Histoire

Le monde de **Mague** est unique dans tout l'univers car des flux magiques la parcourent, permettant aux créatures vivantes de s'en imprégner et de l'utiliser à leur guise. C'est pour cela qu'au cours des âges, des Dieux et des Hommes se sont battus pour elle...

Premier âge (l'âge oublié) de -1 000 000 à -50 000

Les anciens dieux ressentant la puissance de ce monde s'y installèrent.
Une civilisation très puissante émergea, capable de voyager au delà des mondes...

Un grand empire uni avait émergé sous le nom de la **Mague Imperium** !

Deuxième âge (l'âge de la terreur) de -50 000 à - 1000

Les **Maguiens** avides de pouvoir ont déclaré la guerre au **anciens Dieux**.
Les anciens Dieux fous de rage détruisirent leurs civilisations, causant leur perte, menant à la quasi destruction.

Troisième âge (l'âge du renouveau)de -1000 à -200

Les humains restant, éparpillés sur **Mague** et réduits à un âge de pierre, apprirent à nouveau à se servir de la magie et de nouveaux royaumes apparurent.
Une poignée d'humains mortels au grand pouvoir se rendirent à l'ancienne capitale pour affronter les Dieux en duel et après 100 ans de conflits, les anciens Dieux furent vaincus puis chassés du monde.
Ces guerriers, après ce combat titanesque obtinrent l'immortalité et prirent la place des Dieux.

Quatrième âge (l'âge de la guerre) de - 200 à l'an 0

Malgré leur victoire, la discorde régnait entre les **Nouveaux Dieux**, et de nouveaux conflits ont émergé.
La première croisade eut lieu entre les Dieux et leurs pays d'origines...

A la fin du conflit un combat opposant le **Faucheur** et **Solari** mit fin à la guerre...
Malgré le fait qu'il était le plus puissant des six le faucheur fut vaincu et emprisonné dans le désert avec tout le pays de **Flamerra.**.. et son véritable nom fut oublié...
Ce combat est consigné comme l'an 0 dans le calendrier

Cinquième âge (l'âge de la paix) de 0 à 600

Époque calme malgré quelques conflits entre **Ogricar** et **Mystica**.

Sixième âge (l'âge du phénix) de 600 à 1200

En l'an 600 l'héritier de Flamerra réapparu et brisa le sceau du désert, il libéra son peuple et le pays renaquit de ses cendres et se mit en guerre pour récupérer ses terres.
Le faucheur, libéré, reprit sa place au panthéon.

Septième âge (l'âge d'or) de 1200 à 1700

Malgré les tensions entre les grands pays, la paix règne mais les yeux sont tournés vers le nouveau monde débordant de richesses !
Des équipes d'aventuriers des quatre coins de **Mague** se forment malgré leurs origines différentes, pour soutenir les gouvernements les plus offrants, que ce soit pour de l'exploration, des escarmouches ou de l'espionnage.
Les aventuriers seront des pièces maîtresse dans les années à venir !

Huitième âge (l'âge d'acier) de 1700 à 1800

Campagne saison 1, 1700-1705)
Une nouvelle guerre eut lieu, au départ entre les grands pays mais le monde découvrit que les anciens dieux étaient liés à cette guerre. Deux groupes d'aventuriers partant de rien ont progressé, traversé le monde et réussi à vaincre les forces des anciens pour sauver ce monde. Leurs noms resteront à jamais dans les légendes !
C'est à la suite de cette guerre que les pays s'unirent pour un avenir meilleur mais au détriment des dieux qui, avec le temps, furent accusés d'être la cause de beaucoup de problèmes

Neuvième âge (l'âge du métal) de 1800 à 1890

L'alliance des pays permit au monde de s'industrialiser, et de pousser la recherche !
C'est alors pour que tous les pays se rallient pour former une nation unique basée sur l'ordre et la sécurité !
Nommée la "Néo-Imperium" cette nouvelle nation est pour le monde né sur les ruines de l'ancienne **Imperium**.

Dixième âge (l'age de l'ordre) 1890 à 1925

Campagne saison 2
En 1889 un décret fut déclaré interdisant l'utilisation de la magie par les civils et tout bascula depuis lors...

Le sénat de la **Néo-Imperium** voulant un contrôle total sur le monde quitte à renverser les dieux qu'il juge inapte, c'est alors que des révolutionnaires ont pris les armes pour essayer de renverser le pouvoir pour un monde plus libre !
A cause de l'interdiction d'utiliser la magie de grandes familles se levèrent dans l'ombre pour créer des réseaux criminels, rêvant du retour de la magie et de la vraie **Imperium** !
Beaucoup de nouveaux combattants furent formés pour se battre dans une guerre nouvelle.
En 1920 la guerre débuta avec son lot de massacre et de combats. Et voyant se gâchis les dieux estimait que les Maguiens avait besoin d'une punition et un plan de purge fut lancer.

C'est une 1923 que les faction séparatiste se sont allié lors du **traité d'argents** et que leurs force unie ont pu défaire la Néo-Imperium et qu'une mission pour empêcher la purge fut lancer.
La mission se solda par... **(Mini-Campagne en cours)**
A la fin du conflit une fédération fut créé pour remplacer la Néo ou chaque pays est indépendants mais des lois fédérale sont faite pour harmoniser les monde entier.

Onzième âge (L'âge Moderne) 1925 à 1980

Le monde est en paix depuis la fin la guerre, les pays sont unie et la paix règne.
Les innovations technologique se font nombreuse car beaucoup de recherche mener par la néo fut réutiliser dans le civil pour améliorer le quotidien des honnête gens .
Mais c'est a cette période que beaucoup de recherche archéologique fut mener sur les secret de **L'Imperium !** Les excursion sur le continent d'Imperia et les information récolter lors de la mission au royaume des morts montre que les danger sont encore nombreux et pour l'instant hors d'atteinte.
La fédération lança alors un projets spéciale !
3 ancien cuirasser de guerre de la Néo fut rapatrier dans le désert de Flamerra pour y être reconstruit et une mission d'exploration hors de Mague sera lancer au cours de l'année 1980

Campagne saison 3

Révision #10
Créé 27 février 2024 20:14:50 par Kratos
Mis à jour 24 décembre 2024 11:31:24 par Saigetsu