell parviennent à s'échapper dans les Montagnes Grises. [BR6], [BR5], [WD95], [WD105] ([CV6])

Bataille de la Tombe d'Anurell.

L'Empereur Luitpold meurt. [CR] ?????

---

## 2492

Le Tzar Vladimir Bokha périt en combattant les Gobelins à l'Est de Kislev. Son fils Boris hérite alors d'une nation exsangue qui n'a pas pu se remettre de la grande incursion du Chaos. [WD114], [WD115]

Sur l'île de Morien, Herla, roi de Plenydd, et son barde Trystan luttent contre la mauvaise influence grandissante d'un étrange groupe d'elfes. Trystan ira ensuite dans la Grande Albion, puis en Bretonnie. [CR]

---

## 2493

Le Tzar Boris Bokha détruit une grande armée d'Hommes-Bêtes près de Praag, gagnant ainsi le surnom de Rarii Bokha (Boris le Rouge). [WD114]

---

## 2495

Bataille des Cairns. Une armée mort-vivante menée par Kemmler attaque la Forêt de Loren en essayant d'envahir la Bretonnie. Elle est totalement détruite, mais Kemmler s'échappe. [ES6]

Bataille de Via Veddia. Verezzo est battue par Miragliano. [ME5]

Gotrek le Tueur de Trolls, accompagné de son compagnon Félix, enquêtent sur d'étranges évènements se produisant dans la forêt de Reikwald. [CR]

---

## 2496

En cherchant des trésors à Karak aux Huit Pics, Félix et Gotrek se joignent au Baron Gottfried von Diehl et traversent les Montagnes Noires pour se rendre dans les Principautés Frontalières. [CR]

Sous Karak aux Huit Pics, Félix retrouve l'épée perdue Karaghûl. [CR]

Le sorcier Litzenreich effectue des expériences avec la malepierre à Middenheim. [CR]

Trystan Harper rencontre Orfeo en Bretonnie. [CR]

---

## 2497

Radii Bokha est de retour de sa quête avec l'ours Urskin et devient le premier Grand Prêtre d'Ursun depuis quatre cents ans, prenant alors le titre de Boris Ursun. [WD114]

Bataille de Vittoria Viccia. Trantio est battue par Miragliano. Cette troisième victoire donne à Miragliano l'hégémonie en Tilée. [ME5]

---

## 2498

Bataille des Crocs. Une armée de Nains se dirige en renfort vers Karak aux Huit Pics et passe par le Col du Chien Fou. Les Nains commandés par Duregar défont les embuscades Orques et continuent vers le Sud. L'armée tombe alors dans une autre embuscade à la porte Est de Karak aux Huit Pics, mais parvient néanmoins à se frayer un passage vers la forteresse au prix de lourdes pertes. [NA4] ([OG6])

A Barak Varr, lancement du premier navire de la classe Dreadnought, un cuirassé amélioré, par l'Ingénieur Hengist Rudes-Sourcils. Skarsnik, le Seigneur goblin de Karak aux Huit Pics, attaque la ville mais échoue dans son siège. [P&A]

---

## 2499

Fritz von Halstadt, magistrat de Nuln et chef de la police secrète de la Comtesse Emmanuelle, est découvert en train de négocier de la malepierre avec les Skavens dans les égouts de Nuln. Le Prophète Gris Thanquol fournissait des informations, vraies et fausses, à cet inconscient, le manipulant dans le but de déclencher une guerre civile dans l'Empire. Le complot est éventé, von Halstadt tué, mais Thanquol réussit à s'échapper.

Orfeo rencontre Harmis Detz dans les Principautés Frontalières et écoute l'histoire du Démon de la Peste. [CR]

---

## 2500

Louen Cœur de Lion monte sur le trône de Bretonnie. [BR6], [BR5]

Le Seigneur de Guerre orque Gnashrak unifie les tribus orques et gobelines à l'est des Montagnes du Bord du Monde et conduit une immense armée vers Karaz-a-Karak.

Siège de Praag, la cité kislévite est attaquée par une force combinée incluant les 4 Pouvoirs du Chaos. [CR]

---

## 2502

Election de Karl Franz, arrière-petit-fils de Wilhelm, de la maison Holswig-Schliestein, en tant qu'Empereur Karl Franz I. Il perpétue l'œuvre de ses prédécesseurs. L'Empire continue à accomplir de nombreux progrès technologiques, notamment dans les domaines de l'imprimerie, de l'horlogerie, de l'armement et des communications (la construction de la première ligne de sémaphores débute cette année-là). [EM6], [HdS]

Le Directoire de Marienburg nie avoir corrompu des Electeurs. [EM6]

Le Comte Boris Todbringer prend pour seconde femme Anika-Elise Nikse du Nordland, seulement quinze jours après l'avoir rencontrée. [WD108]

Reuben Khyte, explorateur impérial, visite Pigbarter et les Royaumes Ogres pour tenter d'établir une carte des terres d'au-delà les Montagnes du Bord du Monde. Il devient Maîtrefeu de la tribu du Poing Coléreux. [WD129], [WD130]

Erik Hache Rouge effectue un raid sur Cothique à la tête d'une grande flotte nordique. La flotte de guerre haut elfe menée par Tyrion bat les Nordiques. [HE4] ([HE6])

Sous le patronage du Prince Oswald von Konigswald d'Ostland, Detlef Sierk joue sa pièce Drachenfels à l'intérieur du Chateau Drachenfels même. La performance est proche de se terminer en désastre lorsque le Grand Enchanteur vient réclamer vengeance... [CR]

En Estalie, Orfeo le Ménestrel se retrouve lié aux intrigues politiques de Zaragoz, et fuit pour sauver sa vie. [CR]

---

## 2503

Le Poète Félix Jaeger et le Tueur Gotrek rencontrent Manfred von Carstein, et Gotrek le met en fuite. [CV6]

Karak Azul est attaquée par les Orques de Gorfang Rotgut. Les peaux-vertes entrent grâce à un tunnel oublié et se répandent dans la forteresse pillant et massacrant. La propre famille du Roi Kazador est surprise sans défense dans la salle du trône et un bon nombre d'entre eux sont emmenés en captivité dans les donjons de Black Crag. Le fils du Roi, Kadrik, est rasé puis cloué sur le trône de son père, en guise d'humiliation finale pour le vieux Roi. Les Orques abandonnent la forteresse, emportant vers Black Crag de nombreux captifs et un énorme butin. Gorfang assiège aussi Barak Varr, mais finit par renoncer. [NA6]

Mort de Borgio Casse-Muraille. Il est retrouvé dans son bain avec une fourchette à rôti empoisonnée dans la poitrine. La sœur de Lucrezia Belladonna de Padova est soupçonnée. Suite à sa mort, de nombreux régiments de Miragliano entament une carrière de mercenaires, tels la Brigade de Braganza, les Vengeurs de Vespero et les canons tractés de Bronzino. [ME5]

Orfeo est capturé par le pirate Alkadi Nasreen, à qui il conte les histoires qu'il a recueillies et vécues. [CR]

Après la chute du Grand Théogoniste Yorri, le Lector Mikael Hasselstein, confesseur de l'Empereur, devient le plus puissant individu du culte de Sigmar. [CR]

---

## 2504

Naissance de Valten, simple fils de forgeron appelé à devenir l'Elu de Sigmar. [TdCI]

Luthor Huss se présente à monastère sigmarite et demande à être accepté dans les rangs des guerriers moines. Il devient un puissant et formidable Prêtre Guerrier de Sigmar, prêchant

les paroles de son dieu au combat contre les Hommes-Bêtes et les autres serviteurs infâmes des Dieux Sombres. De plus Luthor Huss focalise ses efforts pour purger l'Eglise sigmarite de la corruption et de l'avidité des prêtres. Prêt à se battre avec son marteau et sa foi, ce saint homme parcourt l'Empire et semble apparaître partout où le peuple de Sigmar est menacé par le mal. [TdCI] ([EM6])

Cherchant toujours plus d'ennemis et de batailles, le Seigneur de Guerre Orque Noir Grimgor Boit'en Fer combat les nains de Karak Kadrin puis se dirige vers Kislev, passant à travers les montagnes du Bord du Monde. Sous l'ancienne citadelle naine de Karak Ungor, Grimgor massacre des milliers de skavens courant dans les tunnels. L'Orque Noir se lasse et envisage d'aller jouer de la hache ailleurs. [TdCI]

---

## 2505

Des expéditions de pillages tiléennes mettent à mal les armées des Rois des Tombes. [RdT6]

Lorenzo Lupo, descendant de Lucan et Luccina, devient Prince de Luccini. Léopold, un autre descendant des jumeaux, prend la tête de la Compagnie du Léopard et se retranche dans le temple situé au sommet de l'acropole. Un accord intervient : Lorenzo laisse partir Léopold contre sa promesse de ne jamais revenir à Luccini. Léopold accepte et fonde le régiment mercenaire de la Compagnie Léopard. [ME5]

---

## 2508

Le Roi Louen Cœur de Lion écrase une invasion orque à la Bataille de la Forteresse du Marais. [BR6]

Le Tsar Radii Bokha fait part à l'Empereur Karl Franz de ses inquiétudes face à la recrudescence des activités Chaotiques et demande le soutien de l'Empire. Karl Franz lui accorde une modeste aide économique et militaire.

---

## 2510

Les cas de mutations chaotiques se multiplient dans tout le Nord du Vieux Monde. Dans l'Empire et à Kislev, de nombreux Mutants, chassés par les populations, se regroupent en bandes vivant de pillage et de brigandage. Bataille des monolithes. L'armée de l'Architecteur de Sigmar Mannfeld de Nuln est totalement anéantie par celle d'Archaon, aidé de Beorg Patte d'Ours. Mannfeld est corrompu par Archaon, et devient un de ses plus fidèles lieutenants. [CdC], [CH5]

Bataille de la Jambe Brisée. Après dix ans de carnage et de pillage, le Seigneur de guerre Orque Gnashrak est vaincu et capturé par l'Ogre Golgfag, mercenaire engagé par le roi Ungrim Poing de Fer de Karak Kadrin. [ME5], [NA6]

Chute de la famille Teugen à Bögenhafen (Les ombres sur Bögenhafen). [HdS]

---

## 2511

Les raids d'Hommes Bêtes et de Gobelins se multiplient au cœur même du Royaume de Kislev.

---

## 2512

La fête du printemps de Bordeaux tourne mal lorsque quatre paysans déguisés en dragons tuent par accident le gueux chargé de jouer le Chevalier du Graal. Les paysans, enivrés,

dit-on, par le duc Albéric, répandent l'émeute dans toute la ville. Ceci donne du poids au dicton "aussi rare qu'un homme sobre à Bordeleaux". [BR6]

Naieth la Prophétesse voit la mort d'Athel Loren. Ariel ordonne aux nobles de détruire les Hommes-Bêtes où qu'ils se cachent. [ES6]

Une immense armée orque commence une série de pillages au Nord de l'Empire. Une horde de maraudeurs attaque le Château Kriegfeld, en Ostland, mais est repoussée grâce au tank à vapeur Fiabilité qui gardait la porte du Château, écrasant tout ce qui faisait mine d'entrer. [WD92]

Skarsnik retente une attaque sur Barak Varr, mais échoue à nouveau.

Le chateau Wittgenstein s'écroule mystérieusement (Mort sur le Reik). [HdS]

Complot à Middenheim (Le Pouvoir derrière le trône). [LCDM [#nbLCDM]]

---

## 2513

Lucrezzia Belladona empoisonne son septième mari, le Prince de Pavona. [ME5]

---

## 2515

Un paysan nommé Hugo est fait chevalier après avoir sauvé Dame Ariane des griffes de bêtes de la forêt, devenant le troisième paysan à acquérir ce privilège. Il ne survit pas à sa première bataille. [BR6]

---

## 2515

Bataille d'Osterwald. Le Sénéchal Kessler des Chevaliers Panthères tue Azhag le Massacreur en combat singulier, mettant ainsi fin à sa Waaagh qui mettait à genoux les provinces orientales de l'Empire. Sur les recommandations du Grand Théogoniste, sa Couronne de Sorcellerie est enfermée à Altdorf, malgré l'insistance du Grand Prêtre d'Ulric à la voir détruite. [WD108] ([OG6])

Après les victoires de Grotzburg et Leitenbad, le Seigneur des Bêtes Graktar est battu à Helmgart. [HB6], [HdS]

---

## 2516

Graktar est battu en duel et remplacé par Khazrak, qui lance une série d'attaque sanglante dans l'Empire. Jagerhausen, Immelscheld et Arenburg sont mises à sac, alors que le château du Graf Sternauher, près de Grimminhagen, est rasé. [HB6], [HdS]

---

## 2517

Des rumeurs évoquent l'existence d'une armée rassemblée à Moussillon sous la bannière d'un mystérieux chevalier. [BR6]

Le Tzar Boris est tué en combattant au Pays des Trolls. Sa fille Katarina devient la Tzarine. [WD114], [WD115]

---

## 2518

L'Hamadryade Drycha attaque plusieurs villages près de Parravon, sans raison apparente.

[ES6]

Boris Todbringer lance une purge d'envergure contre la Forêt de Drakwald. Il éborgne lui-même le chef des Hommes-Bêtes, Khazrak. [HB6], [WD108], [HdS]

Grimgor combat les skavens dans les tunnels jusqu'à ce qu'il triomphe des Rats Ogres du Clan Moulder à lui seul. Las de massacrer du Skaven, Le Chef de Guerre Orque Noir se met en quête d'un adversaire plus puissant : les Guerriers du Chaos des tribus Kurgan. La position de Grimgor au coeur des steppes orientales protège l'Empire des attaques des Kurgans. [TdCI]

---

## 2519

Armand, Porteur de la Grande Bannière de Bretonnie, devient Duc d'Aquitanie sur ordre du Roi. [BR6]

Les Elfes Noirs reprennent leurs raids sur les côtes d'Ulthuan, prémices d'une nouvelle invasion. [HE6]

Khazrak, dit le Borgne, se venge de Boris Todbringer en lui crevant lui aussi un œil. Lors d'une embuscade dans les environs de Norderingen. La tête de Khazrak est mise à prix. [HB6], [WD108], [HdS]

---

## 2520

Les brouillards magiques entourant l'île se lèvent. C'est le fait de Be'lakor, dit le Maître Ténébreux, premier mortel à avoir atteint le rang de démon, mais banni par Tzeench. Ses envoyés, les Emissaires Noirs, parcourent le Vieux Monde pour rechercher des alliés dans sa conquête de l'île, dont la magie des cercles de pierres lui permettrait de revenir dans le monde matériel. Toutes les armées du Vieux Monde se disputent la suprématie de l'île. Be'lakor est finalement défait, mais des dommages importants sont provoqués. [TdCI], [WD88], [WD91]

Le Slann Mazdamundi et le Kurac Kroq-Gar débarquent sur Albion pour la protéger des envahisseurs. Partis du Nord-Est de l'île, ils en prennent le centre, où ils fondent la nouvelle cité-temple de Konquata. Mazdamundi altère le climat, pour le faire ressembler à celui de Lustrie ; Albion devient une jungle étouffante. [HL6]

Au Col du Feu Noir, une armée impériale est presque exterminée. Marius Leitdorf, Comte Electeur de l'Averland, est tué par le Chef orque responsable de la Waaagh. La victoire impériale n'est due qu'à la victoire de l'Empereur Karl Franz sur le Chef Orque en combat singulier. [EM6]

A Altdorf, Balthasar Gelt, apprenti de l'Ordre du Métal, devient Patriarche Suprême en vainquant Thyrus Gormann, Maître de l'Ordre Flamboyant. [EM6]

Malekith établit une tête de pont sur la côte d'Ulthuan, profitant du fait que les Hauts Elfes aient à se battre sur deux front : Albion et les Portes menant aux Royaumes Intérieurs. Les Dragons Noirs, nouvelles armes de Malekith, font des ravages chez les Hauts Elfes. Lors du premier assaut sur la Porte du Phénix, Kouran, Commandant des armées de Malekith, est tué par Tyrion. Malus Darkblade lui succède. [HE6]

---

## 2521

Les brumes protectrices réapparaissent autour d'Albion. [HL6]

Constitution d'un nouvel état en Albion, baptisé Neuland. Ce n'est pas une province, et n'a aucun poids politique. [WD91]

Les côtes septentrionales de Bretonnie sont victimes de raids de navires nordiques. Des hameaux isolés dans les duchés de l'anguille et de Couronne sont saccagés. [BR6]

Après avoir rassemblé les Elus des Quatre, Archaon reçoit la Couronne de Domination des mains de Be'lakor, ce qui fait de lui le nouvel Elu du Chaos. Ses hordes s'appêtent à se déverser sur le Vieux Monde. [CH6], [TdCI], [WD99]

Archaon, le nouvel Elu du Chaos, remporte une bataille sur l'armée du Grand Théogoniste Volkmar. Ce dernier est tué par Archaon. [WD99]

Suite à la mort de Volkmar, Esmer II est élu au poste de Grand Théogoniste. Luthor Huss, Prêtre Guerrier de Sigmar fanatique, l'accuse d'être plus intéressé par les avantages du poste de Théogoniste que par le poste lui-même. Cet écart est pardonné par Esmer, mais laisse présager de fâcheux troubles dans l'Empire. [TdCI]

Les Elfes Noirs parviennent à s'emparer de la Porte du Dragon. Malekith et Malus se ruent sur les Royaumes Intérieurs, et réussissent presque à tuer la Reine Eternelle, qu'Eltharion avait négligé de protéger pour régler ses comptes avec Malekith. Lors du duel entre Malekith et Eltharion, ce dernier parvient à le blesser. Malgré cet exploit, les Hauts Elfes ne doivent leur salut qu'à la charge des Princes Dragons, menés par Tyrion. Les Elfes Noirs sont repoussés, et la Porte du Dragon reprise. [WD100]

L'impétueux Eltharion entreprend un nouvel assaut sur Naggaroth. Ses Maîtres des Epées sont massacrés par le nombre des Elfes Noirs. Ils ne doivent leur salut qu'à l'arrivée opportune de Belannaer, Maître du Savoir de la Tour Blanche de Hoeth. Eltharion est blessé par la lame empoisonnée de Lamenoire, un des meilleurs assassins jamais entraînés à Naggaroth. [WD107]

L'époque connue sous le nom d'Aube du Mal. Les hordes du Seigneur du Chaos Archaon ravagent le sud et traversent le Lynsk. De nombreuses armées alliées de la Tzarine et de l'Empire sont vaincues. [WD114]

La ville de Miragliano est assiégée et prise par les forces skavens du Clan Skryre. [WD94]

---

## 2522

Crom, le Héraut d'Archaon, et Grimgor se rencontrent dans la Haute Passe. Les Orques sont défaits, mais le duel entre les deux chefs reste sans vainqueur. Suite à la fuite des Orques, c'est aux Nains de Karak Kadrin que revient la tâche de protéger l'Empire. [TdCI], [WD110]

Archaon livre à Throt le Galeux un régiment entier de Maraudeurs pour qu'il le fasse muter. [TdCI], [WD118]

Dans sa recherche du pouvoir pour dominer le peuple des Druchii de Naggaroth, Morathi a voyagé vers le nord accompagnée de ses plus fidèles sorcières. Dans les Désolations du Chaos, Morathi confirma son ancien pacte avec Slaanesh, et avec le pouvoir de leur divinité tutélaire, pris le contrôle d'une tribu de maraudeurs, les Hung. Morathi mène ses forces (dont ses alliés des Forces du Chaos) au sud vers la Lustrie, cherchant d'antiques artefacts dans les temples des Anciens. [TdCI], [WD121]

Karl Franz réunit à Altdorf les Comtes Electeurs de toutes les provinces pour décider de l'attitude à prendre face à la menace grandissant au Nord. Il envoie aussi des émissaires en Bretonnie, à Kislev, à Marienburg, en Ulthuan et chez les Nains. [TdCI], [WD108]

Les tensions entre le culte de Sigmar et d'Ulric s'accroissent. Le Grand Théogoniste Esmer II ordonne l'arrestation de Luthor Huss. [WD108]

Luthor Huss découvre à Lachenbad, dans le Reikland, Valten, le Champion de Sigmar, qui venait de défendre son village contre une attaque d'Hommes Bêtes. Beaucoup de fanatiques sigmarites les rejoignent. Luthor et Valten les mènent en une grande armée vers Altdorf. Malgré les interventions d'Esmer, Valten est reçu auprès de Karl Franz, qui lui remet Ghal-Maraz. [TdCI], [WD109], [WD116]

L'assaut d'Archaon sur Middenheim est repoussé au prix de lourdes pertes. Archaon blesse Valten avant d'être mis à terre par Luthor Huss et battu par Grimgor. Il est forcé de se replier. Le fluff exige qu'il soit transformé en Enfant du Chaos. [WD127]

Be'lakor ressuscite Volkmar et l'attache à sa bannière. Suite au bannissement du démon, Volkmar reprend sa place dans le clergé impérial. [TdC [#nbTdC]], [WD127]

Répondant à l'appel de Karl Franz, Téclis revient prêter main forte à l'Empire dans sa lutte contre le Chaos. Lors du conseil de guerre, décision est prise de faire patrouiller les vaisseaux elfiques dans la Mer des Griffes pour détruire les drakkars nordiques ; ils ont autorisation de se ravitailler à Marienburg. [WD108]

Suite au conseil de guerre tenu à Altdorf, les troupes des provinces de l'Ostmark et de l'Ostland sont postées sur les rives de l'Urskoy et du Talabec, à Kislev. [WD108]

Des tribus de Maraudeurs s'en prennent à la Lustrie, guidés par les Elfes Noirs. Mazdamundi et Kroq-Gar sont forcés de revenir de Konquata à Hexoatl pour faire face à la menace que représente Vashnaar le Tourmenteur. [HL6]

L'arrivée de milliers de Kurgans venant de l'Est force les nomades du Nord de Kislev à se replier vers le sud. Erengard est prise et rasée par les chaotiques. [WD108]

Kraka Drak, la forteresse nordique, est assiégée par les forces du Chaos. Des milliers de Tueurs nains partent de Karak Kadrin pour aller lutter contre les forces du Chaos, à Kislev. [WD108]

Garagrim, fils d'Ungrim le Roi Tueur, tente de libérer son père de son serment en prêtant lui-même le Serment du Tueur. Il accomplit son vœu en mourant. Son père répète le Serment du Tueur pour venger la mort de son fils. [TdC], [WD127]

L'année où commence l'histoire de Warhammer, le Jeu de rôle. [HdS]

-----  
Quelques dates à rajouter.... ?

[WHB2 [#nhWHB2]] Warhammer Battle (+numéro d'édition)

[WDUK100 [#nhWDUK100]] White Dwarf VO (+numéro de parution)

[HL6 [#nhHL6]] Livre d'armées Homme-lézards (+numéro d'édition)

[DS [#nhDS]] Campagne Dark Shadows

[WHFRP1 [#nhWHFRP1]] Warhammer JdR (+numéro d'édition)

[NA4 [#nhNA4]] Livre d'armées Nains (+numéro d'édition)

[P&A [#nhP%26A]] Supplément Pierre & Acier

[HE4 [#nhHE4]] Livre d'armées Hauts Elfes (+numéro d'édition)

[EN4 [#nhEN4]] Livre d'armées Elfes Noirs (+numéro d'édition)

[CH6 [#nhCH6]] Livre d'armées Chaos (+numéro d'édition)

[WD102 [#nhWD102]] White Dwarf VF (+numéro)

[QPK [#nhQPK]] Quelque chose de pourri à Kislev

[ES6 [#nhES6]] Livre d'armées Elfes Sylvains (+numéro d'édition)

[RdT6 [#nhRdT6]] Livre d'armées Roi des Tombes (+numéro d'édition)

[CV6 [#nhCV6]] Livre d'armées Comtes Vampires (+numéro d'édition)

[SK6 [#nhSK6]] Livre d'armées Skavens (+numéro d'édition)

[HdS [#nhHdS]] Les Héritiers de Sigmar

[OG4 [#nhOG4]] Livre d'armées Orques & Gobelins (+numéro d'édition)

[BR6 [#nhBR6]] Livre d'armées Bretonnie (+numéro d'édition)

[EM4 [#nhEM4]] Livre d'armées Empire (+numéro d'édition)

[ME5 [#nhME5]] Livre d'armées Mercenaires (+numéro d'édition)

[MI [#nhMI]] Middenheim, la cité du Loup Blanc

[CNM [#nhCNM]] supplément à la campagne La Conquête du Nouveau Monde

[HB6 [#nhHB6]] Livre d'armées Hommes-Bêtes (+numéro d'édition)

[MV5 [#nhMV5]] Livre d'armées Mots vivants Elfes (+numéro d'édition)

[WCL [#nhWCL]] Lustrie

[CR [#nhCR]] Chronologie trouvée dans les romans Warhammer

[MO [#nhMO]] Mordheim (Livre de Règles)

[TdCI [#nhTdCI]] chronologie des évènements de la campagne Tempête du Chaos (source Internet)

[CdC [#nhCdC]] Champions du Chaos

[LCDM [#nhLCDM]] Les Cendres De Middenheim

[TdC [#nhTdC]] Supplément Tempête du Chaos



[IMG/pdf/Chronologie\_complete\_du\_monde.pdf]

Chronologie - La chronologie, en PDF

Ce site n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited.

Warhammer et White Dwarf sont des marques de Games Workshop Limited. Utilisées sans autorisation. Utilisées sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.