

Au-delà de l'Éternelle-Rencontre, dans la Mer Inviolée, se trouve un continent découvert récemment ; ses habitants le nomment Maztica, le Vrai Monde. Son existence transparaît dans diverses histoires depuis des millénaires mais ce n'est que lors du voyage du Capitaine Cordell que le voile d'isolement fut soulevé et le Vrai Monde révélé.

Maztica est une terre sauvage, essentiellement composée de vastes jungles et d'épaisses forêts. Ses habitants vivent très simplement, regroupés en petites communautés ou en cités-états basées sur la religion. Leur magie non conventionnelle utilise des griffes et des plumes comme focal. Mais l'étendue de leurs capacités, ainsi que la nature de leurs dieux, restent inconnues.

La révélation de l'existence de Maztica n'a eu que peu d'effet sur le gros des Royaumes, car il existe plus qu'assez d'endroits où se rendre et de monstres à vaincre sans entreprendre un long voyage maritime. Les Empires de la Côte et le royaume insulaire de Lantan, par contre, ont revendiqué chacun la propriété de larges bandes de terre du nouveau pays (sans même consulter ceux qui y vivaient déjà). De nouvelles richesses se sont donc déversées sur ces terres, rendant leurs dirigeants beaucoup plus puissants, mais entraînant également une gigantesque inflation.

Quatorze ans après la révélation, on ne sait toujours pas grand-chose de cette terre lointaine, les maztèques et leurs artefacts commencent à affluer dans les Royaumes, et sont un sujet de commentaires et de curiosité. Leur magie à base de plume (pluma) et de griffes (hishna) a découragé les sages ; de nouveaux légumes on fait leur apparition sur Féerûne ; et les guerriers maztèques, comme tous les guerriers du monde, sont jugés sur la force de leurs bras et le courage de leur cœur.

L'ÈRE IMMORTELLE [tsr1066 p.7 à 10]

Maztica était une terre créée par et pour les dieux, et pour une longue période seuls les dieux y vécurent. Le père de tous les dieux était Kukul, et leur mère était le Vrai Monde lui-même. L'aîné des fils, et le plus révérend, était Qotal, le Dragon à Plumes. Le suivant dans la lignée, violent et puissant, était Zaltec, la Main Sanglante.

Vinrent alors les autres frères : Tezca et Azul (aussi appelé Calor), les jumeaux du Feu et de l'Eau ; et Plutoq, le robuste maître de Pierre. Mais Kukul et Maztica n'étaient pas satisfait avec des fils, et ils donnèrent également naissance aux sœurs : Kiltzi, déesse de la croissance et de la nourriture ; et ses jeunes sœurs Watil, déesse des plantes, et Nula, celle qui veille sur les animaux. Leurs créatures et leurs plantes se répandirent à travers le monde, et Maztica devient un lieu de vie.

Les dieux vécurent et jouèrent, et commencèrent à s'ennuyer. Ils voulurent de nouveaux jouets et à partir de ce désir furent créés les humains. Jouets suprêmes des dieux, ils eurent à prendre leur place sur le monde. Mais les humains s'avèrent difficiles à créer, et les dieux devinrent de plus en plus contrariés.

Pour commencer, les dieux firent les humains en enlevant l'épaisse vase du fond de la rivière, et formèrent alors la glaise à l'image des hommes. Mais alors ils remettaient ces images dans l'eau, et la rivière faisait disparaître leurs traits. Les hommes de glaise se contorsionnaient et luttaient avec le monde, mais ils ne pouvaient tenir. Finalement, les hommes de glaise disparaissaient dans l'eau.

Ensuite, les dieux, prirent les membres d'arbres vigoureux, et taillèrent des traits en bois de forme humaine. Ils placèrent les hommes de bois dans l'eau, et ils flottèrent. Alors ils vinrent dans le courant et leurs traits restèrent intacts. Les dieux étaient satisfaits, puisque les hommes de bois semblaient supérieurs à leurs cousins primitifs.

Alors les éclairs d'une gigantesque tempête frappèrent le monde. De violents coups de tonnerre et des détonations frappèrent le corps de Maztica, et des explosions crépitanes de la rage de la tempête se répétèrent à travers la terre. Les hommes de bois prirent feu, brûlant devant les yeux des dieux.

Alors les dieux firent un homme en or, et il était très beau. Les dieux se rassemblèrent autour pour le regarder, et ils furent très satisfaits. Ils attendirent que l'homme glorifie les dieux qui l'avaient fait.

Mais ils attendirent longtemps, et l'homme ne faisait aucun mouvement, aucun bruit. L'homme en or n'était pas réussi, car il n'avait pas de cœur et pas de souffle. Il ne pouvait pas vivre.

Les plus jeunes des dieux désespérèrent, mais Kukul voulait essayer un autre genre d'homme. Il prit sa grande maca et tint sa main en avant, coupant les doigts un par un. Et les doigts tombèrent sur terre, et se tortillèrent, se dressèrent et prirent la forme d'hommes.

Finalement, les humains s'épanouirent, et commencèrent à honorer et à craindre les dieux qui les avaient créés.

Les Présents des Dieux

Alors les dieux jouèrent avec leurs jouets humains, et leurs donnèrent des buts et des désires propres. Chacun des dieux chercha longtemps et durement pour choisir un cadeau qui puisse être donné aux humains. Ces présents devaient rester ceux des dieux, et permettre aux mortels d'accomplir de bien plus grands rituels d'adoration.

De Qotal, ils reçurent le désir d'apprendre, et cela ouvrit les portes à tous les autres dieux – les humains imprégnés de ce désir devinrent de vrais jouets malléables. Également, Qotal donna aux humains le présent de la parole, pour qu'ils puissent se connaître les uns les autres et mieux élever leur voix en hommage aux dieux.

De Zaltec, ils reçurent le courage et l'honneur de s'embarquer dans la guerre, la guerre pour la grandeur parmi les humains. Par leur sauvagerie et leur violence, ils plurent grandement aux dieux, qui favorisèrent leur plus fidèles disciples à la guerre. Alors, les humains n'avaient pas besoin de nourrir leurs dieux avec des cœurs et des vies.

Tezca, du soleil, donna aux humains le feu, tandis que Azul leur donna l'eau claire pour boire et se laver.

De Kiltzi, les humains apprirent à aimer. Leur nombre se multiplia, et ils commencèrent à connaître la joie. Et dans leur joie, ils donnèrent de grands remerciements aux dieux, et ils élevèrent la mère de tous les dieux, Maztica, à une stature supérieure.

Qotal, fils aîné de Maztica, devint jaloux de la place surélevée de sa mère. Il détermina que lui aussi devait gagner de tels honneurs des hommes. Le Serpent à Plumes décida de donner aux humains le plus grand présent de tous, un présent qui leur donnerait santé et félicité, et de nombreux petits-enfants – de nombreux humains pour adorer Qotal.

Il leur donna le maïs. C'était le grain des dieux, et avec sa générosité, il donnait aux humains la vie, et quelque chose de bien plus grand – il leur donnait le temps de consacrer leur vie à de plus grandes occupations que la simple acquisition de nourriture. Le maïs est la clef de voûte de la culture maztèque, et depuis son arrivée et ses premiers usages, le développement de la civilisation est un sentier sûr et régulier qui s'élève.

Désormais, le peuple se rassemblerait dans des lieux, ramassant alentours le maïs qui lui donnerait la vie. Ces lieux deviendraient des villages, des villes, puis finalement de grandes cités. Et chaque cité posséderait des temples pour les dieux, et le plus proéminent d'entre eux serait l'édifice érigé pour Qotal, le Serpent à Plumes.

Mais Zaltec vit l'acte de son frère, et la faveur qu'il lui amènerait, et la jalousie bouillonna dans sa propre âme. Zaltec se décida à créer un présent merveilleux pour l'humanité, une chose qui ferait de son nom le plus exalté de tous les dieux. Pendant de longs âges, il travailla, avec le feu, les bêtes, les reptiles, les venins, jusqu'à ce que finalement le présent soit prêt.

C'était un présent de pouvoir, c'était la hishna, la magie de la serre et du venin. La puissance de la magie noire était donnée aux les plus fidèles prêtres de Zaltec, et à de nombreux puissants guerriers qui avaient travailler en son nom. Ils devinrent les Chevaliers Jaguars et le pouvoir de la hishna leur donna la capacité de changer de forme. Avec leur puissance accrue, les Jaguars devinrent les maîtres de la nuit, et le nom de Zaltec était chuchoter avec crainte... et révérence.

Mais le pouvoir de la hishna était un pouvoir en colère, et il ne pouvait être contraint. Bientôt, les humains commencèrent à combattre avec une grande sauvagerie, et les guerres balaya la terre. Des armées poussées par des meurtriers fanatiques, soutenues par des porteurs de hishna, et équipées d'armes effrayantes se répandirent partout. Toutes les cités, vomissaient leurs guerriers, et une marée meurtrière se répandit à travers la terre.

Qotal vit le présent de son frère, et regarda l'humanité souffrir sous son pouvoir. Il ne pouvait pas créer un présent pour rivaliser avec, car son influence s'exerçait sur les choses sans substance.

Mais sa mère, Maztica le Vrai Monde, vit sa détresse. Elle, aussi, exérait la propagation de la haine à travers la terre. Elle savait que Qotal voulait arrêter cette marée, bien qu'il n'en ait pas le pouvoir.

Et alors, Maztica donna à son fils Qotal la magie de la pluma. Celui aux Plumes répandit le doux pouvoir de la magie à plumes parmi le peuple, et lentement, les mécanismes de la haine s'éteignirent.

? / 400 : ÈRE IMMORTELLE DE MAZTICA

~ Pendant une longue période, seuls les dieux y vivent. Puis, après que Kukul soit brisé par le meurtre de Maztica par Zaltec, la guerre éclate et fait rage entre les dieux. Tezca, Plutoq et Azul soutiennent leur frère Zaltec, tandis que Kiltzi et ses sœurs joignent leurs forces à celles de Qotal. [tsr1066]

-3840

⌘ Cette date marque le début de l'univers selon les érudits de Payit. [tsr1066]

C. 400 / 1000 : ÂGE DORÉ DE PAYIT

⌘ Les grandes capitales jumelles de Tulom-Itzi et Ulatos en Maztica brillent comme un phare à travers le Vrai Monde. Dans Tulom-Itzi, le Payit bâtit un grand observatoire et étudie les

cieux. Les physiciens étudient les herbes et la médecine et les sages étudient les voies des dieux et des hommes. Ils créent le papier et les symboles pour écrire dessus, afin que leurs connaissances puissent être transmises à travers le Vrai Monde. Le Payit ne connaît pas la guerre. La maladie est un fléau rare, et les clercs croyants et les physiciens sages apprennent à guérir la plupart des affections qui surviennent. La pluie tombe quand c'est nécessaire, et les humains utilisent de grands puits comme citernes, pour préserver leur humidité contre les rares et courtes périodes de sécheresse.

c. 400

⌘ Une grande météorite tombe du ciel près de la Vallée de Ixtzul dans le Payit Lointain, son immense impact est ressenti à travers tout le Vrai Monde. À l'intérieur d'un œuf brûlant du double de la taille d'un temple, la grande bête semblable à un ver H'Calos le Ver Étoilé émerge pour se nourrir.

987 Année du Nain Flamboyant

Roche en Feu

⌘ Profondément à l'intérieur de tunnels sous la Mer Sans Fin, une expédition de mineurs nains est prise en embuscade par des drows. Pendant le conflit qui s'ensuit, une profonde fissure vers le centre entre en éruption, vomissant une rivière mortelle de magma dans la galerie. Les deux parties ont des pertes importantes avec seulement une poignée de survivants. Séparés du continent de Féerûne, et chacun croyant son ennemi détruit, les nains et les drows exilés entreprennent un voyage épique vers l'ouest à travers l'Ombreterre. Quand ils émergent finalement à la surface, les nains se retrouvent au milieu du désert le plus rude qui soit, les Sables d'Itzcala (ou Maison de Tezca) en Maztica. Ils y installeront leur demeure et s'y adapteront remarquablement. Ils seront connus sous le nom de nains du désert. Ce sont les seuls nains de Maztica. Les drows émergent plus loin au sud, à l'intérieur des contreforts de la Chaîne Axapoztlan. [tsr1066]

~ La guerre entre les factions drows et naines provoque l'écoulement du feu du monde dans l'Ombreterre et sépare les membres de chaque race de Féerûne. Ces fragments deviennent les ancêtres des nains et de l'Unique Ancien de Maztica.

990 Année du Rassemblement

~ Le Chamane Tecco parcourt les Sables d'Itzcala en Maztica pendant une année avant d'entrer dans une grotte sur les hauteurs de la Chaîne Axapoztlan. Là, il lui est accordé une visitation du dieu Zaltec, qui lui ordonne de mener le peuple Nahuat dans le sud et de revendiquer les terres comme les leurs. [tsr1066a p.18]

1038 Année du Printemps Envahissant

~ Le petit-fils de Tecco, Cattl, qui dirige maintenant la tribu Nahuat, mène son peuple dans la Vallée de Nexal où il se ligue avec la cité voisine de Tezat. [tsr1066a p.19]

1060 / 1361 : Empire Nexalan

1060 Année du Spectacle Fantastique

~ Ipana assassine son père Cattl avant de mener une invasion contre la cité alliée de Tezat, où il met le feu au temple de Tezca. Les guerriers d'Ipana retournent sur leur île citée avec de nombreux esclaves à sacrifier à leur dieu sanguinaire Zaltec. La tribu prend le nom de Nexala et nomme sa cité Nexal. Ipana prend la tête de la tribu, devenant le premier Conseiller Révéré des Nexala.

~ Fondation de Nexal. Ipana devient le premier Conseiller Révéré de Nexal. Il commence à unifier les cités de la Grande Vallée et sera plus tard connu sous le nom d'Ipana I. Pendant son règne prospère de trente-cinq ans, il amène fermement les cités d'Azatl et Zokil sous son contrôle. [tsr1066a p.22]

1095 Année de la Danse de l'Aube

~ Tenoch, petit-fils d'Ipana, devient le second Conseiller Révéré

de Nexal. Il sera plus tard connu sous le nom de Tenoch I, son règne dure vingt ans. [tsr1066a p.22]

1115 Année du Héraut Hanté
≈ Ipana II, fils de Tenoch, devient le troisième Conseiller Révéré de Nexal. Il règne pendant douze ans. [tsr1066a p.23]

1120 Année du Sphinx Déconcertant
≈ Pendant la soixantième année de Nexal, Ipana II absorbe la cité de Tezat dans l'empire. [tsr1066a p.23]

1127 Année du Cortège de Lumière
≈ Ipana III, fils d'Ipana II, devient le quatrième Conseiller Révéré de Nexal à l'âge de dix ans. Pendant son règne de cinquante et un ans, les autres cités de la vallée (Tezat, Azatl et Zokil) sont intégrées dans la culture nexalane . [tsr1066a p.23]

1133 Année de la Voix Persuasive
≈ Ipana III, instaure la grande cérémonie qui sera appelée la "Guerre des Plumes". Les armées de Tezat, Azatl, Zokil et Nexa- la s'affrontent sur un grand champs de bataille près du lac. [tsr1066a p.23 & 24]

1178 Année du Cavalier Secret
≈ Tolco, petit-neveu d'Ipana III, devient le cinquième Conseiller Révéré de Nexal. Sa première tentative d'invasion de Kultaka s'achève par la plus grande défaite militaire jamais subie par Nexal. [tsr1066a p.25]

Nota : la durée du règne de Tolco n'est pas précisée. L'estimation retenue ici est de douze ans. Les dates antérieures de l'histoire de Nexal s'en trouvent donc aussi incertaines bien que l'écart entre chaque événement soit avéré.

1190 Année de la Plume Empoisonnée
≈ Tolco est tué lors de sa seconde tentative d'invasion de Kultaka. [tsr1066a p.26]

≈ Tenoch II, arrière-petit-fils d'Ipana III, est couronné sixième Conseiller Révéré (1190 / 1211) de Nexal. Il n'ajoute pas de nouvelles terres à l'empire, bien que le commerce soit florissant et qu'il construise de nombreuses routes et érige le temple de Zaltec, alors le plus grand du Vrai Monde. [tsr1066a p.26]

1211 Année du Rocher Pourpre
≈ Chimal, septième Conseiller Révéré, commence son règne (1211 / 1229) après la mort de son père. Ses années de règne sont relativement calmes, et voient des progrès significatifs dans le commerce, surtout avec le Payit Lointain et les tribus Otomi. [tsr1066a p.26]

1229 Année du Corbeau Charognard
≈ Chimal meurt, son fils faible et indécis, Totep, devient le huitième Conseiller Révéré (1229 / 1235) de Nexal. [tsr1066a p.27]

1235 à 1255

≈ Les nexalans font la guerre aux féroces tribus Kolan. [tsr1066a p.28]

1235 Année de la Horde Noire
≈ Totep meurt, empoisonné par ses généraux selon la rumeur. Son neveu Zomoc, l'un des généraux, devient le neuvième Conseiller Révéré (1235 / 1260) de Nexal. [tsr1066a p.27]

1255 Année des Flammes Rugissantes
≈ Le général de Zomoc, Coyo, assujettit définitivement les tribus de Kolan après vingt années de guerre. (Nexal) [tsr1066a p.28]

1256 Année du Trône Poussiéreux
≈ Une année de festivités et de célébrations en Nexal pour la victoire de Coyo ; à la fin, Zomoc trahit Coyo et le sacrifie sur l'autel de Zaltec. [tsr1066a p.28]

1260 Année de la Lame Brisée
≈ Mort de Zomoc. Izco, un lointain cousin de la lignée Ipana, devient le dixième Conseiller Révéré de Nexal. Son règne et celui de son fils, Izco II (en faveur de qui il abdiquera), est une période de grande croissance culturelle et artistique pour les nexalans. [tsr1066a p.29]

Nota : la date de l'abdication en faveur de son fils n'est pas connue.

1287 Année de la Lune Cendrée
≈ Le guerrier Pakli est élu douzième Conseiller Révéré de Nexal. Son règne (1287 / 1301) chaotique et troublé, est marqué par de nombreuses révoltes. [tsr1066a p.30]

1290 Année de l'Engloutissement
≈ Takamal devient Chef de Guerre de Kultaka. [tsr1066a p.35]

1301 Année de la Trompette
≈ Le guerrier Chalco est installé sur le trône de Nexal (1301 / 1327) par les nobles de la cité, c'est un cousin éloigné de Pakli. Son règne est prospère, avec les dix dernières années pratiquement sans rébellion ni guerre. [tsr1066a p.31]

1327 Année de la Flamme Bleue
≈ Mort de Chalco ; début du règne (1327 / 1349) de son jeune petit-fils, Axalt le quatorzième Conseiller Révéré. Le règne d'Axalt marque l'apogée de l'Empire Nexalan. [tsr1066a p.32]

1341 Année du Portail
≈ Un grand palais est bâti pour Axalt sur la place sacrée de Nexal. [tsr1066a p.32&33]

1349 Année de la Bride
≈ Axalt meurt ; son fils Naltecona devient le quinzième Conseiller Révéré de Nexal (1349 / 1361). Il monte sur le trône du plus puissant empire que le Vrai Monde ait jamais connu. L'Empire Nexalan est fondamentalement en paix. Les terres assujettis de Pezelac, Huacli et Kolan payent régulièrement leurs tributs. Kultaka, bien que toujours gênant, est moins que jamais une menace. Le commerce est florissant, avec des négociants voyageant même jusqu'en Payit. [tsr1066a p.33]

1352 / 1361 : Une Décennie de Présages

≈ Les augures sur la venue de Cordell ont lieu à Nexal, un par an à la date anniversaire du premier. [tsr1066a p.34]

1352 Année du Dragon
≈ Début de la construction du palais de Naltecona. Premier présage de la venue de Cordell. Une grande lumière flamboyant plus vivement que la plus brillante des étoiles, apparaît dans le ciel au-dessus de Nexal, restant immobile au-dessus des têtes. Elle apparaît chaque jour pendant vingt jours, puis disparaît, aussi mystérieusement qu'elle est apparue. Naltecona ordonne une expédition, qui échoue, contre Kultaka. [tsr1066a p.34]
≈ Après le retour de l'expédition contre Kultaka, un autre présage frappe Nexal : le temple de Zaltec, situé au sommet de la grande pyramide dans le centre de la cité s'enflamme brusquement, bien qu'il n'y ait aucune source apparente de combustion. Il brûle entièrement, laissant de la statue du dieu, située à l'intérieur, un bloc de roche fondue. [tsr1066a p.35]

1353 Année de l'Arche
≈ Lors d'un matin d'été, les citoyens de Nexal s'éveillent pour voir un levé de soleil rouge profond traversant le ciel. À l'inverse des couleurs typiques de l'aube, toutefois, la couleur rouge fonce pendant la journée, jusqu'à ce que le ciel soit baigné de sang. L'étrange et effrayante couleur dure seulement ce jour là, mais l'effet est profondément dérangement pour tout ceux qui le contemplent. [tsr1066a p.35]

1354 Année de l'Arc
≈ Le Mont Zatal gronde et crache de la vapeur et des cendres dans l'air. La montagne vomit ainsi pendant douze jours, jusqu'à ce que le ciel au-dessus de la grande vallée soit abondamment chargé de fumée, et que les pics environnants soient obscurcis derrière un épais brouillard. Lors du treizième jour, la montagne devient silencieuse et une brise se lève à l'est, emportant la crasse et la suie au loin. [tsr1066a p.35]

1355 Année de la Harpe
≈ Le présage vient à travers les mots d'un chasseur, un archer de

Palul qui a passé beaucoup de temps dans la brousse. Il rapporte avoir rencontré une biche plus grande et plus large que tout autre cerf qu'il a vu auparavant. Une crinière de plumes brillantes entourent le cou de l'animal, et il reste devant le chasseur, faisant une cible parfaite. Il tire des flèches dessus, mais les projectiles se désintègrent avant de frapper la créature. Alors, l'animal parle. Il dit au chasseur de voyager jusqu'à Nexal, et de parler au Conseiller Révéré, lui relatant ce qu'il a vu. [tsr1066a p.35]

1356 Année du Ver

✧ Le présage apparaît sous la forme du propre rêve du Conseiller Révéré. Dans son sommeil, il voit une image d'un grand canoë, navigant vers la côte depuis l'Océan Oriental. De grandes nuages de fumée blanche ondoient au-dessus du canoë, et Naltecona se sent lui-même contraint de s'agenouiller sur le rivage sablonneux. Le canoë ne touche pas terre dans son rêve, mais la signification semble claire : qui d'autre qu'un dieu peut contraindre le Conseiller Révéré à s'agenouiller ? [tsr1066a p.36]

1357 Année du Prince

✧ Une grande tempête de sable fait rage dans la Maison de Tezca, le grand désert au sud de la vallée de Nexal. Depuis les versants du Mont Zatal ou du Mont Popol, les observateurs peuvent regarder vers le sud et voir le nuage de poussière s'y former. Il monte de plus en plus haut dans le ciel, bien plus grand que n'importe quelle montagne, avec des versants fortement inclinés vers le haut jusqu'à une crête plate. La forme est facilement reconnaissable comme celle d'une grande pyramide. Quelque-chose force la poussière à tourbillonner durant six jours, et pendant tout ce temps, l'image de la monstrueuse pyramide se dresse dans le désert vers le sud, raillant les nexalans avec sa grandeur intangible. [tsr1066a p.36]

✧ Naltecona envoie ses troupes, commandées par son neveu Poshtli, contre Kultaka. L'expédition est globalement considérée comme un formidable succès. Poshtli devient le conseiller privilégié de Naltecona et son ordre – les Chevaliers Aigles – atteint un statut qu'il n'a jamais eu auparavant. [tsr1066]

1358 Année des Ombres

✧ Les citoyens de Nexal sont abasourdis en regardant vers le sommet enneigé du Mont Zatal. En une nuit le manteau neigeux auparavant blanc de sa noble crête est devenu cramoiis vif, comme s'il avait été trempé de sang. Au bout de dix jours la neige retrouve sa couleur normale. [tsr1066a p.36]

1359 Année du Serpent

✧ La seconde femme de Naltecona donne naissance à un fils le jour où le présage est attendu. L'enfant est mort-né ; plus significativement, sa peau est d'un blanc pâle, à l'inverse de la couleur rouge sombre d'un enfant maztèque en bonne santé. [tsr1066a p.36]

1360 Année de la Tourelle

✧ Trois des quatre lacs de la vallée de Nexal éclatent en mystérieuses vagues de nuages de vapeur tourbillonnante et autres turbulences surnaturelles. Seul le quatrième lac, le Lac Qotal, le moins profond et le plus saumâtre, reste calme. [tsr1066a p. 36&37]

✧ Au même moment, Cordell lance son appel pour lever des fonds aux marchands d'Amn. [tsr1066a p. 36]

1361 Année des Vierges

✧ Le présage se produit au crépuscule. Une créature jamais vue auparavant dans le Vrai Monde apparaît dans le ciel de Nexal. Elle descend au sommet de la pyramide, et tous ceux qui peuvent la voir – ce qui comprend la plupart de la population de la cité – tremblent d'effroi. La bête est décrite comme ayant la forme d'un oiseau sans plumes et couverte d'une peau parcheminée comme un crocodile (semblable à une wyverne). Son poitrail est formé d'une substance sombre, polie comme un miroir. Tous les témoins se reflètent dans ce miroir, sauf

Naltecona. Ce dernier se tient près de la créature, regarde dans le miroir et reçoit le dernier présage : une vision des navires de la Légion Dorée, de ses soldats montés et de ses fantassins portant des plastrons d'acier. [tsr1066a p.37]

Découverte du Vrai Monde

✧ Fin du Troisième Âge de Maztica et début du Quatrième, qui reste innommé. [tsr1066]

✧ Les événements échappent au contrôle du Conseiller Révéré de Payit, Caxal, lorsqu'un prêtre de Payit capture la fille du clerc en chef de l'expédition de Cordell, Bishou Domincus, et la sacrifie sur l'autel de Zaltec. [tsr1066a p.38]

Nota : Bishou Domincus est un clerc de Heaum.

Bataille d'Ulatos

✧ La nation Payit, héritière d'une grande tradition culturelle et d'une longue histoire de l'art et de la science, tombe devant une force de cinq cents hommes, après un jour de combat. [tsr1066a p.39]

✧ Avant de marcher sur Nexal, Cordell ordonne de brûler les quinze navires qui ont amené sa légion sur les rivages du Vrai Monde. [tsr1066a p.40]

Bataille de Kultaka

✧ Alors que la bataille est mal engagée pour la Légion, la magicienne elfe albinos Darien tue Takamal et les kultakans perdent courage. [tsr1066a p.40]

Massacre de Palul

✧ Accueillie par les nexalans à Palul, la Légion Dorée, grâce à Darien, déjoue le traquenard et se livre à un massacre. [tsr1066a p.41]

Mort de Naltecona

✧ Naltecona accueille Cordell en invité mais est tué par un agent de Zaltec. Des centaines de légionnaires périssent sur l'autel de Hoxitl et finalement, le patriarche de Zaltec plonge son couteau dans l'évêque de Heaum – le plus puissant clerc de Cordell. [tsr1066a p.42]

Nuit des Lamentations

✧ Le grand volcan Zatal entre en éruption et lorsque la cendre retombe et touche les membres du Culte de la Main de la Vipère rendus fous par le sang, ceux-ci se transforment en orcs, ogres et trolls, s'en prenant aux humains de toutes les races avec un sauvagerie terrible. Les eaux du Lac Qotal gèlent soudainement permettant à de nombreux humains de fuir la cité mourante. Les survivants de la Légion Dorée, y compris Cordell, et le peuple de Nexal fuient ensemble. [tsr1066a p.43]

Retour de Qotal

✧ Les trois prédictions sur le retour de Qotal, consignées il y longtemps dans la légende, se sont accomplies. [tsr1066a p.43]

1362 Année du Heaume

✧ Une échoppe de forgeron est établie à Heaumport. [tsr1066a p.44]

MAZTICA

- * tsr9349 - **FMQ1 City of Gold** - by John Nephew & Jonathan Tweet - March 1992
- * tsr9340 - **FMA2 Endless Armies** - by Jeff Grubb - October 1991
- * tsr9333 - **FMA1 Fires of Zatal** - by Jeff Grubb & Tim Beach - August 1991
- * tsr1066 - **Maztica Campaign Set** :
 - a : A Journey to the True World - by Douglas Niles & Tim Beach /
 - b : Maztica Alive - by Douglas Niles & Tim Beach /
 - c : Gods & Battles - by Douglas Niles - June 1991