

La Saga Kalidhienne (calendrier et chronologie)

La Saga Kalidhienne est découpée en trois campagnes : « A la poursuite de la reconnaissance », « Dans le sillage des héros », « Le Pouvoir des immortels ». Le début et la fin des trois campagnes correspondent à un Grand Tournoi. C'est à dire que chaque campagne dure 6 ans puisque le Grand Tournoi Kalidhien, qui se déroule tous les 6 ans, marque le nouvel an triple (l'année où les calendriers nain, elfe et le nouveau calendrier humain sont en phase). La Saga en entier couvre donc au moins 18 ans de la vie des personnages.

1^{ère} Campagne « A la poursuite de la reconnaissance »

	N°	Année de jeu	Campagne 1 : A la poursuite de la reconnaissance	Nb de séances de jeu
Première séquence	1	Début An 15	Pour raisons personnelles (temps virtuel : 3 mois)	1 à 2
	2	Fin An 15	La menace amazone (6 mois)	1 à 2
	3	Début An 16	La citadelle amazone (2 mois)	2 à 3
	4	Fin An 16	Petites gens mais gros problèmes (1 mois)	1 à 2
	5	Fin An 16	L'arbre sacré des elfes (2 mois)	2 à 3
Deuxième séquence	6	Milieu An 18	Visite à la cour (2 mois)	2 à 3
	7	Fin An 18	Le colosse d'ébène (6 mois)	2
	8	Début An 19	Dans la griffe du Lion (4 mois)	2 à 3
	9	Milieu An 19	Peur sur Terrenoire (2 mois) <i>scénario adapté</i>	1 à 2
Troisième séquence	10	Fin An 19	Affaires de famille (4 mois) <i>scénario adapté</i>	1 à 2
	11	Fin An 19	Partie de Pêche / Partie de Chasse	1
	12	Début An 20	Engagés volontaires (7 mois)	2-3
	13	Fin An 20	La cité sous la montagne (2 mois)	2
	14	Fin An 20	L'Epée d'Havéna (quelques jours)	1
	15	Début An 21	Le Tournoi des héros (1 mois)	2-3

Déjà sur Internet !
 Rédigé (à finaliser)
 A rédiger en détail
 Plus tard...

An	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
15	Scénario 1			Interlude ?			Scénario 2							
16	Scénario 3			Longue pause... interlude ?					Sc. 4	Scénario 5				
17	Interlude Majeur (à personnaliser)													
18	Interlude Majeur			Scénario 6			Scénario 7			Scénario 8				
19	Scénario 8		Pause		Scénario 9		Pause		Scénario 10			Sc. 11		
20	Scénario 12							Pause		Scénario 13		Sc. 14	Pause	
21	Sc. 15	Scénario 16					Interlude (Tournemine)				Scénario 17			



- Sc. 1 Pour raisons personnelles (temps virtuel : 3 mois)
Pause : les Pjs peuvent s'entraîner ou scénario supplémentaire
- Sc. 2 La menace amazone (6 mois)
- Sc. 3 La citadelle amazone (2 mois)
Longue pause : les Pjs se reposent ou suivent quelques cours
- Sc. 4 Petites gens mais gros problèmes (1 mois)
- Sc. 5 L'arbre sacré des elfes (2 mois)
Interlude majeur : les Pjs développent leur carrière personnelle
- Sc. 6 Visite à la cour (3 mois)
- Sc. 7 Le colosse d'ébène (4 mois)
- Sc. 8 Dans la griffe du Lion (4 mois)
Simple pause : les Pjs voyagent vers le nord.
- Sc. 9 Peur sur Terrenoire (2 mois)
Simple pause : les Pjs voyagent vers le nord.
- Sc. 10 Affaires de famille (4 mois)
- Sc. 11 Une partie de chasse / L'île du sanctuaire (quelques jours)
- Sc. 12 Engagés volontaires (7 mois)
Simple pause : les PJs se reposent puis vont à Kad-Imril
- Sc. 13 La cité sous la montagne (2 mois)
- Sc. 14 Voyage puis L'Epée d'Havéna (1 mois)
Pause : les PJs préparent le grand Tournoi
- Sc. 15 Le Tournoi des héros (1 mois)
Durée virtuelle totale = 6 ans

2^{ème} Campagne « Dans le sillage des héros »

N°	Année de jeu	Campagne 2 : Dans le sillage des héros	Nb de séances de jeu
16	An 21	L'épée de Pouvoir (+ Le hurlement de l'ours, <i>scénario adapté</i>)	1 + 1
17	Fin An 21, An 22	La loi du sabre (+ A la croisée des chemins)	2 à 3 + 1
18	Fin An 22	Le repos des immortels	2 à 3
19	Début An 23	Le seigneur Dragon, <i>scénario adapté</i>	1
20	Début An 24	Menace sur l'ordre	1
21	Milieu an 24	Question de mines	1 à 2
22	Fin an 24	Vers les brumes du passé	2 à 3
23a ou b	Fin An 24, An 25	23a = Le sable et le vent ou 23b = A la recherche du joyau vert	1 à 3
24	An 25	Aventures en Asminia	1
25	Début an 27	Le tournoi des félons, scénario adapté – La fin des Mages-Gris	1 à 2

Déjà sur Internet !
 Rédigé (à finaliser)
 A rédiger en détail
 Plus tard...

An	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
21	Sc. 15	Scénario 16				Interlude (Tournemine)				Scénario 17		
22	Scénario 17						Pause		Scénario 18			
23	Scénario 19		Interlude (Tournemine)			Sc 20	Interlude majeur (à personnaliser)					
24	Interlude majeur (à personnaliser)				Scénario 21			Scénario 22		Sc 23		
25	Scénario 23a ou 23b			Interlude majeur (à personnaliser)								
26	Interlude majeur (à personnaliser)			Scénario 24		Interlude Tournemine				Sc 25		



- Sc. 16 L'épée de Pouvoir (5 mois)
Interlude Tournemine
 - Sc. 17 La loi du sabre (8 mois)
 - Sc. 18 Le repos des immortels (4 mois)
 - Sc. 19 Le seigneur Dragon (2 mois)
Interlude Tournemine
 - Sc. 20 Menace sur l'ordre (1 mois)
Interlude majeur : les Pjs développent leur carrière personnelle
 - Sc. 21 Question de mines (3 mois)
 - Sc. 22 Vers les brumes du passé (3 mois)
 - Sc. 23 Le sable et le vent / A la recherche du joyau vert (4 mois)
Interlude majeur : les Pjs développent leur carrière personnelle
 - Sc. 24 Meurtres en série (2 mois)
Interlude Tournemine
 - Sc. 25 Le Tournoi des félons (2 mois)
- Durée virtuelle totale = 6 ans

3^{ème} Campagne « Le Pouvoir des immortels »

Les scénarios de cette campagne n'ont pas encore été finalisés – cette organisation n'est donc que temporaire.

N°	Année de jeu	Campagne 3 : Le pouvoir des immortels	Nb de séances de jeu
26	An 27-28	Guerre et Paix (Lamédon + Dùn + pays elfe ?).	2 à 3
27	An 28	Au-dessous de la tempête	2 à 3
28	An29	Retrouvailles	1
29	An29-An30	De sang et de pierres mêlées (Le retour du fou)	2 à 3
30	An30	La rançon	1 à 2
31	An30-An31	Sombre sera le jour	2 à 3
32		Le roi des nains	
33		Le monde oublié (Les anciennes cités Gud-norg)	
34		Vers un monde de lumière ?	
?		Par le fer et le feu (Archipel des volcans)	
?			
?			
?		Le Tournoi des dieux	

Déjà sur Internet !
 Rédigé (à finaliser)
 A rédiger en détail
 Plus tard...

An	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
27	Sc. 25	Interlude (Tournemine ou évolution personnelle)									Scénario 26		
28	Scénario 26						Scénario 27						Interlude
29	Interlude (Tournemine ou évolution personnelle)									Scénario 28	Sc. 29		
30	Scénario 29						Interlude	Scénario 30		Interlude			
31	Interlude						Scénario 31						
32	Scénario 31	Interlude majeur (à personnaliser)											
33	« Gd Tournoi »	Scénario 32				Scénario 33							
34	Scénario 33			Interlude						Scénario 34			
35	Scénario 34		Interlude (Tournemine ?)							Scénario			
36													
37													
38													
39	Fin de la Saga												

Des années de rumeurs

Ces informations peuvent être données aux joueurs au fur et à mesure de leur avancée dans la campagne. Mais vous pouvez aussi leur remettre ces informations en un bloc afin de leur remémorer ce qui s'est passé durant cette année. Dans ce cas, le plus simple est de leur remettre, à chaque nouvel an, la liste des rumeurs de l'année précédente.

An 15 (Humain)												An 16 (Humain)												An 17 (Humain)																				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12									
An 5263 (Nain)												An 5264 (Nain)																																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																					
9408 (Elfe)									9409 (Elfe)									9410 (Elfe)									9411 (Elfe)									9412 (Elfe)								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9

An 14

- Lors de l'automne de l'an 14, de nombreux et terribles ouragans ont ravagés une partie des archipels du sud et on compte plus les bateaux perdus en mer ou naufragés.

An 15

- Les archipels du sud du continent sont en flammes à cause de la guerre de guérilla que mènent les amazones.
- De petits combats ont lieu à la limite entre la Nostrie et le Paléon, ils sont liés à des problèmes dans la définition de la frontière.
- Elvénon la capitale des elfes aurait connu un bref épisode de panique car un prêtre d'Elys, depuis arrêté et mis aux arrêts, s'est amusé à libérer les animaux et créatures féeriques que le roi Halibert III avait offert à la reine en vue de la création d'un Zoo. La plupart des créatures ont été emprisonnées à nouveau mais certaines ont dut être abattues et on dit même que les occupants de certaines cages n'ont pas été retrouvés.
- Quelques attaques Orks dans le nord d'Asminia sont à noter, mais les dégâts commis pas ces infâmes sont minimes.
- On remarque une pause dans les combats entre les Gobelins et les Gnomes de la Chaîne du Dragon noir...

An 16

- Suite à des attaques de caravanes par des Targui, les peuplades rebelles ont été réprimées dans le sang, le gouvernement d'Azghar pensant que l'extermination de quelques tribus nomades passera inaperçue à cause de la menace amazone.
- On mentionne quelques attaques Orks dans les plaines de Dal-Itmir au Paléon, mais rien de plus normal, dans ces zones à demi-sauvages.
- Une guerre civile a éclaté dans la capitale d'Ered-Dur, ce conflit est lié au remplacement du gouverneur de la ville.
- Reprise des combats entre les Gobelins et les Gnomes, mais cette fois dans la Chaîne des Orques...
- Quelques villages connaissent des épisodes de razzia dans les montagnes du nord, on accuse tour à tour les Inuits et les Peaux-vertes, mais on soupçonne aussi des groupes de barbares d'Ered-dur et des mercenaires Asminiens.
- Le 12^{ème} congrès des mages gris siège à Kédalion.
- Quelques démons pointent leur museau dans les monts du Fer, mais les nains les détruisent rapidement.
- La mini-guerre civile à Ered-Dur est terminée, le nouveau dirigeant de la ville se nomme Ulthar Selivian.
- Une hydre apparaît à la frontière sud du Lamédon, elle est détruite par les chevaliers anorien (2 bataillons).

An 17

- Des bateaux sombrent dans la mer des pirates, on accuse un Léviathan ou les légendaires hommes-poissons.
- Une ville souterraine gnome de la chaîne nord des monts nains est envahie par les gobelins, aidés par des orks cavernicoles. Elle ne sera reprise que 10 mois plus tard.
- La mer est en ce moment le siège de nombreux faits étranges, des marins voguant loin vers l'est à la poursuite de bancs de poissons auraient aperçut des embarcations étranges. Les témoignages parlent de gros vaisseaux sans doute de guerre, équipés de voiles carrées inhabituelles. Seraient-ce le signe que les flottes des Hommes d'Airain d'Hystanoï voguent encore dans les mers de l'est ?

An 18												An 19												An 20											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
An 5265 (Nain)												An 5266 (Nain)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12												
9412 (Elfe)				9413 (Elfe)				9414 (Elfe)				9415 (Elfe)				9416 (Elfe)																			
6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9					

An 18

- Pour la première fois depuis ces siècles, des non-elfes sont entrés dans la vallée sacrée des sylvains, il y aurait même un renouveau des contacts commerciaux entre les elfes et les nains.
- Une Salamandre de Feu géante s'installe dans l'archipel du crâne, il faudra 6 mois et l'intervention de 10 mages venant de 3 guildes différentes pour la déloger et la renvoyer dans son monde.
- Etel de Cnide, le plus fabuleux héros de notre époque, aurait terrassé à lui seul un groupe de 10 Trolls noirs que des sorciers nécromanciens envoyaient dans les environs de Dal-Itmir pour trouver de la matière première humaine.
- Les quêtes au trésor anciens ont encore de beaux jours devant elles, une compagnie de jeunes aventuriers auraient découvert dans le sud du monde d'anciennes caches de pirates remplies d'or et d'objets magiques.

Version de Juin 2006

- Petits troubles dans la si tranquille province du Lamédon, une troupe de brigands profitant de la très faible militarisation de la zone fait des ravages dans la région pendant quelques mois. Le Duc d'Aegyrian, prévenu de cet état de fait alors qu'il se trouvait dans sa demeure de Nostrie, dû faire appel à des troupes d'Anorien pour chasser les pillards. Les brigands purent donc sévir durant plus de 6 mois avant de se faire disperser.
- Plus personne ne peut être à l'abri des sorciers noirs, imaginez un peu, on raconte qu'un groupe de démonologiques maléfiques aurait attaqué la cour de l'empereur Halibert lui-même et que des démons aurait été aperçu dans les rues de Kédalion.
- Record des ventes d'antiquités dans l'archipel des volcans, un vase magique datant du début de la dynastie Arkéas aurait été vendu plus de 2 millions de pièces d'or. L'acheteur est resté anonyme, mais des gens bien informés raconte qu'il s'agirait de Donatien Rùn lui-même, dirigeant de la ville et descendant du pirate qui aurait fondé la cité.
- Etrange manifestation magique que cette rivière qui se serait transformée en mercure pur dans les environs de Durin, la région aurait put en être polluée durant des siècles si des prêtres d'An-Traa, le dieu de l'eau n'était pas intervenus.

An 19

- Une colonie Anorienne installée dans l'archipel des Volcans a été engloutie par des coulées de laves, suite à l'entrée en éruption du volcan où se trouvait la colonie.
- Poursuite des combats entre les Gobelins et les Gnomes de l'Est de la Chaîne des Orques...
- Triste nouvelle, un héros n'est plus... Arag-le-preux est mort... On chuchote que le fameux adepte de Rondra qui avait dirigé le groupe qui a terrassé la reine des amazones, aurait été retrouvé éborgné dans son manoir près de Thalussa.
- Le résultat positif (ou négatif) du conseil de Kédalion concernant la requête des elfes est connu du monde entier. - *Information à développer selon la façon dont se déroule votre saga* -
- Les conflits entre Peaux-vertes et Nains dans les chaînes de montagne du nord de Kazad-Ur se transforment peu à peu en lutte armée de grande ampleur. Les provinces alliées des Nains sont appelées à contribution. De plus, durant le conflit, la grande mine de bijoux de la Passe-du-Noir-Destin a été détruite par les peaux-vertes, les nains seront donc encore obligés des rebâtir ce site (pour la 6ème fois).
- A Ered-dur, un Golem composé d'une matière blanche très résistante, serait apparu dans une ruelle proche de la guilde de magie, il a rapidement été mis hors d'état de nuire, mais son inventeur, un mage nain a pris la fuite. Ce mage est désormais considéré comme renégat.
- Le grand concours annuel de bardes d'Elvénon s'est terminé par un match nul entre deux courtisans de la cour elfique, ce qui ne s'était pas produit depuis plus de 50 ans.
- Les relations commerciales elfes – nains prennent de l'ampleur, et curieusement il apparaîtrait que les elfes des bois sont à l'origine de cette reprise de ces échanges.
- On raconte que quelques villages des provinces d'Ered-Dur, du Paléon et d'Asminia commence à souffrir de la famine. Et il est certain qu'à la suite de ce printemps froid et de cet été détrempé, les récoltes ont pourri dans les champs et les greniers des 3 provinces humaines du Nord sont au plus bas.

An 20

- Triste hiver dans le nord du continent, le froid s'installant très tôt, les populations mirent à mal leurs faibles réserves (les récoltes de l'automne furent catastrophiques). La famine frappe les trois provinces du Nord, les villages se désertent et des flots de réfugiés envahissent les villes.
- Les barbares du nord reprennent les armes tandis que les loups et les peaux-vertes descendent des montagnes. Divers villages sont attaqués et les troupes de réserves sont rappelées. Elles ne suffisent rapidement plus et les provinces font appel aux troupes de l'empereur et à leurs alliés : on constate même que les elfes du nord envoie quelques troupes pour aider le Paléon et le Pays nain.
- Tout le nord du continent est en état de siège, les Peaux-vertes et les barbares mettent à mal les troupes régulières et les armées levées en catastrophe. Les relations diplomatiques entre les provinces sont elles aussi mises à rude épreuve, l'empereur Hal III n'ayant pas envoyé de troupes en pays nain, ceux-ci reçurent de l'aide des provinces adjacentes. Une armée de volontaires venue d'Asminia aida la capitale des gnomes (Nad-Karkoz) à vaincre l'attaque surprise d'une armée composée de milliers de gobelins. Parmi ces volontaires asminiens, une escouade (l'escouade 16) s'illustra tout particulièrement et ses membres furent nommés à l'ordre du mérite du peuple nain.
- Kédalion la capitale du monde ne subit que très peu la grande famine, la vie y continue de la façon la plus tranquille qui soit. Un événement y fit sensation pendant quelques semaines : une délégation de targuis est venue pour présenter l'un des leurs, du nom de Sourab, au grand conseil des écuyers afin de lui faire passer le titre d'écuyer supérieur. L'événement n'aurait pas fait sensation en lui-même si le candidat n'avait pas été âgé que de 11 ans ! D'ailleurs, la démonstration de maîtrise équestre fut si parfaite que le titre fut accordé à l'unanimité !
- Un ancien sanctuaire a été découvert dans un petite île au large d'Havéna (l'île Warot), on raconte qu'un groupe de forgeron nain envisage de s'y installer pour le restaurer et rouvrir certains temples (Guerimm, Mélianne...).
- Lors d'une mission difficile contre un groupe de nécromanciens, la compagnie de la harpe fut défaite. Son mage, bien que puissant, parvint à grand peine à sauver le groupe et mais il fut grièvement blessé, 3 autres membres trouvèrent la mort : Scull (un barbare), Mirlion-d'Antéanor (Haut-prêtre Itinérant, qui se sacrifia pour détruire les plus puissants des morts-vivants qui attaquaient le groupe) et Vank-hache-noire (qui allait très bientôt devenir maître-nain).
- Dans le sud du continent, où la famine se fit moins sentir, la situation n'en fut pas moins enflammée vus que nombre d'armée étaient parties dans le Nord pour lutter contre les barbares et les peaux-vertes ... Dans l'extrême ouest (archipel de cyclope) la piraterie connut un regain d'activité et 3 vaisseaux de guerre Azghariens furent coulés. Au sud, 5 clans de Dunains s'unissent et forment une grande tribu de guerriers qui sème un temps la panique avant de se faire mettre en pièces par une armée coalisée formée des chevaliers Anoriens et de guerriers Azghariens.

An 21												An 22												An 23											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Version de Juin 2006

An 5267 (Nain)								An 5268 (Nain)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8																
9417 (Elfe)				9418 (Elfe)				9419 (Elfe)				9420 (Elfe)				9421 (Elfe)															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5

An 21 :

- Havéna accueille son premier grand tournoi depuis la reconstruction de la ville. De nombreux héros s’y illustrèrent et Etel de Cnide fut nommé Grand-héros du tournoi.
- Sur l’île de Warot, un temple de Kjorn est mis à jour lors des travaux de remise en état des forges souterraines. 6 mois plus tard, le temple sera réouvert de façon officielle, prenant le statut de Haut-Temple. Le culte de Kjorn, devenu religion mineure au fil des siècles, redevient donc une religion active (avec le statut de religion secondaire). On murmure aussi que cette île recèlerait d’autres secrets et d’autres trésors.
- Aquadilon, l’épée légendaire aurait été retrouvée dans les montagnes du Pays nain. Elle sera rapportée à Havéna, la ville dont elle est le symbole béni par Etel de Cnide lui-même. On dit aussi qu’elle reposerait dans un ancien temple dédié à Paladhim, peut-être celui où le dieu se révéla en -1750, ce qui serait une redécouverte exceptionnellement importante pour l’ordre.
- La visite annoncée d’inquisiteurs de Paladhim dans la capitale des elfes aurait créé un mouvement de panique au sein des cercles occultes de la cité. Certaines personnes bien renseignées racontent que pas moins d’une vingtaine d’elfes pratiquant les arts sombres se seraient réfugiés dans les montagnes. Ces traqueurs très spécialisés dans la lutte contre les mages maléfiques ont de plus à plus à faire ces dernières années et certains murmurent que le dirigeant de l’Ordre des Mages-Gris à bien du mal à rester dans les bonnes grâces de l’empereur Halibert.

La suite est en cours de rédaction...

An 24												An 25												An 26											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
An 5269 (Nain)												An 5270 (Nain)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8												
9421 (Elfe)			9422 (Elfe)			9423 (Elfe)			9424 (Elfe)			9425 (Elfe)																							
6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9					

An 27												An 28												An 29											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
An 5271 (Nain)												An 5273 (Nain)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8												
9426 (Elfe)				9427 (Elfe)				9428 (Elfe)				9429 (Elfe)				9430 (Elfe)																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5				

An 30												An 31												An 32											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
An 5274 (Nain)												An 5275 (Nain)																							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8												
9430 (Elfe)			9431 (Elfe)			9432 (Elfe)			9433 (Elfe)			9434 (Elfe)																							
6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9					