

Les Personnalités importantes de Kalidhia

***** Document destiné uniquement au Maître du Jeu *****

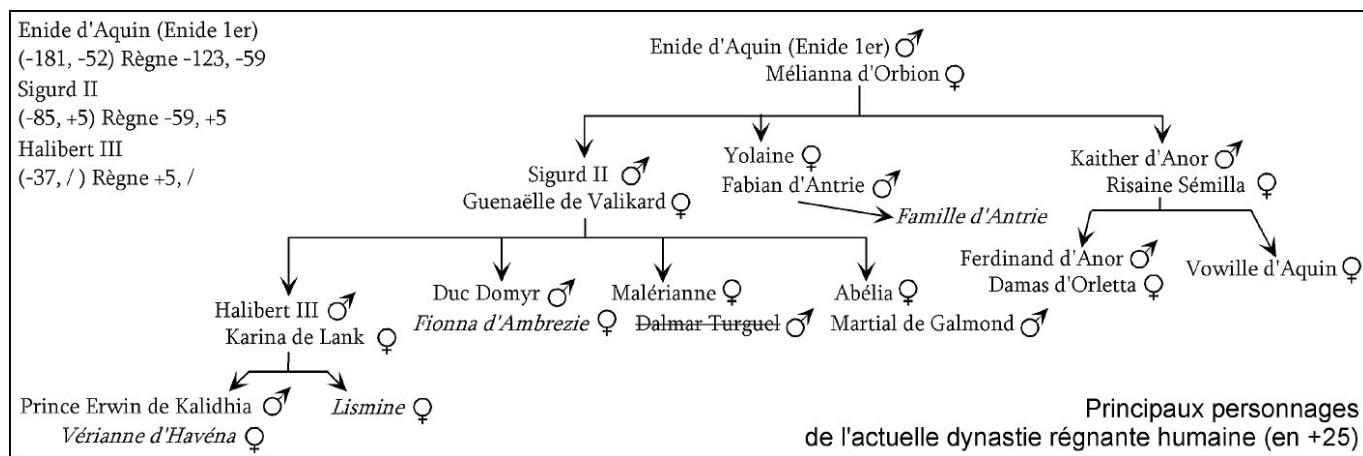
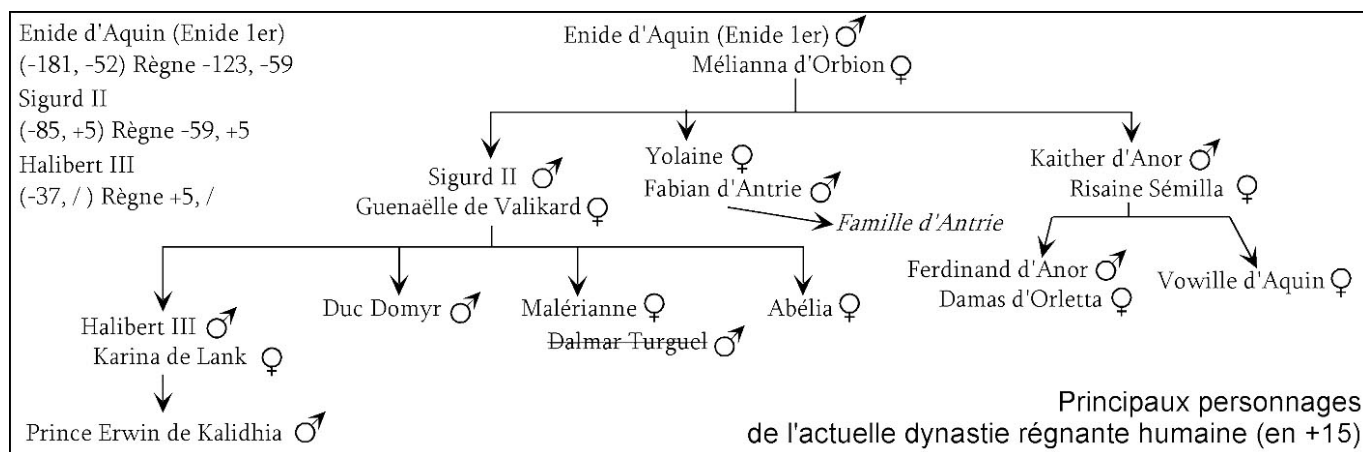
Voici une liste, non exhaustive, des personnalités de Kalidhia. Ces personnes pourront être rencontrées dans un scénario de la Saga ou alors elles sont données à titre indicatif afin d'étoffer et de personnaliser un peu le monde et l'entourage de vos personnages joueurs. La lecture de ce document permet en outre de se faire une idée des événements qui se produiront lors de la Saga. Ce fichier est développé au fil du temps, selon les besoins des joueurs ou gens qui collaborent à la Saga, donc ne vous étonnez pas si de nombreuses sections sont encore incomplètes.

Version de Juillet 2007

Une question, une remarque ou commentaire ? Ne pas hésiter : supra@sden.org

Ou sur le Yahoo group Kalidhia : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

Dirigeants des Humains (Kédalion)



La famille impériale actuelle – dynastie d'Acquin

Empereur Halibert III : théoriquement empereur du monde unifié, mais principalement des humains. Fils de Sigurd II. Halibert III possède certains talents de son grand-père, comme sa grande force de caractère. Il possède aussi un fort goût pour la justice mais il est progressivement devenu très partial dans ses jugements et ses opinions. Pour lui les humains doivent régner sans partage sur le monde moderne et les anciens peuples doivent continuer à péricliter et à vivre sur le passé afin de s'éteindre peu à peu. Mais c'est aussi un pacifiste dans l'âme et il dévoilera son état d'adepte de Paladhim (frère-protecteur) après la tentative d'assassinat dont seront victimes sa femme et ses enfants en +27 et les tentatives de coup de force qui auront eut lieu durant le Grand Tournoi de Kédalion. Survivant de peu à ce coup de force, voir ramené à la vie par le clergé d'Antéanor, il adoptera alors totalement la cause de Paladhim et participera à la radicalisation de l'ordre et à la disparition des frères-protecteurs. Son but sera alors de protéger les siens en éliminant ses ennemis, si possible à jamais.

Karina, comtesse de Lank : épouse d'Halibert III, fille d'un paladin et d'une adepte de Mélianne. Refusant de s'immiscer dans la politique car elle sait qu'elle s'y brûlera les ailes, elle ne vit que pour son seul enfant (jusqu'à l'arrivée de Lismine en +25). Originnaire du Paléon, elle est tout de même relativement superstitieuse et voit d'un mauvais œil l'évolution actuelle de Kalidhia, persuadée que ce calme apparent cache de terribles malheurs. Elle risque de mourir en +27 lors du tournoi des félons et si elle survit, elle se retirera quasiment totalement du monde pour se cloîtrer au palais impérial de Kédalion. Peu de temps après (été de l'an +27), elle tentera de se donner la mort en compagnie de sa jeune fille et sera sauvée de justesse par les gens du palais. A partir de l'an +28, elle tombera alors progressivement dans un état catatonique d'où elle ne sortira plus.

Prince Erwin de Kalidhia : Fils d'Halibert III (né en +13), futur empereur du monde, d'où son nom de Kalidhia. Sera officiellement fiancé à Vérianne d'Havéna au début de l'an +27, durant le Grand Tournoi de Kédalion, c'est à dire à l'âge de 14 ans. Mais manquera aussi de mourir à cette occasion car il subira les attaques directes des deux frères-araignée (sauvé par les PJs ?). Il deviendra une des personnalités majeures de la fin de la Saga.

Lismine : Fille d'Halibert III (naîtra en +25). Elue des Khels. Ne sera jamais totalement acceptée par sa mère qui sentira en elle quelque chose d'étranger qu'elle refusera totalement. Lors du tournoi de Kédalion de l'an 27, elle sera sauvée de justesse, peut être par les PJs. Puis, lors de la tentative de suicide de sa mère (si celle-ci est toujours vivante), elle sera à nouveau secourue (par des êtres fées) et sera alors abandonnée par sa mère qui se retirera définitivement du monde. Lismine sera alors placée chez une nourrisse (Dame Jacqueline).

Duc Domyr : frère de l'empereur Halibert, gouverneur du Palais de la Monnaie. Domyr d'Acquin est un cas à part dans la lignée, il possède un esprit fantasque très bohème et aime plus les arts la fête que la politique. Son statut d'Argentier impérial le rend responsable des finances du royaume, mais il n'est pas vraiment un homme d'affaire et un bon administrateur. Il est ainsi devenu un pion dans l'échiquier que dirige Maître Dobert, le chef de la guilde des marchands. Il est tout de même assez intelligent pour surveiller les caisses de la famille impériale et veille à ce qu'elle ne soit jamais vides, mais mis à part cela, il est surtout pris de lubies et de marottes (comme la collection de pièces de monnaies anciennes) et n'est dangereux pour personne : royaume, marchands, nobles ou voleurs. Il trouvera la mort en +27 lors de l'attaque des frères-animaux à Kédalion.

Fionna d'Ambrezie : épouse du Duc Domyr dans un mariage arrangé et au départ sans amour (en +23). Etablira fortement le baron d'Ambrezie à la cour de Kédalion, donnant encore un soutien politique supplémentaire à Paladhim, dont le baron d'Ambrezie est un fervent adepte. Le couple se découvrira cependant une tendresse mutuelle inattendue et s'éloignera progressivement des turpitudes de la vie à Kédalion. Après la mort du Duc, Fionna sera rejointe à la cour par son frère, qui prendra alors une importante envergure politique.

Malérianne (d'Acquin) : sœur de l'empereur Halibert. Veuve de Dalmar Turguel, cousin de Jean Turguel, Haut-prêtre de Paladhim et conseiller de l'empereur. Malérianne est une très belle femme, qui n'eut d'autre choix que d'épouser Dalmar sur les conseils et la pression de son entourage. Après la mort de Dalmar (en +10), elle s'est retirée dans le manoir familial de Rivefleury, situé dans la campagne nosterrienne, d'où elle revient parfois pour rendre visite à sa famille. Ce que tous ignorent, c'est qu'elle ne fut pas totalement étrangère à la mort de son mari puisqu'elle facilita l'œuvre de son assassin : un dénommé la Griffé. Sous son apparence de ravissante idiote, manipulée par la politique, Malérianne est intelligente et possède l'esprit vif de la lignée des d'Acquin. Elle a intégré la confrérie de libre échange et compte faire payer au clergé de Paladhim son mariage forcé avec Dalmar.

Dalmar Turguel : Avec Dalmar, la famille de Turguel comptait rentrer dans la famille impériale, mais Dalmar ne compris pas vraiment le rôle qui lui fut imposé. Durant deux ans, il traita sa femme avec mépris et rudesse. Il fut assassiné alors qu'il se rendait à Dal-Itmir pour faire des recherches dans les archives de la ville (c'était surtout un intellectuel, passionné par l'époque de la guerre Elfe-Nain).

Abélia (d'Acquin) : sœur de l'empereur Halibert. Femme très effacée, au physique assez ingrat que l'ont dit très secrète. Mais alors que sa sœur Malérianne est à la fois belle et intelligente, Abélia n'a pas hérité de beaucoup de dons. Elle sera mariée en +23 à Martial de Galmond, frère du chef des Mages-Gris : Charles de Galmond. Tout le monde s'accordera à dire que leur mariage sera plat et totalement insipide. Il faudra attendre l'an +28 et la naissance de leurs jumeaux Rosala et Roscelin pour voir leur couple et leur personnalité s'épanouir. Le talent des d'Acquin pour la diplomatie allié à l'intelligence des de Galmond leur permettra alors de se faire une bonne place à la tête de la cité qui passera progressivement sous contrôle Targui.

Martial de Galmond : Frère de Charles Galmond, le dirigeant des mages-Gris, Martial ne dispose pas de talents particuliers pour la magie. Epousera Abélia d'Acquin en +23, la sœur cadette d'Halibert dans une tentative un peu désespérée des mages pour renforcer leur influence à la cour. Mais peu avant le mariage, la rumeur habilement répandue d'une influence magique sur Abélia pour qu'elle tombe amoureuse ruinera les plans du chef des Mages-Gris, qui n'y gagnera aucun prestige, au contraire. Après le coup d'état des frères-animaux et la mort de son frère, Martial, sera exilé de la cour et envoyé comme Ambassadeur à Arghéziz-la-blanche. A la surprise générale, il y sera rejoint peu après (+28) par sa femme qui quittera alors la scène politique. Ils développeront alors des liens intimes avec les Targuis et les Elfes qui vivent dans l'Est de Kalidhia et appuieront l'indépendance progressive du secteur.

Voville d'Acquin : Seule héritière directe d'Enide 1^{er} à porter le titre de d'Acquin, elle possède la clairvoyance et la force d'esprit de son ancêtre. Née juste avant l'avènement du nouveau calendrier, elle quittera un temps la cour de Kédalion pour parcourir le monde. Comprenant alors au fur et à mesure de ses voyages que Kalidhia couve des changements sans précédents, elle commencera alors à se rapprocher de diverses associations (mais sans aller jusqu'à adopter le point de vue de la confrérie du libre échange) et groupes d'aventurier afin éventuellement d'éviter au monde de sombrer dans le chaos. Voville deviendra finalement la dirigeante d'une compagnie d'aventuriers : « Les étendards d'Acquin » et éventuellement se liera intimement avec un membre du groupe des PJs. Elle participera au Grand Tournoi et après l'attaque de Kédalion, quittera la cité pour essayer de trouver une solution à la folie qui semble avoir pris le monde. Peut être adoptera-t-elle la cause des PJs ou se liera-t-elle d'amitié avec eux.

Les dirigeants de Provinces

Ferdinand Sylvain Duc d'Anor : cousin de l'empereur Halibert et dirigeant de la province d'Anorien. Sa province étant principalement composée de savanes et de déserts, c'est de façon toute naturelle qu'il convoite les territoires voisins et qu'il empiète sur les jungles de Dùn (qu'il pille de ses ressources naturelles ou humaines) et sur le Lamédon (militairement peu puissant). La rébellion ou la montée de la rébellion des Dunains (+19), lui permettra d'installer progressivement des troupes le long de la frontière Lamédon/Dùn, puis d'installer une garnison complète à Aegyrian (+21). Le duc Ferdinand, fidèle croyant de Rondra, s'opposera par ailleurs à la montée en puissance politique des Paladins et à leur prise de contrôle du sud-ouest du continent. Par contre, la main basse faite sur le Lamédon par ses troupes provoquera la déclaration d'indépendance du Pays Hobbit, et l'éclatement de la « Guerre des fourrés », durant l'année +27.

Gestar de Dal : Duc de Dal Itmir et dirigeant du Paléon, descendant d'une très ancienne lignée de nobles, Gestar est un homme âgé (75 ans en +20), qui paraît encore dans la force de l'âge (c'est un haut-humain). Ancien membre de l'assemblée de l'Ame du fluide, c'est un mage de puissance modérée, spécialisé dans la maîtrise des déplacements. Après le scandale de la tentative d'invocation de Dragon par certains mages de l'assemblée du Phénix de Brume en +24, il ordonnera la purge de cette assemblée et d'une façon générale, l'élimination

de sa province des mages pratiquant la démonologie ou spécialisés dans les invocations d'esprits d'outre-frange. Il est cependant conscient que l'ordre des Mages-gris s'engage dans un cul-de-sac et certains de ces contacts dans l'ordre ou dans les associations parallèles lui donneront des informations précises sur les phénomènes qui affectent Kalidhia (la destruction des bijoux et ses conséquences). Il refusera les alliances engagées par De Galmond à Kédalion et appuiera les mages-gris qui feront scission de l'ordre (vers +25). Disparaîtra temporairement après les événements de +27 et rejoindra les sorciers de l'Ordre du renouveau, la cité sera alors gouvernée par le dirigeant des Gardes de Cristal. Gestar reviendra à Dal-Itmir en +30 en tant qu'adepte d'Alysia et ouvrira le premier temple de la Déesse dans le nord du Continent.

Donatien Rùn : dirigeant de la province de l'Archipel des volcans, descendant du Pirate Roune le Noir. Membre des « Bijoux éclatants » et de la confrérie du libre échange.

Ubolin Gabonard : dirigeant de la famille Gabonard, un des 3 comtes de Thalussa, maître-marchand.

Gabriele d'Estrudi : dirigeant de la famille d'Estrudi, un des 3 comtes de Thalussa, maître-marchand.

Agamar Al-Verkachem : dirigeant de la famille Al-Verkachem, un des 3 comtes de Thalussa, maître-marchand.

Prince Elbéron d'Havéna : ce prince est un idéaliste, il n'est pas adepte d'un dieu particulier mais croit fermement à leur nature philanthropique des dieux. Au fur et à mesure de la Saga, il deviendra le fer de lance de la nouvelle Kalidhia, à moins que les événements ne prennent une tournure plus radicale et auquel cas il mourra l'arme à la main sur un champ de bataille. Tolérant de nature, sauf à l'égard de la magie des sorciers, il a compris l'intérêt que sa province pouvait tirer du commerce avec les nains et entretient de très bonnes relations avec l'empereur Arkïn (puis par la suite avec les Guérimmîn, puisqu'Elbéron deviendra la tête de turc de Trïn).

Aymar d'Andalie : noble dont la famille est originaire de Kédalion, s'est retrouvé Duc d'Aëgyrian à la suite de son mariage avec Carista d'Aëgyrian. Totalement désintéressé par ce qui se passe dans sa province, il habite la plupart du temps à Kédalion et ne s'opposera pas à l'invasion du Lamédon par les troupes d'Anorien (en +25). Il mourra d'ailleurs à Kédalion durant le tournoi de félons et ce faisant, laissera sa province aux mains des hommes du duc d'Anor.

Ulthar Sélivian : dirigeant d'Ered-Dur à la suite d'un coup d'état en +16, où le prince précédent Elyon de Bosargues fut assassiné, en même temps que sa femme et ses 3 enfants. Ulthar Sélivian étant un proche de la famille de Lank, à laquelle appartient l'impératrice Karina, femme d'Halibert III, l'affaire sera rapidement enterrée et Ulthar Sélivian sera nommé Duc d'Ered-Dur en +19. En +30, quand l'empire commencera à se désagréger, la position d'Ulthar devenant incertaine, celui-ci prendra la fuite, laissant la direction de la province dans les mains du colonel Hrolf, dirigeant des guerriers des neiges, la troupe d'élite de la province.

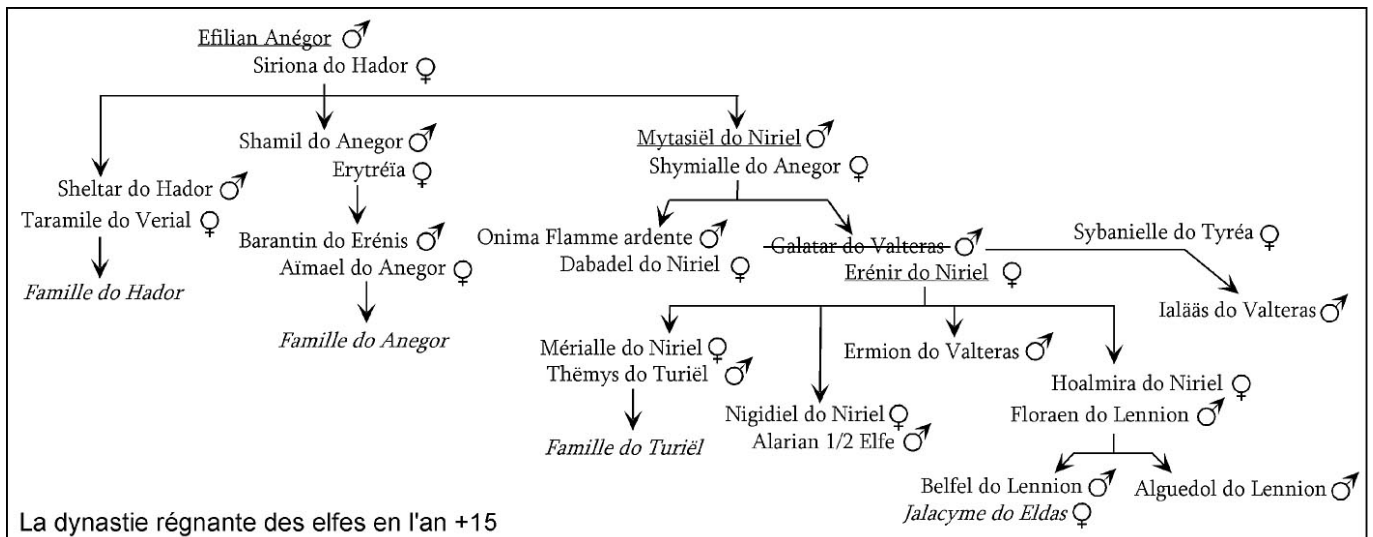
Empereur Hamato : il s'agirait du nom du dirigeant d'Hystanoï. Mais il n'existe en réalité quasiment aucune information sur ce personnage, dont même le nom est soumis à caution. En réalité l'empereur d'hystanoï actuel se nomme Hamaro IX, et est âgé d'environ 200 ans, il s'agit du descendant direct du sorcier Hamato qui fonda l'empire d'airain. Hamato IX est lui-même un mage très puissant, tout comme l'ensemble des mages de sa très grande famille. Il en sera dit beaucoup plus sur le personnage dans le scénario qui se déroulera en hystanoï.

Rahi Ténémaru : targien, dirigeant de l'archipel du crâne. Après avoir vécu une dizaine d'années comme mercenaire au sein de la compagnie des Fils du Volcan, Rahi a pris la succession de son père : Fatahî ; à la tête de l'archipel du crâne. Il est adepte de Klidiath, élémental du Feu et essaye de privilégier ce culte sur l'archipel.

Kyphone III : mage élémentaliste, reine des amazones et donc dirigeante de l'archipel du sud. Ancienne élève de la guilde des Mages-Gris de Thalussa (sous le nom de Kaldara), son maître Jepe lui a montré qu'il existait d'autres formes de magie que la magie de l'ordre. Progressant rapidement dans la voie de l'élémentaliste, Kaldara s'est penchée sur l'époque des princes sorciers et plus particulièrement sur les deux frères de l'archipel du Sud, de puissants élémentalistes. Quittant l'ordre des mages gris pour rejoindre les amazones qui occupent le fort de Bakkula, elle deviendra leur reine sous le nom de Kyphone III et relancera chez les amazones le culte de l'élémental de l'eau ainsi que l'apprentissage de la magie (au détriment de l'adoration de Khamala). Entrée en possession de l'anneau bleu, elle deviendra une magicienne très puissante, capable de contrer les assauts de Scytale, l'élémental de l'air qui a pris position au sud du continent. Son opposition à la religion de Khamala et son refus de détruire l'anneau vont provoquer la fureur de Paladhim et celui-ci décidera de faire supprimer tout en regagnant du prestige. Kyphone sera donc la cible principale du commando qui attaquera la citadelle amazone et même si elle parvient à s'en sortir vivante, sa fille Kren-Lise se chargera de lui régler son compte.

Kren-Lise : fille de Kyphone, adepte de Khamala, maître d'arme. Suivante de Paladhim, elle tentera de prendre la tête des amazones après la mort de sa mère, à moins que le commando qui attaque la citadelle ne la tue lors de sa mission contre l'anneau bleu. Si elle survit à cet assaut et si les amazones s'en sortent bien, elle prendra leur tête au détriment de sa mère et deviendra la haute prêtresse de Khamala.

La famille royale elfe



Erénir-do-Niriel : reine des elfes, veuve de Galatar do Valtéras, petite fille d'Efilian Anégor. Erénir n'a jamais véritablement désiré être reine, mais ses parents n'ayant pas eut de fils et Dabadel refusant la couronne, elle n'a pas eut d'autre choix. Depuis son couronnement, en -95, elle a bien essayé de s'intéresser à la politique à l'échelle de Kalidhia, mais n'y a pas pris goût, alors l'âge venant, elle s'est peu à peu refermée sur elle-même et ne consacre plus son temps qu'à la musique et aux arts en général. Sa principale réussite à tout de même été de repérer très tôt les qualités de meneur et l'intelligence de Belfel sont petit-fils et de le désigner comme héritier du trône. Erénir est donc une reine en demi-teinte, dont l'influence diminue de jour en jour, en dehors de la petite assemblée de courtisans et d'artistes qui gravitent autour d'elle. Elle n'a pas quitté Elvéniön depuis maintenant 12 ans et son palais depuis de mois. En +27, Erénir sera kidnappée dans son palais et elle sera un temps portée disparue et même considérée comme morte par certains. Elle sera retrouvée cloîtrée dans les souterrains d'un petit monastère de Paladhim en Nostrie, ce qui occasionnera une rupture temporaire des relations diplomatiques entre les elfes et les humains. Devant l'absence de Belfel, Thémys do Turiel, deviendra Régent et Erénir, convalescente, ira s'installer à Uzaë, abandonnant la royauté à qui la voudra.

Belfel-do-Lennion : futur roi des elfes. Belfel est un jeune elfe, charismatique, adroit, intelligent et droit, il ferait donc un très bon roi s'il n'avait pas encore cette couche de naïveté qui fausse parfois ses interprétations. Vers l'an +20, il commencera à prendre conscience de ce défaut et décidera de s'engager à l'école forestière d'Uzaë, puis dans l'association des Elvaël (sur les conseils d'Ermion, son oncle). Après la mort d'Ermion (en +25) et l'enlèvement de sa mère, la reine (à la fin de l'an +27), Belfel ne saura pas s'il doit prendre la tête du peuple elfe mais surtout, il hésitera quant à la politique à tenir avec comme choix principaux : celui de s'aplatir devant les humains ou au contraire de profiter de l'épisode de crise qui suit la découverte de la reine dans les cachots d'un monastère de Paladhim en Nostrie. Belfel a été marié, avant même sa naissance, à Jalacyme do Eldas, mais si les deux jeunes s'apprécient, rien ne les lie vraiment et aucun des deux n'est pressé d'officialiser leur union.

Nigidiel do Niriel : seconde fille de la reine Erénir, c'est une croyante fervente et elle pratique les différentes religions elfes. Son mari, Alarian est adepte d'Alinoë. Après la mort d'Ermion, le couple s'engagera avec ferveur dans les Elvaël pour que les elfes ne perdent pas leur pays au profit des humains. Alarian fera d'ailleurs partie des groupes d'elfes « terroristes » qui sabotent les installations humaines installées sur les flancs des monts elfes. Après la régence de Thémys de Turiel et le départ de la reine pour Uzaë, Nigidiel et son mari quitteront eux-aussi la capitale elfe et partiront s'installer dans une forêt, d'où ils tenteront de diriger la « rébellion » elfe.

Ermion do Valtéras : seul fils de la reine Erénir, mage de la haute cour, conseillé auprès de la reine et de Belfel l'héritier du trône, membre dirigeant de la guilde de magie d'Elvéniön. C'est aussi un membre important de l'association de mages dite du « Cercle intérieur », qui tente de conserver les traditions de démonologie elfique. Ermion est un maître-érudit et un fin connaisseur de l'histoire du peuple elfe. Par contre, il n'est que très peu au courant de son histoire récente. Il parviendra tout de même à apprendre la tentative d'invocation de Dragon (+24) et comprendra la menace que représente le retour de Galioth pour les elfes et le monde. Il avertira l'association des Elvaël de ce danger et participera à la purge des démonologistes maléfiques. Mais cela aboutira en +25 à son assassinat par un de ses confrères et « amis » du cercle intérieur.

Dathalas do Anegor : général en chef des armées elfes. Dathalas est un des meilleurs escrimeurs de Kalidhia, il est aussi très compétent dans la plupart des autres arts guerriers. Par contre, il est plus spécialiste du passage en revue des troupes que de l'action proprement dite et n'a jamais eut à mener de guerre ni à prendre part à un véritable conflit armé. Lors de la demande d'aide militaire lancée par l'empereur Arkin en l'an +20, Dathalas se prononcera contre un engagement des elfes, mais suite à l'intervention de Belfel, des troupes seront tout de même envoyées. Le général refusera de se placer à leur tête, à la fois par peur du combat et par animosité envers les nains. Dathalas sera alors progressivement mis à la retraite et se rapprocha de Thémys do Turiel afin de se venger de Belfel.

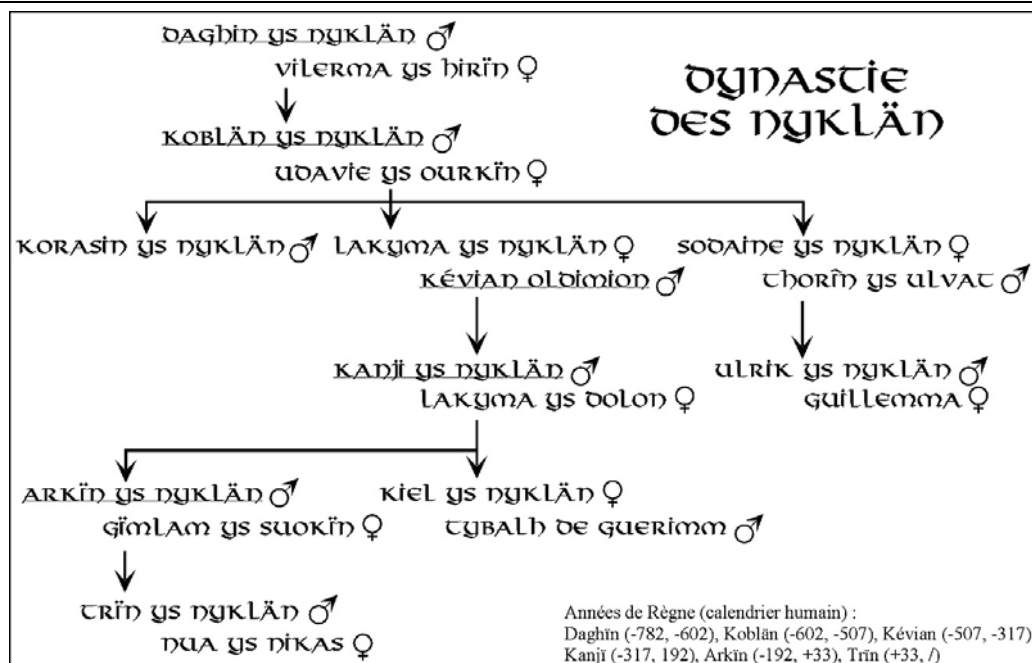
Thémys do Turiel : beau-fils de la reine Erénir dont il a épousé la fille aînée, il est aussi le commandant général des Gardes écarlates et un excellent escrimeur. Il se verrait bien roi des elfes en lieu et place de celui dont tout le monde pense qu'il sera un parfait roi, le jeune Belfel. Avec le soutien de Dathalas et de nobles humains de Nostrie et d'Azghar, Thémys réclamera le trône dès que la Reine Erénir montrera un signe de faiblesse ou commettra une faute. Il tentera « un coup » à la fin de l'an +27 avec le soutien de son frère Lézÿr en faisant kidnapper la reine durant l'absence de Belfel et en se faisant nommer régent. Par contre, il se fera doubler par son frère (membre de la Confrérie du libre échange), qui au lieu de tuer la reine Erénir, la fera placer dans un cachot d'un petit monastère de campagne dédié à

Paladhim. Themÿs sera alors à la tête du pays elfe, mais avec le risque d'avoir à gérer une guerre contre les humains. Il gèrera alors cet épisode de son mieux et sera ravi de redonner les rênes du pays à Belfel (si celui-ci le désire, car sinon...).

Sybanielle do Tyréa : elle fut la maîtresse du roi consort Galatar, dont elle eut un enfant Iäläas (qui porte le nom de famille de son père).

Iäläas do Valtéras : haut-elfe au physique parfaitement androgyne, il est très difficile de deviner le sexe réel d'Iäläas. Il sait d'ailleurs se servir à merveille de cette ambiguïté et aurait à son actif des centaines de conquêtes (des deux sexes). Désormais assez âgé, il ne paraît en public qu'accompagné de ses mignons et des ses favorites. Iäläas est le dirigeant de la Guilde des Courtisans d'Elvénon et membre du Grand conseil de la guilde. C'est donc une personne très influente qui sous ses airs de débauché sait parfaitement tirer les ficelles de cette cour en pleine décadence. En secret, Iäläas est aussi un frère-araignée puissant et il sert les desseins tortueux de son Totem.

La famille impériale naine - - dynastie Nyklän



Arkän-Ys-Nyklän : Empereur des nains (-192, +33), veuf depuis l'an -18 du calendrier humain, dirigera son pays d'une façon juste mais ferme jusqu'à sa mort (naturelle) en l'an +29. Arkän et son père Kanji ont été les principaux acteurs du maintien des frontières du Pays nain.

Gimlana-ys-Suokän : décédée en -18 du calendrier nain.

Trin-Ys-Nyklän : Héritier du trône et Empereur des nains à partir de +29, il est largement moins brillant que son père et fut trop couvé par celui-ci. Une fois empereur, il fera diverses erreurs politiques et deviendra un tyran jaloux et incompétent. Les humains profiteront de sa faiblesse pour tenter de le destituer et Trin y répondra par la guerre, s'en prenant tout d'abord à la province d'Asminia puis au Paléon. Son règne deviendra une dictature et pour sa femme Nua, il équivaudra à l'enfer. L'âme de Trin succombera au mal et il œuvrera pour le dieu noir de la haine. Il sera enfin destitué après quelques années de règne et la dynastie changera (soit au profit d'Harkän-ys-Utlän soit de Marki-ys-Elkar).

Nua-ys-Mikas : Femme de Trin, l'héritier au trône des nains et future impératrice. Sœur de Karnan-ys-Mikas Le destin de Nua dépendra de celui de son amour d'enfance Harkän-ys-Utlän. Car quand Trin sera devenu empereur puis totalement maléfique, seul la mort de Trin de la main d'Harkän pourra sauver la vie de Nua, qui sinon périra en même temps que son époux.

Kiel-ys-Nyklän : Sœur de l'empereur Arkän, Kiel est une naine âgée, élevée de façon traditionnelle. Heureuse d'avoir pu donner trois enfants à son époux Tybalh, elle gère l'intérieur du palais qu'elle occupe dans la haute ville de Daïn sans se soucier de la politique ou de la situation extérieure au pays nain. Après la mort de l'empereur Arkän, il faudra quelques temps à Kiel pour comprendre la menace que représente Trin pour la paix mais aussi pour sa propre famille. Elle enverra alors deux de ses enfants (Iarchil, la fille aînée et Oskell son premier fils) hors du Pays nain, ne conservant que le plus jeune fils (Kurolde) à ses côtés. Peu avant le coup d'état qui mettra fin à son règne, Trin totalement paranoïaque désirera éliminer les autres membres de sa famille afin de protéger son influence. Il tentera donc d'assassiner Kiel et sa famille.

Tybalh de Guérimm : Haut-Prêtre et co-dirigeant de l'Ordre de Guérimm. Peu important sur le point politique, Tybalh n'est pas non plus un très bon dirigeant religieux. Alors que le responsable de l'ordre, voyant le monde évoluer trop vite, veut agir en faveur de son dieu (et par exemple faire sonner le carillon d'or), Tybalh préfère temporiser et surtout, rechigne à quitter la capitale des nains, où il exerce son petit pouvoir. Accusé, quand même par Trin de vouloir usurper le trône pour instaurer une théocratie, il sera exécuté en

Harkän-ys-Utlän : Voir Saga Kalidhienne (Scénario 12). Nommé Arkän en l'honneur de l'empereur Ys Niklan.

Marki-ys-Elkar : informations tirées de la Saga (Sc. 15) : Haut-nain, charismatique et très bon meneur d'homme, née en -15. Issu de l'école impériale, ce nain monteur d'ours, noble et fier est un parfait reflet de ce que furent les premiers nains. Maître d'arme, il est aussi très compétent en stratégie militaire et en politique. Son frère Danil lui a même donné de nombreuses leçons d'histoire et il connaît très bien le passé de son peuple. Son père (Voldar-ys-Elkar), mort en +13, était l'un des 5 conseillers de l'empereur et sa famille est issue de

Les personnalités de Kalidhia (MJ seul).

Thorin-lui-même, il est donc de haute noblesse et certains verront en lui un meilleur empereur que Trin (mais lui préférera embrasser la cause d'Harkin, si celui-ci survit à sa mésaventure à Nad-Karkoz, voir Sc. 12). Très compétent en de nombreux domaines, il n'a jamais essayé de devenir maître-nain ni à pousser au maximum ses talents de combattants. Et il fait bien, car son intelligence et sa science du combat font souvent tourner les choses en sa faveur. C'est pourquoi Daniil, son frère, qui est aussi un des dirigeants des Guerimîn, voit en lui une pièce de choix dans leur lutte souterrain qui permet aux nains de conserver leur terre et leurs coutumes. Markî possède un seul domaine (le fief Elkar) comprenant une citadelle située sur une butte au milieu d'une vallée dans les monts de l'avancée des grands chênes et 3 villages (dans cette même vallée).

Ketÿn-Ys-Niklan : très vieux nain (certainement un des plus vieux nain vivant puisqu'il est âgé d'un peu plus de 300 ans). Grand maître érudit, fils de Nakima-Ys-Niklan et donc oncle de l'empereur, ce vieux nain aveugle est le gardien de la tradition et s'il ne joue aucun rôle politique officiel, il se tient toujours au courant de l'évolution politique de Kalidhia. Il organisera la construction du tombeau de l'empereur Arkin dans la chaîne de la hache à partir de +18, travaux qui se termineront vers +24. Ketÿn est aussi le dirigeant de l'association (société secrète) des Gardiens de la pureté, qui veille sur le destin des Hauts-Nains et la préservation de leur sang non souillé par la « maladie ».

Personnalités de Kédalion

Charles de Galmond : chef de la guilde de la cour des Mages-Gris. Conseillé personnel de l'empereur : Grade X.

Jean Turguel de Paladhima : vice dirigeant des frères de l'épée de Kédalion. Conseillé personnel de l'empereur.

Haut Prêtre Dominicus : Haut-prêtre de Mélianne (Temple de Kédalion).

Haut Prêtre Valkar : Haut-Prêtre de Rondra

Haut Prêtre Irlan : Haut-prêtre d'Antéanor (Temple de Kédalion).

Haut Prêtre Charvin : Haut-prêtre d'Euréyde (Temple de Kédalion).

Daniel de Paladhim : Haut Prêtre de Paladhim, vice dirigeant des frères de l'épée de Kédalion et ami de Jean Turguel.

Général Sieggred : général d'armée en poste à Kédalion, croyant en les vertus du totem loup.

Amiral Nestor : Militaire à la retraite un peu sénile et facilement manipulable, croyant dans les éléments de l'eau et du vent.

Maître Dobert : Grand Maître marchand, dirigeant la guilde des marchands de Kédalion.

Maître Charles : meilleur armurier de la capitale du monde, aux prix prohibitifs.

Duc Henry d'Antrie : Mage Grade X du Conseil de la sagesse, enquêteur impérial.

Francis Calmont : inspecteur impérial (questeur).

Duc Julien Gabonard. Grand Ambassadeur de Thalussa : Noble, Délégué au conseil où il représente la province d'Azghar + les archipels. Frère cadet d'Ubolin Gabonard, membre d'une des 3 familles dirigeantes de Thalussa.

Duc Mercadon d'Hayesse. Grand Ambassadeur de Dal : Noble, Délégué au conseil où il représente les provinces du Paléon, d'Asminia et d'Ered-Dur.

Duc Alban-d'Armion Grand Ambassadeur d'Aënor : Noble, Délégué au conseil où il représente les provinces d'Anorien et du Lamédon.

Grand Ambassadeur Eldavaël-do-Anégor : ambassadeur elfique en poste à Kédalion. Appartient à la famille royale des elfes.

Grand Ambassadeur Daniil-Ys-Elkar (représentant du peuple nain)

Baron Vedder-Al-Verkachem Mage, Délégué des Guildes de magie du sud, membre d'une des 3 familles dirigeantes de Thalussa

Ximon-d'Ismâï : chef de la Grande-Guilde des Mercenaires, ancien aventurier de la Compagnie des frères de croix (3 X)

Horion de Mélianne : Dirigeant de la grande bibliothèque de Kédalion.

Bruno de Kédalion : champion impérial de joute. Maître d'arme supérieur.

Maître Mirdain : maître escrimeur. Grand maître d'arme et plus grand spécialiste-enseignant d'escrime de Nostrie.

Personnalités de Thalussa

Ubolin Gabonard : dirigeant de la famille Gabonard, un des 3 comtes de Thalussa, maître-marchand.

Lindaël : elfe, niveau 16. Contre-assassin d'Ubolin Gabonard, assassin de haut vol (le 2^{ème} après La griffe) et escrimeur accompli.

Gabriele d'Estrudi : dirigeant de la famille d'Estrudi, un des 3 comtes de Thalussa, maître-marchand.

Bajakor l'Érédiën : garde du corps et homme de confiance de Gabriele d'Estrudi. Ancien barbare érédiën, adepte de Rondra (Ni 12).

Agamar Al-Verkachem : dirigeant de la famille Al-Verkachem, un des 3 comtes de Thalussa, maître-marchand.

Jean-Martial Marabelli, époux de Fatiz Al-Verkachem : un des gendres du dirigeant de la famille Al-Verkachem, membre important de la guilde des courtisans. Dirigeant de la guilde à Thalussa. Membre du Grand conseil de la guilde.

Cheikh Kréfal Malamout des Oasis du sud : dirige l'un des deux clans targui sédentarisé à Thalussa, dirigeant secret de la guilde des voleurs de Thalussa.

Fékara Pikaramui : maîtresse voleuse, chef officielle de la guilde des voleurs de Thalussa. elle est d'origine targienne (en gros une écossaise rouquine en robe hawaïenne avec des colliers de fleur et la peau tannée par le soleil...). C'est une acrobate et une cambrioleuse de haut-vol, par contre elle est non violente et méprise les assassins en tous genres.

Cheikh Toufir des cordes d'argent : dirigeant de l'un des deux clans targui sédentarisé à Thalussa

Cendre Alizée : ½ Elfe spécialisé dans le vent et le feu (élémentaliste), chef de la guilde de magie de Thalussa. Dévoué Mage Gris.

Jepe Stern dit « Tourbillon » : membre du conseil de la guilde de magie de Thalussa (dont il est le numéro 2) Stern est un grand élémentaliste, très spécialisé dans l'air et le vent. Il a détourné de nombreux ouragans de leur route et ainsi sauvé pas mal de convois maritimes. C'est aussi un grand invocateur et un membre de l'ordre du renouveau. Il fut le maître d'une apprentie très talentueuse nommée

Les personnalités de Kalidhia (MJ seul).

C'est aussi un grand invocateur et un membre de l'ordre du renouveau. Il fut le maître d'une apprentie très talentueuse nommée Kaldara, qui deviendra une renégate et prendra la tête du peuple amazone (sous le nom de Kyphone III).

Maître Volcolo : escrimeur, dirigeant de la grande école d'escrime d'Asgard, Grand maître d'arme et plus grand spécialiste-enseignant dans l'école d'escrime d'Azghar.

Justine Pastonard : elfe née de 2 humains, elle est le fruit du hasard et voue sa vie à Sarpédon. Agée de 40 ans en +16, cette joueuse professionnelle est la haute prêtresse de Sarpédon pour la moitié sud du continent. Elle est propriétaire de l'auberge du Dé d'or, temple de Sarpédon, et très bonne amie avec Fékara la dirigeante de la guilde des voleurs de Thalussa.

Personnalités d'Aëgyrian

Aymar d'Andalie : Noble dont la famille est originaire de Kédalion, s'est retrouvé Duc d'Aëgyrian à la suite de son mariage avec Carista d'Aëgyrian.

Edouard Charles Hyacinthe : dirigeant de la guilde des courtisans d'Aëgyrian, c'est un homme efféminé aux allures maniérées qui gère son les gens de sa guilde comme s'ils étaient de simples marchandises (Sc n°1).

Julia « Bonnes carottes » : hobbit habitant dans les quartiers populaires d'Aëgyrian, elle est connu dans tous les quartiers « hobbits » pour son habitude à héberger les déshérités (et les fugitifs) au sein de sa pension de famille : Aux bonnes carottes. Elle est aussi « célèbre » pour son utilisation excessive des carottes qu'elle mijote à toutes les sauces, utilise comme entrée ou comme dessert (son gâteau de carottes est considéré comme un classique par les maîtres-cuisiniers hobbits). C'est aussi une prêtresse de Cunégonde qui défendra la cause de son peuple lors de la guerre des fourrés mais elle sera emprisonnée lors d'une rafle massive (voir un scénario ?).

Personnalités d'Havéna

Prince Elbéron d'Havéna : (voir Dirigeants de Province).

Calvona Santarina de Rùn : sœur de Donatien Rùn, femme d'Elbéron d'Havéna et mère de Vérianne, future impératrice de Kalidhia car elle sera fiancée à Erwin de Kédalion, fils de l'Empereur Halibert III. Calvona est une personne très en retrait de la vie politique, elle s'occupe de sa fille qu'elle éduque à l'aide de nombreux précepteurs. Calvona montrera des affinités pour la magie, mais devant le refus d'Elbéron elle n'osera pas placer sa fille dans l'école de magie de la guilde locale, par contre en digne sœur de Donatien Rùn, elle lui apprendra les bases de la diplomatie, de la manipulation et de l'art du commerce.

Vérianne d'Havéna : fille d'Elbéron et de Calvona (née en +15), formée par sa mère aux lettres et à la politique (ce qui fera d'elle une redoutable diplomate) en outre, elle recevra un enseignement spécial de la part d'Asahino Doturo, qui lui apprendra la méditation et les bases de la Magie (car Vérianne possède un don puissant). Si Laagliediel, l'élue d'Alysia, meurt lors de son enlèvement, c'est Vérianne qui reprendra le flambeau et permettra la naissance de la déesse de la magie (mais avec un peu de décalage).

Isaak Shaid : conseillé du prince Elbéron (son bras droit), Igor est membre de la confrérie du libre échange mais son égoïsme et sa rancune personnelle envers les hystaniens (sa famille a été déchue de ses titres de noblesses à l'occasion de la défaite navale de Salenga), feront qu'il trahira les intérêts de son prince. Il meurt (ou devient fugitif) à la fin de l'an +21.

Asahino Doturo : mage initié à la magie hystanienne, ami secret du prince Elbéron (son bras gauche), résidant au palais d'Havéna depuis l'an +10 avec 2 gardes d'élites hystaniens, tout 3 sont les instructeurs des soldats d'améthystes. Il sera aussi l'instructeur secret de Vérianne en qui il décèlera le don de la magie.

Madran : Escrimeur et joueur, leader des soldats d'améthyste, ancien mercenaire, champion officiel d'Elbéron depuis l'an +8.

Syco Zanthorian : chef de la guilde de magie d'Havéna, très âgé car né en -86, il est toujours fidèle au poste car il ne voudrait pas laisser sa guilde aux mains d'un des 3 jeunes, incapables de voir plus loin que le bout de leur nez, qui le secondent au conseil.

Maître Toran : Bibliothécaire en chef de la guilde d'Havéna, maître-érudite, spécialisé en Connaissance. Membre du conseil de la guilde.

Guy Val d'Océan : Elémentaliste, responsable de la magie des éléments à Havéna. Spécialisé dans la maîtrise de l'eau. Membre du conseil de la guilde.

Julques Malacresse : spécialisé dans les sorts de protection. C'est un mage renfermé et discret. Membre de l'Ordre du renouveau et du conseil de la guilde.

Anthitamnion : mage naturaliste, érudit, spécialisé dans la zoologie. Futur successeur de Syco Zanthorian (sauf si un PJ le devient).

Gunda Frasel : Cavalière de renom, Grand maître écuyer.

Ihsmir Dherost : secrétaire de la guilde des érudits, travaillant pour diverses personnalités d'Havéna pour des causes pas toujours très légales. Membre de la Confrérie du Libre échange. Contacter les PJs pour diverses missions.

Personnalités d'Uzaë-til-narië

Sëol-Do-Enerith : dirigeant du conseil d'Uzaë, haut-elfe âgé de plus de 450 ans, il doit sa longévité exceptionnelle à la sève de l'arbre de vie, la « maladie » de ce dernier (an 16) mettra un terme à la vigueur de Sëol et il prendra sa retraite en l'an +17 (décès en l'an +22).

Anna-fil-d'argent : deviendra la chef du conseil d'Uzaë à la retraite de Sëol (+17).

Lanath-do-Ganiel : responsable administratif de la cité

Ansï-do-Ural :

Franiel-poing-de-fer : Haut-prêtre, dirigeant du temple d'Élys

Nopaline Erélas : Haute-prêtresse, dirigeante du temple d'Alinoë

Barniel-tronc-vert : elfe des bois affable et à l'esprit ouvert, il connaît bien le continent de Kalidhia et a passé 25 ans sur les routes de l'aventure.

Kupiron-do-Fudal : membre des Elvaël (association d'elfes indépendantistes et traditionnalistes).

Doléas Turith : prendra place au conseil des 5 d'Uzaë après la retraite de Sëol (+17), proche de la famille royale elfique, Mage de la guilde d'Elvénon (titre de métamorphe).

Aglaos-do-Lophon : capitaine de l'annexe de la garde écarlate située à Uzaë, archer émérite (archer supérieur, frondeur supérieur). Les elfes sous ses ordres sont connus pour être, en plus de bons combattants, d'excellents archers. Les elfes formés par Aglaos sont d'ailleurs facilement reconnaissables car ils sont équipés d'un carquois-fourreau spécifique.

Personnalités de Dal-Itmir

Seigneur Hyrt-Jehan : paladin de haut rang, frère protecteur et responsable de l'ordre dans les provinces du Paléon et d'Ered-Dur.

Maître Gyslain : escrimeur, dirigeant de la grande école d'escrime du Paléon, Grand maître d'arme

Karine de Dal : demi-soeur de Gestar de Dal, Prince magicien de Dal-Itmir, sœur-araignée de haut rang, elle sera le maillon central de l'organisation par le totem de sa tentative de coup d'état du grand tournoi de Kédalion. Elle prendra la direction de la cité quand les Mages-gris, et donc de Gestar de Dal, seront en disgrâce.

Dominion : mage-gris spécialisé dans la conception de rituels, fut l'un des 3 mages à travailler avec les clergés de Paladhim et de Mélianne pour réaliser le rituel de détection de la Magie-Libre. Fera quelques essais de ce rituel à Dal-Itmir et fera « justice » lui-même (An +25). Assassinera Elatar, l'apprenti de Zeltar-le-Magnifique.

Personnalités d'Aënor

Ferdinand Sylvain Duc d'Anor : (voir Dirigeants de Province)

Général Arius de Fort-de-l'ouest : Dirigeant des Lances d'argent jusqu'en +30 (date de sa mort naturelle).

Colonel Gamelin de L'Orée-de-Dùn : Dirigeant des Lances d'argent à partir de +30

Personnalités d'Andelot et de l'Archipel du crâne

Rahi Ténémaru : targien, haut-humain, roi de l'archipel du crâne et adepte de Klithiath, le dieu élémentaire du feu, marié à Manari Ténémaru, père de quatre garçons et trois filles, petit fils de Paanu Taneo. Après avoir vécu une dizaine d'années comme mercenaire au sein de la compagnie des Fils du Volcan, Rahi a pris la succession de son père à la tête de l'archipel du crâne (Fatahi Ténémaru, mort en +6). Fidèle serviteur Targien de Klidiath, il essaye de privilégier ce culte sur l'archipel. Son dernier fils, Aata, né en +12, est un élu des Khels, ce lui posera de nombreux problèmes.

Manari Ténémaru : targienne, haut-humaine, reine de l'archipel du crâne, mariée à Rahi Ténémaru. Elle est aussi fille de Dalinua Filimaru, la haute-prêtresse d'An-traa, le dieu élémentaire de l'eau, en charge du temple d'Andelot. Plutôt personnellement liée à l'eau, son mariage avec un adepte du dieu du feu se passe néanmoins à merveille car les Targiens se considèrent avant comme les serveurs des dieux élémentaires, quels qu'ils soient.

Dalinua Filimaru : targienne, mère de la reine de l'archipel, haute-prêtresse d'An-traa, le dieu élémentaire de l'eau. Membre du Haut-conseil d'Andelot.

Simij de Pyrène : haut-humain, haut-prêtre d'Odroëg, le dieu élémentaire de la terre. Noble, issu d'une grande famille dirigeante d'Ered-Dur, il essaie de s'acclimater à la violence du climat de l'archipel. Membre du Haut-conseil d'Andelot.

Halavua Bilanatu : targienne, haut-humaine, haute-prêtresse de Scytale, le dieu élémentaire de l'air. Membre du Haut-conseil d'Andelot.

Meïno Paruata : targien, haut-prêtre de Klidiath, le dieu élémentaire du feu et ami d'enfance de Rahi Ténémaru. Membre du Haut-conseil d'Andelot.

Tunavu Fidapalu : Prêtre de Eg-Ho, le dieu élémentaire de la boue. A partir de +24, il partira vers la jungle de Dùn où il entamera la conversion de certaines tribus.

Ripanahoë, le brûlé-vif : Prêtre de Pahoë, le dieu élémentaire du magma, il tente de développer le culte de son dieu sur les îles volcaniques d'une partie de l'archipel.

Nuuni Taneo : targien, haut-humain, dirigeant de la guilde des marchands de l'archipel du crâne. Petit fils de Paanu Taneo, il appartient donc à la famille royale qui règne sur l'archipel.

Paanu Taneo : targien, haut-humain. Sur la fin de sa vie, il se consacrera uniquement au culte des différents dieux élémentaires et tentera de faire accepter au haut-conseil les six dieux méta-élémentaires (de la boue, du magma, du brouillard, de la neige, des étincelles et des météores).

Fauvero Matahi : Maître marchand, membre dirigeant de la Société Targienne de Transport.

Atana, bleu-océan : capitaine de navire, membre dirigeant de la Société Targienne de Transport.

Aroli Menahéré : dirigeant de la guilde des courtisans de l'archipel du crâne, membre dirigeant de la Société Targienne de Transport.

Sondros : vieil ivrogne d'environ 60 ans, qui passe son temps à boire de l'alcool frelaté dans les ruelles des bas quartiers d'Andelot ou bien à faire de petits travaux. En vérité, il est Ht Humain, âgé d'environ 80 ans, érédien, ancien adepte de Rondra et officier de l'armée du Paléon. Ayant vu beaucoup trop d'horreur quand il était en service à Dal-Itmir, Sondros a refusé de terminer certaines missions et s'est vu rétrogradé, puis condamné au bagne. S'en étant échappé après plus de 15 ans de détention, il a gagné la côte puis un bateau pour partir aussi loin qu'il le pouvait au sud (c'est à dire à Andelot). Il désire surtout terminer sa vie tranquillement là-bas et se débrouille pour gagner suffisamment d'argent pour se nourrir et surtout boire. Dormant dans la rue ou travaillant à droite et à gauche, les Pjs pourront sans doute le remarquer voir parvenir à lui faire retrouver un peu de goût de la vie. Et dans ce cas peut être pourront ils bénéficier de son aide ou de ses enseignements (Niv. 17, Grand maître d'arme, inventeur des botes dites de Sondros).

Elfes

Themÿs do Turiel (dirigeant des gardes écarlates) : beau-fils de la reine Erénir, dont il a épousé la fille aînée. C'est un excellent escrimeur et un très bon leader militaire. Il a pourtant une réputation mitigée car les elfes le disent trop impatient et pas assez bon politicien pour être un bon chef. Mais d'autres trouvent qu'au contraire Thémÿs fait partie des rares elfes qui privilégient l'action et laissent la politique aux politiciens.

Dathalas-do-Anegor : général en chef des armées elfes. Officier des Gardes écarlates et grand maître d'arme.

Pigarghias-do-Vanel : capitaine de la garde écarlate d'Elvenion, champion de la reine en escrime (second grand maître d'arme du pays elfe), maître en pugilat elfe.

Milérion-do-Altus : archer d'élite, champion de la reine en tir à l'arc.

Aglaios-do-Lophion : capitaine de l'annexe de la garde écarlate située à Uzaë, archer émérite (archer supérieur, frondeur supérieur). Les elfes sous ses ordres sont connus pour être, en plus de bons combattants, d'excellents archers. Les elfes formés par Aglaos sont d'ailleurs facilement reconnaissables car ils sont équipés d'un carquois-fourreau spécifique.

Nains

Dokar-hache-d'argent : seul nain à posséder le statut de Héros (à l'époque du début de la Saga), il n'est pas à donc proprement parler un dirigeant politique mais son statut lui donne une réelle importance et son avis est toujours pris en considération (quand il le donne). Dokar est issu du peuple et non pas d'une famille noble, il a commencé sa carrière dans l'armée, qu'il a ensuite quitté pour entrer dans une compagnie de mercenaires. Devenu maître nain, il est passé au service de l'empereur nain lui-même et n'a plus travaillé que pour le bien du pays. Dokar est actuellement en fin de carrière (il est âgé de plus de 100 ans) et il ne participe plus activement aux missions impériales (du moins officiellement). Il est le porteur d'une hache légendaire nommée Fendoir, qui fut forgée par Guerimm lui-même (il s'agit d'une hache kraën).

Grand-Prêtre Kolben de Yeshu : Grand prêtre de Yeshu et dirigeant de l'ordre, il n'est pas d'origine noble mais a réussi à monter tous les grades de la hiérarchie grâce à sa grande longévité : Kolben a en effet plus de 150 ans ce qui est exceptionnel pour un non haut-nain. Formé à la magie dans son jeune âge, il a quitté la guilde pour entrer dans les ordres. Depuis, il est devenu un puissant nécromancien et s'efforce de satisfaire le féroce appétit de son maître Yeshu. A la révélation de la véritable nature de Yeshu, Kolben sera un des rares nains prêtres à parvenir à quitter vivant la haute ville de Daïn. Il partira alors pour le nord où il tentera de rejoindre l'ancienne capitale souterraine des nains : Daker-ür, abandonnée après la terrible maladie.

Kouril dit Koubiläk le grand champion actuel de la Lutte Khordan (l'art martial nain de Lutte).

Ilkmir : arbalétrier d'élite, champion d'arbalète du pays nain.

Kulkir-Kirdik : seul gnome à être Garde impérial (armée naine).

Korvuin dit le terrible : maître nain à la retraite à Daïn, ancien compagnon d'arme d'Etel de Cnide, ayant quitté la compagnie de celui-ci en l'an +8. A connu Etel depuis les débuts de celui-ci quand le héros n'était qu'un jeune guerrier.

Krïn Fultong : maître alchimiste nain (voir *Mages célèbres*).

Maître Ingénieur Karadar : Un des meilleurs architectes militaires du pays nain, il siège au conseil de la guilde des Mineurs et est aussi maître artisan et Marchand. Peut transformer un domaine en une forteresse ou optimiser son potentiel, par contre ses services coûtent très cher (environ 5 000 or pour une étude simple).

Karnan-ys-Nikas : maître nain, haut-nain, dirigeant des gardes d'élites impériaux. **A compléter**

Pt'i Guertin : jeune nain né en l'an +12, hypersensible à la magie (élu des Khels), il commencera à faire parler de lui quand, âgé d'à peine 12 ans (en l'an +24), il se présentera devant l'empereur Arkïn pour lui annoncer que Guerimm lui parle et que le dieu veut quelque chose de ses enfants. Dans les années qui suivent, ses rêves prendront des connotations prophétiques très fortes mais celles-ci seront très difficiles à interpréter du fait des très nombreuses pollutions liées à l'hypersensibilité du jeune Nain. Devenu plus une bête de foire qu'un messie, il sera harcelé de questions et son esprit sera rapidement au bord de la folie *ou alors* il s'installera dans un monastère nain, perdu dans les montagnes du Pays nain et entrera dans les ordres : bien sûr celui de Guérimm (an +25. Sc°23). Là, dans ce havre de paix, il apprendra la méditation et pourra alors vraiment faire le tri dans ses idées. Il referra parler de lui 7 années plus tard car il se présentera à nouveau devant l'empereur (mourant), auréolé d'un charisme énorme et sa réputation grandira rapidement (an +32). Malheureusement, cette période sera aussi celle de la montée de la folie de Triin (an +33) et le jeune empereur refusera d'entendre celui que sera devenu la véritable voix Guérimm : Guertin l'annonciateur.

Hobbit

Alive Mains-bénies : mage guérisseur hobbit, issu de la guilde des hommes de roc, Niveau 12, Grade VIII, 58 ans en l'an +16. Rencontré par les PJs dans le scénario n°4 où ils sauveront son village d'origine, il ne sera alors qu'un « simple » enseignant à la guilde de magie d'Aegyrian. Alive forme de nombreux apprentis (dont Evan Babilfort en l'an +21) et pourra être le maître où le mentor d'un Pj mage (en particulier d'un mage guérisseur). Bien que vivant la plupart du temps à l'écart du grand monde et dans un endroit très tranquille : Yaranflancs-de-coteaux, il est un mage puissant. Il entrera au conseil d'Aegyrian en l'an +18 et prendra de plus en plus part à la vie politique du Lamédon, désireux que son peuple soit enfin reconnu à sa vraie valeur. Alive quittera durant un temps la vie politique lorsque les mages-gris deviendront hors-la-loi mais il deviendra alors la tête pensante de la guérilla hobbit. Il périra en +28 de la main d'Etel de Cnide (si celui-ci est encore en vie) lors de l'invasion du pays Hobbit par l'Anorien ou bien, il prendra la tête de la rébellion hobbit (si Etel de Cnide a péri avant cette date) et deviendra le premier chef politique des hobbits (sous le statut d'érudit adepte de Cunégonde et non plus celui de mage). Il occupera la tête du conseil des hobbits de Laï de la Plaine jusqu'à son départ en +38 vers les îles des cyclopes.

Fluve : militaire de formation, Fluve sera le leader de la révolte hobbit à partir de +26. Suivra une formation poussée avec quelques autres hobbits à l'académie militaire des nains, Fluve sera le premier hobbit adepte de Karak-Ur, le dieu nain des armées.

Charmoise-des-berges-du-lac : marchand hobbit, devient membre du conseil de Lai de la Plaine lors de la déclaration d'indépendance du Pays Hobbit (+29). Prendra la direction du conseil hobbit à partir de la mort (ou du départ d'Alive-mains-bénies).

Targuis

Cheikh Al-Nimsour : Chef du clan des Hautes dunes et père du premier élu des Khels : Sourab

Sourab : voir élu des Khels

Cheikh Kréfal Malamout des Oasis du sud : voir personnalités de Thalussa.

Cheikh Toufir des cordes d'argent : voir personnalités de Thalussa.

Cheikh Mashid : Chef du clan des Blanches bannières, Mashid est un chef très réputé mais très discret puisque seuls ses yeux sont visibles derrière son turban blanc. De très nombreux membres de son clan, perdu au milieu du désert de sable font de même, et pour cause, ce sont des ½ elfes voire de véritables elfes ! En effet, ils sont les derniers occupants d'une ancienne cité elfique, désormais enfouie sous le sable : Bisma-Traël qui abrite, dans le plus grand secret, le sanctuaire d'Allia ou repose l'œuf de sa fille.

Compagnon El-Selem : Officier des compagnons bleus (voir les descriptions des troupes d'élite).

Youleff : Grand guerrier de la tribu des Hautes dunes, il deviendra protecteur de Sourab, le fils du cheik local (Al-Nimsour). Maître d'arme supérieur, il est sans doute le meilleur combattant targui des temps modernes. Quand Sourab deviendra fou et quittera son clan, Youleff errera quelques temps à sa recherche dans le sud de Kalidhia et finira par retrouver le jeune élu, qui le reniera. Youleff sera alors désœuvré et manquera de tomber en déchéance, mais la naissance d'Alysia motivera son retour parmi les siens et le guerrier trouvera une autre personne à protéger : la fillette qui aura permis à la petite déesse de naître.

Hystaniens

Empereur Hamato IX : voir dirigeant de province.

Prince Skento Hamato : le premier fils

Prince Aramasa Hamato : le second fils

Yozuno Kizeo : seigneur des berges de Miyako

Prince Tsukasa Hamato : le huitième fils, dirigeant du palais d'été des montagnes.

Palais d'été des montagnes : **Régisseur Mei l'avisé**, **Hanko Hamato** (46^{ème} fils) : maître d'armes supérieur, maître de shendo, **Masari** : maître d'armes supérieur maître du dojo **Tanaki** : autre maître d'armes supérieur, **Hongo** : chef des villageois, **Kapia** : courtisane + ombre, **Otonéo** : chef des patrouilleurs de montagne, **Yoshio Kieza** : guerrier d'élite, **Atani** : jeune mage, scribe, **Tomoko-Aëleris** : ½ elfe, ½ hystanien, **Librata** : elfe, mage, adepte d'Elys, **Shimura** : mage, maître du vide, **Morusuwa** : mage, maître du feu, **Imahoni** : mage, maître des forges, **Kitawaya** : mage, maître des pierres,

Han-Kibayo : vrain nom d'Hang-Kiang

Sukyo Shinami : Seigneur de rang inférieur

Dirigeants de l'ordre des Mages-Gris

Fulberic-le-grand : Haut-mage impérial (Cour des mages gris, Kédalion) : Grade X, Maître-Mage en Sorcellerie. Conseillé de l'impératrice et percepteur du prince Erwin. C'est aussi un ami de longue date de Zeltar, avec qui il discute encore parfois. Fulberic est âgé de plus de 120 ans et est un mage très discret mais très puissant (sans doute le plus puissant mage de Kédalion avec Brink-yeux-blancs). Il essaye d'éduquer Erwin de façon à ce que l'enfant soit capable de juger les choses par lui-même et essaye de lui ouvrir les yeux à propos de Paladhim. Au besoin, il n'hésitera pas à se sacrifier lors de l'attaque des frères-animaux contre la famille royale.

Charles de Galmond : Dirigeant de l'ordre des Mages-Gris, dirigeant de l'assemblée de la cour des Mages-Gris. Conseillé personnel de l'empereur : Grade X (*Sc n°6*). Après la chute de Fala-la-droite, il recevra régulièrement les visites des familiers d'Erchagast le démon et se laissera peu à peu séduire ou pervertir par ses sombres allusions. Il tentera en +23 de fortifier sa présence à la cour en arrangeant le mariage de son frère, mais ne parviendra qu'à se créer de nouveaux ennemis. L'influence d'Erchagast lui fera peu à peu perdre son sens de l'auto-critique et il ne pensera plus qu'à maintenir la puissance de son Ordre de Mages auprès de l'empereur Halibert. Lors du Tournoi des félons, il forcera les mages présents à lutter contre les frères-animaux et les enfants des Totems, comme ils l'auront fait le jour précédent contre les morts-vivants de Lakas Danghel. Mais leurs forces déclinantes et privé du soutien des paladins, il ira jusqu'à libérer le démon Erchagast. Puis, Charles de Galmond comprenant son erreur tentera de la réparer mais en vain et il mourra en sacrifiant toute son énergie pour essayer de bannir le démon.

Brink -Yeux-blancs : Dirigeant de l'assemblée du Conseil de la sagesse (Kédalion) : Grade X. Maître mage en Sorcellerie, plus grand spécialiste des listes de détection et de vision. Brink est un mage très âgé, qui risque bien de ne pas survivre à la folle déchéance de Fala-la-droite. En effet, au début de la Saga Kalidhienne, ses forces vont déclinant et Erchagast, le démon majeur sous lequel Fala la Droite a été prise sous l'influence, fera tout pour que la vie de Brink se termine le plus rapidement possible. Car, tant que Brink est encore en vie et qu'il surveille l'activité magique à Kédalion, le démon ne peut agir ou oser sortir des caves où il est reclus.

Syco Zanthorian : Dirigeant de l'assemblée d'Havéna. Guerisseur

Cendre Alizée : Dirigeant de l'assemblée de Thalussa. Elementaliste

Hermine-Matranne Mage, Déléguée des Guildes du nord à la cour de Kédalion

Vedder-Al-Verkachem Mage, Délégué des Guildes du sud à la cour de Kédalion

L'Ordre du renouveau

Dranaril-ongles-d'or : Sorcier humain, ancien mage-gris de la cour de la sagesse, désormais mage renégat. Il fut élu dirigeant du conclave de l'Ordre du renouveau en l'an +10 (12 membres), mais l'ordre lui-même ne l'a jamais considéré comme tel. Pressenti pour devenir le second centre-maître de Kalidhia, il est le deuxième mage le plus puissant de l'Ordre après Zeltar.

Zeltar-le-magnifique : Officiellement sorcier, il est surtout le seul centre-maître vivant de Kalidhia, c'est à dire qu'il est maître-mage dans les 5 branches de la magie. On le considère parfois comme étant le véritable dirigeant de l'Ordre du renouveau mais cette association est trop mal structurée et trop complexe pour cela. C'est un humain âgé de plus de 200 ans. Il parcourt le monde entier (continent + îles) dans un chariot sous l'identité du Docteur-Zeltar ou Zeltar le Magnifique, vendeur de remèdes miracles. Son sanctuaire se trouve dans une tour en ruine, au milieu d'un bois du Lamédon. Les personnages le rencontreront plusieurs fois avant de connaître sa véritable identité. Son véritable nom n'est plus connu de quiconque, mais à son mode de vie et à ses bonnes relations avec les Zélouts, on peut supposer qu'il a passé une bonne partie de sa vie avec ce peuple.

Komîn-Mont-de-braise : Maître Élémentaliste nain, membre dirigeant de l'Ordre du renouveau.

Célestine : Maître Démonologiste elfe, membre dirigeant de l'Ordre du renouveau.

Durgon-franc-éclat : Maître Alchimiste humain, membre dirigeant de l'Ordre du renouveau et membre de l'Éclat brûlant.

Zamash-do : Maître nécromancien elfe, issu d'une très ancienne famille noble donc il a cessé d'utiliser le nom. Membre dirigeant de l'Ordre du renouveau. Il a tout d'une liche, si ce n'est qu'il n'est pas mort... membre des Frères de sang.

Lutan Baron de Sermille alias Jade alias Sylvaine DétrAsian : Mage initié pratiquant l'alchimie corporelle (l'Alchivitas), c'est-à-dire la transformation de soi de le même ordre d'idée que les autres matières. Membre dirigeant de l'éclat brûlant et de l'Ordre du renouveau. Il possède une dizaine d'apparences fétiches (pas toutes de sexe masculin), qu'il utilise suivant son gré et son humeur. Il change si souvent d'apparence et de noms et possède tant d'identités qu'il est difficile d'avoir de véritables informations à son sujet. On estime cependant qu'il doit être âgé de 50-60 ans et serait originaire de la Province du Paléon.

Eldar Sindwin : maître nécromancien relativement sain d'esprit (pour un nécromancien) sauf quand il s'agit de faire avancer son projet de golem de chair, digne de Frankenstein. Il habite Havéna où il exerce la profession de médecin (voir scénario les pains de la vengeance)

Les autres associations de mages

Les Maîtres appelants (parfois aussi nommée le cercle intérieur) : **Ermion-do-Valtéras** (dirigeant), **Maître Lelnir-do-Mélion** (dirigeant de l'assemblée d'Elvénion)

« l'Esprit-matière » : **Xi No** (dirigeant), **Wan Pi** (vice-dirigeant)

Les Gardiens : **Thurmal Alys Tranari** (dirigeant)

Les frères de Sang :

L'Éclat brûlant :

+ Autres Mages

Alive-Mains bénies : voir *hobbits*

Fala-la-Droite : mage grade IX de la cour des mages-gris. Responsable de la surveillance magique de la haute ville (gilde de la cour des mages gris). Démonologiste assez douée, elle est désormais manipulée par Erchagast, un démon majeur qu'elle n'a pu contrôler.

Krin Fultong : maître alchimiste nain vivant à Durin et Mage-gris de grade VII., il est condamné à une mort lente car il a raté un rituel et se retrouve physiquement lié à un plan de matière (voir la rumeur de l'an 18), car son corps se transforme peu à peu en métal. Spécialiste de la pierre et du métal, il mourra quand ses organes vitaux se seront transformés en mercure. Ce qui arrivera forcément, à moins que quelqu'un ne trouve un remède à ses maux. A partir de l'an +20 (Sc n°13), il est à ½ contaminé par le métal et ne se déplace plus que porté dans une chaise.

Kermaak : Mage militaire nain, formé à l'assemblée d'Ered-Dur, qui deviendra renégat en +19, à la suite d'une perte de contrôle de sa création : un golem d'os. Deviendra ensuite maître mage (alchimie et nécromancie) avec la création entre autre d'une armure d'os contenant l'âme d'un phénix (et donnant donc d'importants pouvoirs de régénération). En +30 et grâce à plusieurs serviteurs morts-vivants, il réunira de très importantes troupes de Peaux-vertes, de barbares et de mercenaires. Se faisant alors nommer Kermaak le Prince-sorcier, il revendiquera un large territoire en Ered-Dur et fera planer une lourde menace sur les provinces du nord.

Hermion Hugins : Forgeron, alchimiste humain, mage initié habitant dans la péninsule au sud d'Havéna.

Maître Sombrius : voir l'Ordre des Gardes de Cristal.

Fionna Queshelvië (fille de la glace) : mage non affiliée à l'ordre des mages gris dont elle n'a jamais fait partie, Fionna est une experte de la glace et de l'élément de l'eau en général. Elle a par contre des notions assez personnelles de la morale et n'hésite pas à tuer si cela peut convenir à ses intérêts personnels.

Kavin l'érudit : mage de la guilde des Phénix de brume, peut être le mentor ou le maître d'un mage PJ. Mage raisonnable et prudent, il le fera pas partie des mages qui se tourneront vers le culte de Dragon et la démonologie.

Les personnalités de Kalidhia (MJ seul).

Jepe Stern dit Tourbillon : élémentaliste spécialisé dans le vent, membre éminent de la Guilde de Thalussa, mais aussi membre de l'Ordre du renouveau. Voir Thalussa

Johan (son nom complet est Johanizon Dūdjaë Khelas) : métis Alysien/Khels, membre de l'Ordre des Gardien, envoyé sur Kalidhia par ses pairs afin de surveiller les élus des Khels et de tenter de comprendre leur Grand Plan des Khels. Physiquement Johan est assez grand mais relativement mince, son visage est très doux et ses yeux d'un blond profond peuvent faire chavirer bien des cœurs (15 en Charisme et 16 en Beauté). Il parle très lentement et répondra gentiment aux diverses interrogations des PJs, même si sa réponse à toutes les questions délicates sera : « je ne peux malheureusement pas vous répondre », « Je ne puis vous en dire plus, j'en suis désolé ».

Guilde des courtisans

Iäläas do Valtéras : Dirigeant de la Guilde des Courtisans d'Elvénon et membre du Grand conseil de la guilde. *Voir dirigeants elfes.*

Jean-Martial Marabelli, époux de Fatiz Al-Verkachem : un des gendres du dirigeant de la famille Al-Verkachem, membre important de la guilde des courtisans. Dirigeant de la guilde à Thalussa. Membre du Grand conseil de la guilde.

Lucien Nacre, baron de Bilion : courtisan d'Havéna, membre de la suite officielle du Prince Elbéron. Co-dirigeant de la guilde des courtisans d'Havéna. Membre du Grand conseil de la guilde.

La confrérie du libre échange

Les 3 dirigeants :

- Maître Dobert, dirigeant de la guilde des marchands (Kédalion - Nostrie)
- Donatien Rùn, dirigeant de l'archipel des volcans (Rùn)
- Général Delaroque, chef d'armée à Dal-Itmir (Paléon)

Les 6 autres membres du « conseil » :

- Isaak Shaid, conseiller du prince Elbéron d'Havéna (Asminia).
- La griffe, assassin d'élite (sans domicile fixe connu).
- Malérianne d'Acquin (Sœur d'Halibert III, manoir de Rivefleury, Nostrie).
- Lëzyr du Turiël, frère cadet de Thémys do Turiel, beau-fils de la reine des elfe (Elvénon, Pays elfe).
- Jean-Martial Marabelli, Maître courtisan, proche de la famille Al-verkachem (Thalussa, Azghar).
- Gerkus, Maître nain, marchand (Daïn, Pays nain).

Les Elvaël

Les 2 dirigeants :

- - Sélèdre-do-Uräl (Haute-noblesse d'Elvénon, Pays elfe).
- - Natalaël-do-Amarië (Haute-noblesse, Dirigeant de l'Ordre d'Alinoë et du temple d'Elvénon, Pays elfe)

Les autres personnages importants :

- Ermion do Valtéras : Fils d'Erénir do Niriel (Mage, Elvénon)
- Belfel-do-Lennion. Héritier du trône des elfes. Deviendra membre actif des Elvaël à la mort de son oncle, surtout s'il est contraint à l'exil ou s'il part à l'aventure (avec la compagnie de l'arbre d'argent).
- Ansi-do-Ural (membre du conseil d'Uzaë).
- Les divers membres de la compagnie de l'arbre d'argent.
- + Nigidiel et Alarian, qui d'une façon ou d'une autre se trouveront rattachés aux Elvaël.

Les Gueriminn

Oldin-Ys-Kedya : Maître Nain, dirigeant du Conseil de l'assemblée des Maîtres nains, il dirige au jour le jour l'association des Gueriminn depuis son auberge à Daïn : Kal-Kraën (la maison des nains).

Hakap-Ys-Laner : Mage Gris de l'assemblée de Daïn, Maître Alchimiste. Membre du haut-conseil des Gueriminn.

Kéral-Ys-Mertak : Haut-nain, Haut-prêtre et co-dirigeant de l'Ordre. Membre du haut-conseil des Gueriminn.

Danil-Ys-Elkar : Frère de Marki-Ys-Elkar, Haut-Nain, Haute-Noblesse, Grand Diplomate Nain, érudit, chargé de représenté la province du pays nain à la Cour de Kédalion. Membre du haut-conseil des Gueriminn.

Les Aa-fluens

Colonie de l'archipel du Sud :

Roi : **Shenysh**, Reine : **Sinajiv**, Prêtresse Elys : **Släas**, Prêtre Alinoë : **Safouc**, Prêtresse dieu de l'eau : **Séviri**, Frère dauphin : **Slyz**, Chef des guerriers : **Senj** + **Galianne d'Ysh** (liche, ancienne élève et favorite du prince sorcier d'Ysh).

Les 12 Grands-Maîtres Archers de Kalidhia (de +16 à +21)

- 1 - Elanaë dit le prince (compagnie d'Etel) – Meurt ou se retire du monde durant la Saga.
- 2 - Milérion-do-Altus (champion de la reine des elfes, Elvénion)
- 3 - Caradhmír Cadh'mon (elfe des bois, Uzaë)
- 4 - Endaël d'Uzaë (compagnie des fils d'Ulmar)
- 5 - Shael-do-Madariel (Haut elfe, Elvénion)
- 6 - Métrazille-la-Vive (Elfe, Pays elfe)
- 7 - Ithar (1/2 elfe, Paléon)
- 8 - Garége Mortgage d'Azyr (Humain, Dal-Itmir, Paléon)
- 9 - Quentin Bonenfant (Humain, Nostrie)
- 10 - Sonia Pointes noires (Humaine, Ered-Dur)
- 11 - Baron Pierre Bertelin (Humaine, Anorien)
- 12 - Maradia Chekiff (Humain Targui, Azghar)

Il ne faut pas oublier que ces 12 personnes sont certes les seuls grands maîtres archers de Kalidhia, mais que d'autres personnes possèdent des talents équivalents ou supérieurs mais ne sont pas officiellement en possession du titre de maître archer, pour des raisons politiques ou personnelles. On peut ainsi citer : Maître Shu, un sage hystanien, Poire-l'archer, un hobbit du Lamédon ou encore Nopaline-Erélas, haute-prêtresse d'Alinoë et dirigeante du temple d'Uzaë, ou Aelrel ½ elfe, membre de la compagnie des Lames dorées.

Les 10 Grands-Maîtres Cavalier de Kalidhia (de +16 à +21)

- 1 - Etel de Cnide (Mercenaire)
- 2 - Bruno de Kédalion (Garde d'acier, Kédalion, Nostrie)
- 3 - Capitaine Eoln de Fort-de-l'ouest (Lances d'argent, Anorien)
- 4 - Ergan Kaylek (Vis-Nikaerd, Asminia nord)
- 5 - Faerghal baron de Douroseau (ancien mercenaire, Douroseau, sud d'Asminia)

+ Sourab – qui deviendra Grand maître en +20 à l'âge de 11 ans.

Quelques Grands-Maîtres escrimeurs (de +16 à +21)

- 1 - Maître Mirdain (Humain, officiel, Kédalion). Grand Maître d'arme style Nostrie (bouclier).
 - 2 - Maître Volcolo (Humain, indépendant, Thalussa). Grand Maître d'arme style Azghar.
 - 3 - Maître Andelion (Humain, officiel, Provinces sud): Grand Maître style Anorien
 - 4 - Maître Gyslain (Humain, officiel, Dal-Itmir) : Grand Maître Style Paléon
 - 5 - Maître Sulk (1/2 ork, indépendant, Ered-dur) : Grand Maître Style Ered-Dur
 - 6 - Pigarghias-do-Vanel (Haut-Elfe, Officiel, Elvénion) : Grand Maître style Elfe
 - 7 - Norgin-écrase-gobelin (gnome, C Harpe) : Grand maître style gnome.
 - 8 – Korvuin dit le terrible (nain, ex Compagnie Etel, Gardes impériaux nains, Daïn) : Grand maître style nain
 - 9 - Etel-de-Cnide (humain, C Etel) : Grand Maître style composite.
 - 10 - Egidius Fièrtrace de Paladhim
 - 11 – Païdon Doridhon
 - 12 – Comte Yan Cédriil
 - 13 – Général Arius de Fort-de-l'ouest. Meurt en +20 de mort naturelle (?)
 - 14 – Hrolf
 - 15 – Themÿs do Turiel
 - 16 – Dathalas-do-Anegor
 - 17 - Pigarghias-do-Vanel
 - 18 - Dokar-Hache-d'argent
- etc.

Les 15 Grands-Maîtres Arbalétrier de Kalidhia (de +16 à +21)

- 1 - Ilkmir (Nain, officiel, Daïn) : Per modifiée = 28, Grand maître arbalétrier, chanceux (1*/jour).
- 2 - Norgin-écrase-gobelin (gnome, C Harpe) : Per modifiée = 27, Grand maître arbalétrier.
- 3 - Etel-de-Cnide (humain, C Etel) : PER modifiée = 26, Grand maître arbalétrier.
- 4 – Korvuin dit le terrible (nain, ex Compagnie Etel, Gardes impériaux nains, Daïn)
- 5 - Dokar-Hache-d'argent (Gardes impériaux nains, Daïn)
- 6 - Général Rodolph Gebern (Garde d'acier, Kédalion)
- 7 - Egidius Fièrtrace de Paladhim (Paladin, Garde d'acier, Kédalion)
- 8 - Comte Yan Cédriil (guerrier cristal, Paléon)

Les personnalités de Kalidhia (MJ seul).

- 9 - Ulgar Cernan (Compagnie des fils d'Ulmar) Meurt au cours de la saga Kalidhienne (scénario n°3)
- 10 - Mergal Cernan (Compagnie des fils d'Ulmar) Meurt au cours de la saga Kalidhienne (scénario n°3)
- 11 - Dongräf-le-fort (Compagnie du nord)
- 12 - Guiron de Gaur (Compagnie des Lames dorées)

à compléter

Les 10 Grands-Maîtres Frondeurs de Kalidhia (de +16 à +21)

- 1 - Hrolf (guerriers des neiges, Ered-dur)
- 2 - Trälle-l'éclair (Compagnie de Trälle)
- 3 - Atrance (Compagnie du nord)
- 4 - Guntar-le-fort (Compagnie harpe)
- 5 - Tulim-Plumes dorées (Compagnie suivants de l'aigle)
- 6 - Shugäl (Compagnie Harpe)
- 7 - Youleff (Targui)
- 8 -

à compléter

Clergé d'Elys

Grand Prêtre Aldel Thonima : Haut-prêtre et dirigeant de l'ordre (Elvénion, Pays elfe).

Franz-poing-de-fer : Haut-prêtre, dirigeant du temple d'Uzaë (Uzaë, Pays elfe).

Marolie do Elval : Haute-prêtresse, dirigeante du temple de Donia (Donia la verte, Pays elfe).

Belda d'Elys : ½ elfe, Haute-prêtresse.

Nabalaë do Magal : Haute-prêtresse, haut-elfe, dirigeante du sanctuaire elfe de la pointe du bout du monde « Egil Mudoren »

Clergé d'Alinoë

Natalaël-do-Amarië : Haut-Elfe, Haut-prêtre et dirigeant de l'ordre (Temple situé dans la Chaîne des aigles, Pays elfe).

Miria-do-Amarië : Haut-Elfe, Haute-prêtresse, dirigeante du temple d'Elvénion. Fille de Natalaël-do-Amarië.

Lisiel Aël : Haut-prêtre, dirigeant du temple de Donia-la-verte.

Nopaline-Erélas : Haute-prêtresse, dirigeante du temple pour le temple d'Uzaë, archère d'élite.

Clergé de Grythal

Grand Prêtre Aluren-do-Naros : Prêtre et dirigeant de l'ordre (Elvénion, Pays elfe).

Nowyn-do-Hador : Prêtre et dirigeant du temple de Donia-la-Verte (Donia-la-Verte, Pays elfe).

Earri-ventre-blanc : Adeptes, Danseur de Grythal (Pays elfe).

Elkazel : adepte de Grythal, Danseur de Grythal, Membre de la compagnie de l'arbre d'argent. Niveau 16.

Damnara (Secret) : *haut-elfe âgée de plus de cent ans, gardienne de l'œuf sacré des sables blancs, ex-danseuse de Grythal, prêtresse de Grythal.*

Clergé de Paladhim

Jean Turguel de Paladima : Vice dirigeant des frères de l'épée et conseiller personnel de l'empereur (Kédalion). Il est le principal décideur politique de l'ordre de Paladhim.

Daniel de Paladhim : Haut-Prêtre de Paladhim, vice dirigeant des frères de l'épée de Kédalion. Ami de Jean Turguel, il lui laisse volontiers les tâches politiques pour s'occuper du travail de terrain. Il a fait partie de l'ordre des chevaliers de Nostrie puis de celui des Inquisiteurs avant de devenir haut-prêtre et de diriger l'ordre.

Albin Miméric comte de Murécat : Haut Prêtre de Paladhim, dirigeant des frères protecteurs. Il siège à Kédalion et fait aussi office de Grand juge. Il dirige l'administration de l'ordre.

Bernard Genièvre : Devient haut-prêtre en +22 et prends la tête des Inquisiteurs de Paladhim en +24 lors de la purge de l'assemblée de Mage des Phénix de brume.

- à compléter avec des représentants locaux et des champions. Par exemple : [Egidius Fièrtrace de Paladhim](#)

Clergé de Guerimm

Kéral-Ys-Mertak : Haut-nain, Haut-prêtre et co-dirigeant de l'Ordre et responsable des Forges sacrées de Daïn. Grand Maître forgeron, il est un des meilleurs artisans de Kalidhia.

Tybalh de Guérimm : Haut-nain, Haut-Prêtre et co-dirigeant de l'Ordre. Membre de la famille Impériale Ys-Nyklan.

Kurtin de Guérimm : Haut-Prêtre, responsable du Temple de Daïn, il est l'administrateur du culte.

L'ordre des Gardes d'Acier

Halibert III, Empereur de Kalidhia : la rumeur dit qu'il n'a pas été un très bon Garde d'Acier, mais il est tout de même maître d'arme et cavalier émérite. Il est inutile de donner d'autres renseignements sur lui, il est si connu...

Jean Turguel de Paladhima : Vice Dirigeant des Frères de l'Épée, Conseiller personnel de l'Empereur, Paladin. Il a appartenu aux Gardes d'Acier et a connu l'Empereur pendant leur service. Ce sont des amis proches, tous deux au service de Paladhim.

Général Rodolphe Gebern, Comte de Million : C'est le dirigeant de l'ordre des Gardes d'Acier. Un vétéran de 45 ans, mais toujours aussi robuste. On dit de lui qu'il est un des descendants des premiers paladins. C'est un adepte de Paladhim et il fera tout pour les humains.

Egidius Fièrtrace de Paladhim : Officier de l'ordre des gardes d'acier. Paladin, Champion de Paladhim (depuis +17). Escrimeur de grand talent et presque aussi bon cavalier ou meneur d'hommes. Egidius est l'archétype du chevalier médiéval, un brin idéaliste. Après le grand tournoi de Kédalion (dont il pourrait être le grand Champion), il partira à la poursuite des troupes de Yeschu, alors en déroute. Son bataillon sera alors perdu corps (et âmes) et Egidius ainsi que certains de ses capitaines sera capturé par les prêtres de Yeschu. Il subira alors petit à petit un lavage de cerveau et deviendra le garde personnel de Lakäs Danghel, le champion de Yeschu, futur maître de Dal-Irmir.

Général Sieggred : Un militaire ayant un cas plutôt spécial. Effectivement, c'est un des rares Gardes d'Acier à ne pas être de souche noble, et un des rares à ne pas être adepte de Paladhim, mais suivant la voie du Totem Loup. Il n'est pas pour autant un mauvais soldat, c'est le chef de l'Armée de Kédalion et il siège au Grand Conseil. Ce serait un guerrier de Niveau 16, mais il est surtout connu pour ses talents de stratège.

Bruno de Kédalion : riche et puissant officier des Gardes d'Acier, c'est le champion impérial de joute (Guerrier de niveau 14, Grand-maître cavalier). Il est arrogant et fier mais effectivement il est sans nul doute le meilleur jouteur de tout Kalidhia

Lieutenant Dermot Silt (Secret) : officier non noble, non affilié au culte de Paladhim, il se fera manipuler par une fidèle du culte du Totem serpent et laissera pénétrer des frères-animaux dans le palais impérial lors du tournoi des Férons.

L'ordre des Compagnons bleus

Général Coran Arivor (Dirigeant) : humain, gendre d'Ubolin Gabonard, un des 3 comtes de Thalussa. Il doit son ascension, entre autres, au sauvetage de la fille (qui deviendra sa femme) de son beau-père. Cependant, mis à part l'influence que peut avoir le Comte Gabonard sur les décisions du général, celui-ci s'est révélé fort compétent pour ce rôle et il mène les compagnons bleus d'une main de maître. Son autre trait de caractère connu est sa farouche haine des Targuis.

Colonel Al-Faoudi : officier en second de la citadelle d'Yzid, métis, à ½ Targui, officier de l'armée et des compagnons bleus. Il assassine le commandant de la garnison en +18 et devient commandant de la citadelle en +19. Sa politique anti-Dûnain sera très sévère et conduira à la révolte de ce peuple injustement opprimé (révolte atteignant son apogée en +27). Djémal est un maître d'arme doté d'une intelligence aigüe. En +18, il est de niveau 8 et niveau 10, quand il devient général (en +25). Alors, il prendra le commandement de toutes les troupes Azghares du Sud de la province et entamera les pourparlers d'alliance avec Anorien qui permettront de mater la rébellion des sauvages de la jungle.

Compagnon Guerchard : ½ elfe, officier, commandant des compagnons bleus qui résident à Kédalion. Il dirige les troupes de sécurité et les gardes du corps des hauts personnages Azgariens qui logent dans la capitale du monde. Maître d'arme supérieur, c'est aussi un très bon stratège et un excellent nageur. Son petit voilier de course peut souvent être aperçut en train de régater seul ou en compagnie d'autres petits esquifs équivalents.

Compagnon El-Selem (Secret) : Targui, officier responsable de la garde personnelle du comte Verkachem, maître d'arme supérieur, frondeur (catégorie n°10). Compétent et efficace, il est le plus haut gradé Targui des Compagnons bleus. Commençant à découvrir le rôle des Compagnons bleus dans les luttes intestines que se livre son peuple, il essaiera d'agir pour inverser la situation. Il se rapprochera alors petit à petit des troupes de Youleff et du Cheick Al-Nimsour.

L'ordre des Gardes de Cristal

Comte Yan Cédrill (Dirigeant) : dirigeant des Gardes de Cristal, sa réussite est à l'aune de sa volonté. Il a commencé au plus bas pour grimper jusqu'au plus important poste des Gardes de Cristal et a été anobli pour son mérite après un raid contre des sorciers qui maléfiques s'étaient établis dans les marécages à l'Est de la province du Paléon. On le dit dévoué corps et âme à la cause des Gardes de Cristal et d'un courage sans pareil.

Maître Sombrius : Mage militaire de haut grade, il fut très rapidement détaché à l'académie des Gardes de Cristal, puis devint le dirigeant des mages du sanctuaire de formation de cette troupe d'élite. Spécialisé dans les sorts d'influence, de combat et d'action sur la matière, Sombrius est désormais un mage puissant, même si sa carrière développée à l'écart des assemblées de magie fut peu appréciée par l'ordre des Mages-Gris (dont il n'est que grade VII).

Païdon Doridhon (Secret) : responsable du sanctuaire des Gardes de Cristal, c'est un ancien guerrier d'élite et il fut l'un des maîtres d'armes les plus réputés à l'épée longue (vainqueur d'un grand tournoi). Mais il est désormais à la retraite et s'est totalement retiré du monde. Il n'intervient dans la vie du sanctuaire que de façon très occasionnelle et uniquement pour se consacrer à la formation des Gardes de Cristal les plus prometteurs. Vieux maître et ami vénérable du Comte Celldrill, il est maître toutes les bottes enseignées officiellement à l'Académie et bien d'autres encore...

Deïdon Doridhon : fils de Païdon, le vieux maître d'armes des Gardes de Cristal, Deïdon commence sa carrière dans cette troupe d'élite (il est né en -3 et possède les titres de maître d'armes et d'arbalétrier). Doué, mais pas autant que son père, il souffre largement d'être toujours comparé à lui et a bien envie de quitter l'armée pour entrer dans une compagnie d'aventurier. Il pourrait aussi être intéressé par un travail de maître d'arme ou de chef de la garde dans un fief (si celui-ci est bien payé).

L'ordre des Lances d'argent

Général Arius de Fort-de-l'ouest : 65 ans en +16, Dirigeant des Lances d'argent. ex-guerrier, Prêtre de Rondra. Il a toujours vécu beaucoup plus enfermé dans une forteresse de la capitale qu'avec ses hommes sur le terrain, au dos d'un cheval. C'est le conseiller du Duc d'Anor en matière de guerre, profondément anti-dunains, il lancera les grandes manœuvres de répression contre les Dunains qui provoqueront leur révolte progressive. Il mourra en l'an 20 (de mort naturelle ?).

Colonel Gamelin de L'Orée-de-Dùn : 39 ans en +16, Adepté de Rondra, chef de la cavalerie anorienne comprenant les cavaliers anoriens et les lances d'argent. Il commande les forces stationnées à Aënor. Il remplacera le Général Arius à sa mort en tant que dirigeant des Lances d'argent et conseiller du Duc (il deviendra alors général à son tour). Il sera encore plus ferme en ce qui concerne les dùnains que son prédécesseur car il voit en eux une menace pour la paix dans le sud de Kalidhia et pense que toute cohabitation avec les Dùnains est impossible du fait de leur sauvagerie naturelle. Il dirigera en personne l'invasion du Lamédon avant de retourner s'installer dans la capitale d'Anorien, se déchargeant par avance de la débâcle à venir.

Colonel Ingsley : 28 ans en +16, Adepté de Rondra, officier supérieur des lances d'argent. Il s'installera en +26 à Aëgyrian lors de l'annexion de la province par l'Anorien (officiellement pour la protéger des Dunains). L'annexion du Lamédon sera son épreuve et il prendra cette mission comme un fardeau divin, dérivant petit à petit vers une pure tyrannie militaire. Il sera tué vers +35 par des membres des Guerimmin, quand les nains entreront en force au Lamédon pour rejoindre l'archipel du crâne.

Capitaine Eöln de Fort-de-l'ouest : 26 ans en +16, fils du général Arius. C'est un adepte de Rondra, perçu comme le meilleur cavalier anorien depuis un siècle. C'est un guerrier de niveau 15! On le voit comme un excellent tacticien et un meneur d'hommes né, il privilégie la sécurité de ses troupes par rapport aux plans de ses supérieurs. Ses prouesses au combat sont connues dans toute la province. Il est maître d'armes supérieur à la lame à deux mains et à la lame droite, maître d'arme à la lance de cavalerie, titre de cavalier supérieur... C'est assurément un des meilleurs escrimeurs qui existe sur Kalidhia, il est voué à sa province et secrètement à la lutte pour la liberté. On lui reproche d'être insolent envers ses supérieurs et trop irréfléchi. Après avoir eut à ses côtés durant deux ans Amta (qui deviendra Amta-le-Lion), il œuvrera secrètement pour libérer les dunains avec son unité spéciale de 50 cavaliers et pour que les Anoriens reviennent à leur mode de vie passée. A partir de +18, il aura même le soutien de l'unité de sa sœur dont il aura largement contribué à la formation initiale.

Etel-de-Cnide : inutile de reprendre toute la biographie de ce grand héros, mais signalons simplement qu'il fut membre des lances d'argent durant environ deux ans et qu'il y obtint le grade d'officier → Voir les autres informations sur le personnage.

Les briseurs : voir compagnie de mercenaire du même nom, majoritairement composée d'Anoriens et de deux anciens Lances d'Argent.

Lieutenant Elsinie de Fort-de-l'ouest (Secret) : 22 ans en +16, fille du général Arius, première femme nommée Lance d'argent (à l'âge de 16 ans), elle prendra sur elle de fonder une unité secrète de lances d'argent uniquement composée de femmes. A partir de +18, son unité sera entière constituée (50 cavalières) et elles soutiendront Eöln dans ses actions. A partir de +25, Elsinie et certaines de ces camarades de lutte deviendront adeptes d'une divinité mineure nommée Elorn et leur unité prendra alors le nom des Lances d'Elorn, qui quittera alors la clandestinité. Les lances d'Elorn se batront alors non plus pour la libération des dunains mais pour aider les femmes, de quelque race qu'elles soient. A cette époque Khamala sera en effet devenue soit une déesse « morte », soit son culte aura disparut au profit de Paladhim. Elorn (Alysia) et Khamala (Paladhim) seront alors ennemies et les lances d'Elorn seront une troupe de choix pour s'opposer aux Paladhim.

Lieutenant Amta, Baron de Dorkas (Secret) : 32 ans en +16, premier dunain devenu Lance d'Argent malgré les protestations d'Arius. Il a reçu son titre de noblesse de la main de Halibert III lui-même, puis a appartenu durant 2 ans à l'unité d'élite d'Eöln avant de disparaître en +12. En effet, durant ces deux ans de vie en parfaite liberté, les deux hommes tombèrent d'accord sur le fait qu'il ne convenait pas de voir les peuples Anoriens et Dunains perdre peu à peu leur ancien mode de vie, l'un devant sédentaire et décadent à la façon des Azghariens alors que le second devenait son esclave. D'un commun accord, Amta quitta l'armée (officiellement comme espion infiltré) pour unifier et guider les tribus de son peuple d'origine sur la voie de la rébellion contre les esclavagistes. Rencontrant peu de temps après Gania qu'il épousera, il aura un fils en l'an +13 (Odongo) et mettra à profit cette union pour se rapprocher des tribus du centre de la jungle, fortement liées aux totems tropicaux. Avec leur aide, il entamera la rébellion et le harcèlement des esclavagistes d'Azghar. Les Pjs le rencontreront dans le scénario 7 : Le colosse d'Ébène. S'il meurt à ce moment de la campagne, la rébellion subira une grande perte de motivation et il faudra attendre qu'Odongo son fils soit en âge de prendre la relève pour que celle-ci renaisse. S'il survit (comme on peut l'espérer), la rébellion montera ensuite rapidement en puissance poussant l'Azghar à se retirer des savanes et de la jungle tandis que la révolte gagnera l'Anorien.

L'ordre des Guerriers des neiges

Commandant Abel-le-blanc, 38 ans : un des rares dirigeant d'ordres militaires d'élite n'étant pas noble de naissance. Il est entièrement voué à la défense de sa province, c'est un adepte du totem loup. Il est expert en camouflage, et en embuscades. Il est maître d'armes supérieur à l'épée longue, et possède le titre d'archer à l'arc court. Son animal de compagnie est un loup des montagnes d'Ered-dur. Il avait commencé sa carrière et réussi à dresser cet animal extrêmement rare qui l'accompagne dans toutes ses missions. On raconte que ce loup est capable de tenir tête à un Ogre noir. Abel est donc un dresseur supérieur. Pour mieux protéger sa province, il organisera un coup d'état avec ses troupes pour mieux la protéger. Il instaurera alors un régime militaire proche de la dictature, on parlera plus d'un régime militaire strict plutôt que de dictature.

Hrolf : vice-dirigeant, officier supérieur. Avec une longue carrière de mercenaire derrière lui, Hrolf est un guerrier érédien assez âgé qui s'est retiré de la vie au grand air pour devenir le chef instructeur de l'académie d'escrime des guerriers des neiges. La grande particularité de cet ancien barbare est qu'il est maître d'arme dans de nombreuses catégories d'armes : haches, masses, marteaux, épées de tranchant, épées et haches à 2 mains et est aussi grand maître frondeur... Il n'est peut être pas le meilleur pédagogue qui soit mais il sait être efficace. Ses élèves savent tout de même qu'il leur faut être consciencieux et filer droit s'ils veulent quitter la salle de court autrement que sur un brancard.

Shugall (officier) : voir Compagnie de la harpe. Possède le statut d'officier de guerriers des neiges.

Nürj (Secret) : guerrier des neiges, chef de patrouille réputé pour sa connaissance de la province. Nürj est en réalité non pas un 1/2 ork, mais un haut-ork pur qui a été retrouvé par des villageois 1/2 orks et élevé comme leur fils. Comprenant par la suite ses véritables origines, il s'est peu à peu rapproché des anciens orks et ogres qui habitent dans les cités souterraines de leurs ancêtres et hésite encore entre les deux communautés.

L'ordre des Gardes écarlates

Themÿs do Turiel (Dirigeant) : beau-fils de la reine Erénir, dont il a épousé la fille aînée. C'est un excellent escrimeur et un très bon leader militaire. Il a pourtant une réputation mitigée car les elfes le disent trop impatient et pas assez bon politicien pour être un bon chef. Mais d'autres trouvent qu'au contraire Thémÿs fait partie des rares elfes qui privilégient l'action et laissent la politique aux politiciens.

Dathalas-do-Anegor : général en chef des armées elfes. Officier des Gardes écarlates et grand maître d'arme.

Pigarghias-do-Vanel : capitaine de la garde écarlate d'Elvenion, champion de la reine en escrime (second grand maître d'arme du pays elfe dans la hiérarchie de l'élite de ce pays), maître en pugilat elfe.

Aglaos-do-Lophion : capitaine de l'annexe de la garde écarlate située à Uzaë, archer émérite (archer supérieur, frondeur supérieur). Les elfes sous ses ordres sont connus pour être, en plus de bons combattants, d'excellents archers. Les elfes formés par Aglaos sont d'ailleurs facilement reconnaissables car ils sont équipés d'un carquois-fourreau spécifique.

Prylis (Secret) : guerrier/assassin de très haut niveau (16), officier des Gardes écarlates, chef des très secrets Gardes de l'ombre et adepte de Grythal. Prylis a la particularité de pratiquer la danse sacrée du dieu elfe en armure d'écailles noires ! Il peut être qualifié de chef des assassins royaux elfes.

L'ordre des Danseurs de Grythal

Grand Prêtre Aluren-do-Naros : Prêtre et dirigeant de l'ordre de Grythal (Elvénion, Pays elfe),

Nowyn-do-Hador : Prêtre et dirigeant du temple de Donia-la-Verte (Donia-la-Verte, Pays elfe),

Nywon (Danseur célèbre, Pays elfe) frère de Nowyn-do-Hador (Donia-la-Verte ou Uzaë, Pays elfe),

Earri-ventre-blanc (Danseur célèbre, Pays elfe) le plus réputé des danseurs vivants. Niv 18.

Elkazel (Danseur célèbre) membre de la compagnie mercenaire de l'arbre d'argent. Niv 17.

Héladir : Haut-elfe, âgé de 110 ans, gardien des anciens temples elfes dans la cité d'Andelot (Archipel des volcans)

Damnara (Secret) : haute-elfe, âgée de plus de cent ans, « gardienne de l'œuf sacré des sables blancs » dans la cité des blanches bannières, ex-danseuse de Grythal, prêtresse de Grythal. Damnara est la plus puissante guerrière de tout Kalidhia. Niveau laissé à la libre volonté du MJ (20+ ?). En effet, elle était déjà maître d'arme en -89 (nouveau calendrier humain), elle devint grande maître d'arme en -70 et depuis sa retraite (il y a plus de 50 ans), elle est devenue en plus prêtresse de Grythal... Alors même si elle est maintenant vieille et pas mal ridée, elle a tiré suffisamment de vigueur et de jeunesse magique de la sève de l'arbre sacré des elfes pour conserver un pouvoir équivalente à celle d'un niveau 18 (pour le physique). Mais on considèrera qu'elle dépasse largement tout ce qui est connu par les mortels normaux en ce qui concerne l'expérience et la maîtrise de l'escrime... Ah, au fait, officiellement Damnara est morte en -23, lors d'un combat contre un démon en Paléon.

Iogül (Secret) : elfe-gris, âgé de 80 ans, gardien du sanctuaire d'Allia de l'île de la brume.

Padakar (Secret) : haut-elfe, âgé de 75 ans, gardien de l'oratoire d'Allia à Elvénion.

Garëni (secret) : elfe, âgé de 90 ans, gardien du sanctuaire d'Elys sur la pointe du bout du monde (Egil Mudoren).

L'ordre des Gardes impériaux Nains

Dokar-Hache-d'argent (Dirigeant) : voir Nains

Marki-Ys-Helkar : voir dirigeants nains.

Aventuriers (et grandes compagnies de mercenaires)

La compagnie d'Étel

Étel de Cnide : plus grand héros des temps moderne, on le dit capable de tout et tout est dit à son propos, il aurait terrassé des dragons à lui seul, défait des assemblées de sorciers maléfiques, tenu tête à des dieux. Maître d'arme et possesseur de tellement de titre qu'il n'en tient plus le compte, Étel est le grand héros de ce monde. Sa compagnie, ne compte que 3 personnes lui compris, bénéficie régulièrement des lumières de la gloire même si les gens parlent plus facilement du Grand Étel (seul personnage de niveau 20 du monde) que de ses compagnons d'armes. **A compléter (voir saga et chronologie).**

Elanaë dit « le Prince » : archer haut elfe, compagnon d'arme d'Étel de Cnide, vainqueur de l'épreuve de tir à l'arc long du tournoi d'Aëgyrian (+15), vainqueur de l'épreuve de tir à l'arc long du tournoi d'Havéna (+21), quittera le devant de la scène en +21 (mort probable) (Sc n°1 + 15 +16). **A compléter (voir saga)**

Han-Kiang : compagnon d'arme d'Étel de Cnide, c'est un des trois ronins à parcourir le continent et il est le seul qui soit célèbre. Et encore, les gens préfèrent généralement ne pas citer son nom et prononcer à la place celui d'Étel de Cnide (Sc n°15 + 16 + 17 + X). **A compléter (voir saga)**

+ **Korvuïn dit le terrible** (désormais à la retraite) voir nains célèbres. **A compléter (voir saga) + Ours impérial albinos**

La compagnie des fils d'Ulmar

Cette compagnie regroupe 6 aventuriers d'élite. 2 frères, chevaliers humains : **Ulgar** et **Mergal Cernan**, descendants du Roi-barbare Ulmar Cernan, le plus grand héros de tous les temps, 1 maître nain (**Darkin-baton de fer**), 1 mage de la Cour de la sagesse (**Manikan**), 2 elfes (**Endaël et Bénélar d'Uzaë**). Ils partiront avec le commando qui sera officiellement sélectionné pour aller tuer la reine des amazones, où ils se feront trahir, capturer et tuer (fin de la compagnie en l'an +16).

La compagnie de la Harpe

Shügall : c'est un ½ ork traqueur, dresseur réputé de chien de combat (niveau 11). **A compléter (voir saga)**

Guntar-le-fort : un guerrier-barbare rouquin, de grande taille, d'une force colossale (19) mais assez limité dans tous les domaines intellectuels (niveau 16).

Norgin-écrase-gobelin : un gnome dur-à-cuir, hargneux et solide comme le roc, il monte un ours impérial et fut fait « Kaj-Kazad » (Héros du peuple nain) par l'empereur Arkin après que le gnome sauva le couple impérial d'une attaque surprise de Trolls dans les monts du fer (niveau 14).

Ylzavie-gentille-fille : une elfe des bois cambrioleur, adepte d'Elÿs, insouciant et tête en l'air (mais pas stupide !), elle est simplement la quintessence de l'esprit elfique (niveau 13).

Cardamon : mage élémentaliste, gravement blessé au combat lors d'une mission très difficile en l'an +20

La compagnie de Trälle-l'éclair

Trälle-l'éclair : Guerrier humain originaire de l'archipel de volcans, il est très vif (d'où son nom), bon combattant et c'est un grand meneur d'hommes. Grand maître frondeur. Souvent employé par différents groupes militaires pour des missions commando ou spéciales (niveau 15).

Ilawën : Elfe, archer supérieur et monte-en l'air, très bon acrobate, spécialiste de l'infiltration (niveau 13).

Balard Arton : Grand maître cavalier, maître d'arme supérieur, c'est un guerrier Anorien issu des tribus nomades élèveuses de chevaux. Il combat donc faiblement armuré mais avec une épée à deux mains maniée rapidement (niveau 15).

Audoïn : ancien chef d'une compagnie mineure, il a préféré rejoindre Trälle après qu'ils aient été opposés sur une même mission. Bon guerrier, c'est un mercenaire assez polyvalent (niveau 12).

Vivien : d'une silhouette longue et filiforme, il n'affiche pas vraiment de spécialité même si on le dit issu d'une famille de voleur d'Ered-Dur. Vivien est en réalité un mage non affilié, spécialisé dans la discrétion et la sorcellerie. Il est très individualiste et n'est membre d'aucun groupe de mages. Conscient que ses dons peuvent le condamner à mort pour usage illégal de la magie, il a sut développer un réel talent pour que son art magique passe inaperçu et il possède un médaillon qui masque totalement son aura magiquement active.

La compagnie de l'arbre d'argent : (membres des Elvaël)

Shilvar-do-Laghil, un mage haut elfe, assez sympathique, spécialisé dans les sorts de protection, de guérison et dans l'utilisation des éléments. Niveau 16, Grade VIII de l'Assemblée de l'arbre, initié à la magie libre, spécialisé dans la démonologie elfique.

Artalÿs (Noisette). Une jeune femme elfe des bois, éclairceuse, Niveau 11.

Elkazel : elfe gris, Guerrier d'élite, adepte de Grythal, Danseur de Grythal, qui ne sort ses armes que pour répandre le sang (Niv. 16).

Kupiron-do-Fudal : elfe des bois, chasseur, adepte d'Alinoë, archer talentueux (Niv 13).

Mual (Nuit) : un elfe gris « Dilettante », cambrioleur (Niv 9).

Les suivants de l'Aigle

Cette compagnie de 8 personnes doit son nom à son chef, druide Aigle très connu et très puissant, ce ½ Elfe (**Tulim-Plumes dorées**, Niv 16) est protégé par 2 barbares ½ orks mercenaires (**Valoum** et **Doarg**, Niv 12 et 13). La compagnie compte aussi 3 chasseurs/éclairceurs dont 2 elfes des bois et 1 humain voleur (**Tilsavl**, Niv 9) et 1 guerrier Targui (**Ashben**, Niv 9). La cohabitation entre les elfes et les ½ orks semble bonne, leur passion pour la voie de l'Aigle surpassant de loin les inimités raciales.

La compagnie du Nord

Dongräf-le-fort : Guerrier érédien, adepte de Rondra. Niv. 17. Plus grande force de frappe du groupe, Dongräf est sans peur et a un comportement parfois très téméraire, ce qui l'a contraint à faire appel à plusieurs reprises aux services de prêtre d'Antéanor pour retrouver l'usage de ses membres.

Argräf : Guerrier érédien, frère de Dongräf, il est l'éclaireur et l'astuce, alors que son frère n'est que force et puissance. Adepte de Rondra, il a durant quelques temps essayé d'être prêtre du dieu dans leur village d'origine mais la vie aventureuse lui manquait trop et a du renoncer, tout en gardant les faveurs de son dieu (niv 13).

Körn-Cornes-blanches : on pense souvent que le surnom de Körn vient de l'immense cor d'ivoire qu'il porte en permanence, mais en réalité, l'ancien barbare (Niv 18) est aussi un puissant frère-taureau. Et comme il possède une petite fraction de sang Peaux-verte (Ogre ?), le guerrier possède aussi une force sur-humaine.

Lise Chante-Amour : A force de soigner Dongräf et ses compagnons dans le temple d'Ered-Dur, Lise, prêtresse d'Antéanor s'est attachée au guerrier, puis est devenue sa compagne. Depuis, elle tente de lui faire entendre raison et de moins céder à sa témérité légendaire (Niv 8).

Atrance : issu d'une famille de barbares du nord, Atrance a eut une carrière très fournie mais comme il fuit les honneurs, il n'a jamais atteint la célébrité des deux frères. Atrance est pourtant un personnage à part car il possède un peu de sang féérique (korrigans ?, ce qui expliquerait sa petite taille d'1m50 ?). Mercenaire accompli et très polyvalent, il est aussi un bon combattant et un excellent chasseur Niv 15).

La caravane de feu

Groupe d'une dizaine de mercenaires zélots, qui travaillent surtout dans des missions d'exploration ou de récupération que sur des missions nécessitant une grande puissance offensive. Leur chef, **Pietrone Cortaron** est un adepte de Sarpédon (Niv 12), les deux femmes du groupe, toutes deux de grande beauté, **Almira** (Niv 11) et **Lasika** (Niv 9) font souvent des ravages. La compagnie compte aussi deux frères de Paolo (**Emilio** et **Graziu**) respectivement niv 6 et 5, ainsi qu'un métis elfe-Zélot, issu d'un autre clan : **Sampieru Esquiro** (voir description du clan Esquiro dans le scénario 9).

Les lames dorées

Compagnie de mercenaires spécialisée dans la protection des convois. Elle compte pas moins d'une centaine de membres, mais la plupart sont de faible niveau (1 à 6). La compagnie est composée de 6 groupes (ou lames), chacun dirigé par un mercenaire de renom, secondé par un ou plusieurs sous-officiers. La première lame est dirigée par le fils du fondateur de la compagnie : **Guiron de Gaür**, un chevalier humain, adepte de Rondra (niv 18), la seconde lame par son frère **Liguair de Gaür**, lui aussi chevalier et spécialisé dans la cavalerie (Niv 16). La troisième lame est dirigée par **Aelrel** ½ elfe (Niv 16), archer de grand talent, est n'est composée que de spécialiste du combat à distance, par ailleurs formé au combat rapproché. La quatrième lame est dirigée par une femme **Méduanna** (Niv 13) et travaille essentiellement dans la protection des convois maritimes. Deux nains, se trouvent à la tête des cinquième et sixième lames : **Kuloxius**, maître nain spécialisé dans les missions d'escorte en montagne, par ailleurs célèbre pour son énorme poney khazalide nommé Thorikain, (Lumière de Thorin) et **Kionak**, qui dirige des mercenaires garde du corps spécialisés.

Les gardes-côtes

Autre compagnie composée de nombreux membres (une quarantaine), les gardes côtés sont des combattants embarqués et de marins, spécialisés dans la protection des navires contre les attaques de pirates. Leur dirigeant **Poema Tahitoa** est un Targien (Niv 14), issu d'une grande famille, adepte d'An-traa. Il est secondé par deux acolytes, **Gino Di Tulliu** (Niv. 14), un zélot, qui serait lui-même un ancien pirate et **Ceferino**, un adepte de Scytale.

Les loups-gris

Compagnie de mercenaires spécialisée dans l'escorte des voyageurs sur les terres difficiles du nord du continent, la compagnie compte une vingtaine de membres, qui ne se séparent quasiment jamais. Seuls deux d'entre eux sont célèbres : **Hildern-loup-gris**, un frère loup (Niv 15), dirigeant du groupe et excellent tacticien, **Gahéril** (Niv 10), un ½ ork éclaireur (suivant d'Aigle). La compagnie contient aussi divers ½ orks aux traits parfois très marqués (dont deux d'entre eux, **Braj** et **Litp**, équivalent niveau 7 et 8, qui sont en réalité de véritables orks noirs) et quelques suivants ou frères-animaux.

Les briseurs

Groupe de 12 Anoriens comprenant deux anciens chevaliers d'élite et des gardes, des mercenaires et des guerriers de niveau 5 à 8. Très réputée pour les missions nécessitant de la puissance militaire et des troupes armées à cheval.

La Compagnie des Repentis : Grand groupe comprenant 12 humains et 3 hobbits, spécialisés dans tout ce qui à un rapport avec la mer, ils arriveront avec un galion Urnien, qui effrayera un temps la garde du port qui pensera à une attaque de pirate. A la tête de ces mercenaires se trouvent 3 anciens pirates (**Damion-le-noir**, **Jugard-le-fort** et **Emer**), assez âgés maintenant (plus de 40 ans) originaires de l'archipel des cyclopes.

Les grands frères : Un groupe d'aventuriers de Kédalion, dont on ne sait pas grand chose des activités, mais comme cette compagnie ne regroupe que des personnes issues de milieu urbain, à la démarche de félin, on peut supposer qu'ils ne sont pas du genre à vanter leurs exploits sur la grand place. Parmi les 6 membres présents à Havéna pour le tournoi, il faut insister sur :

Augustin Delamarre – La griffe. Un ½ elfe se faisant passer pour un simple cambrioleur mais qui en fait est l'assassin d'élite de la Guilde des Voleurs de Kalidhia et du Silence rampant. La griffe est le meilleur assassin du monde, il est fréquemment employé par la Grande guilde des voleurs de Kédalion. A compléter (voir saga)

Les hérauts de la corne d'or : Groupe éclectique d'une dizaine d'aventuriers dont c'est la première participation à un grand tournoi. Seul le leader du groupe est véritablement connu : **Romuald baron d'Ambrézie** (Noble chevalier de Nostrie, niveau 15). Les autres membres sont tous des humains des mercenaires, des guerriers ou des soldats de niveau allant de 4 à 12. Cette compagnie sera rejointe par Aymar d'Entrepoint, devenu officiellement adepte de Paladhim, (Sc n°2). A compléter (voir saga)

Compagnie de la Chope (fondée en l'an +20)

Un groupe de nains, la plupart sont d'anciens soldats de l'armée naine, reconvertis dans le métier de mercenaire, les 3 dirigeants sont des maîtres nains. On y retrouve **Yarl** (niveau 10) et **Karl Ys Ulvat** (niveau 10), les anciens élèves de Xénon de la compagnie des trois griffes et **Kogurn-le-fier** et les 8 autres sont leurs élèves.

La compagnie de la Lance bénie A compléter (voir saga)

Wulf l'Anorien (Guerrier - niveau 13) (Sc n°1 +15).

Xénon (Mercenaire combattant - niveau 12) : Maître-Nain berseker) (Sc n°1 +15).

Edwinn (Aventurier - niveau 12) : Barde-courtisan (Sc n°1 +10 +15 +X).

Fremling de Rùn : guerrier niveau 5, suivant d'Edwinn (Sc n°1).

Karl et Yarl Ys Ulvat : guerriers haut-nains, élèves de Xénon, maîtres-nains à partir de +20 (enfin normalement voir Sc n°1), membres fondateurs de la Compagnie de la choppe (à partir de +20).

Compagnie des Trois griffes

Une autre compagnie à la « retraite », ses membres vivent tous dans les environs d'Havéna (ou au pays nain) et se retrouvent surtout à l'occasion des tournois ou des rencontres officielles. Et cela même si le « gnome » **Bardik Kahirn** est interdit d'épreuve, au vue de sa transformation magique, qui ne répond pas aux règles des grands tournois, il mesure en effet 1m60 de haut (et de large). **Faerghal baron de Douroseau** participera quand même aux épreuves de joute, d'escrime et d'Equitation (Guerrier, grand maître écuyer, maître d'arme à l'épée longue, niveau 13). **Ulrick Karos**, la troisième griffe de cette compagnie était un maître nain, monteur d'ours qui est mort au combat en l'an +10. Les apprentis et compagnons de ce groupe, qui fut autrefois fort réputé, ont soit quitté le monde du mercenariat, soit fondé leurs propres compagnies.

Autres Héros

Amta dit « Le lion » : de son vrai nom Amta baron de Dorkas et Rebelle, ancien guerrier d'élite d'Anorien (titre de Capitaine), Amta est Dùnain d'origine (même s'il a été élevé hors de la jungle). Voir la saga + la troupe d'élite des lances d'argent.

Anshar l'Anorien : comte de Traï et seigneur de la citadelle d'Azur à Aënor, vainqueur de l'épreuve du combat à l'épée longue au tournois d'Aëgyrian (+15), dirigera le bataillon de soldats qui partira attaquer les amazones, y mourra comme tant d'autres (+16)... (Sc n°1 +2).

Malkin-Mains de feu : Elève maître nain en +15, maître nain en +19, maître au combat avec marteau de guerre et poing de fer (rage de Thorin), travaille généralement pour la guilde des forgerons de Daïn (Sc n°1 + X).

Concersio-le-fidèle : Chevalier de Nostrie, adepte de Paladhim, il peut devenir un allié des PJs si ceux-ci sauvent son frère ou au contraire devenir un de leur « adversaire », s'il considère que leur couardise a causé la mort de son cadet (Sc n°1 + 6 + 19).

Erkan-tueur-de-démon : maître nain bourru et un peu soupe au lait, mais qui n'en reste néanmoins sympathique si on lui plait et si on ne l'agresse pas. Chevaucheur d'ours (le sein se nomme Faram), Erkan est un maître à la hache et au marteau à 1 main, c'est aussi un lutteur accompli. Il forme régulièrement des élèves et pourrait fort bien devenir le mentor du PJ nain qui voudrait emprunter cette voie.

Arag-le-Preux : guerrier, chevalier errant, adepte de Rondra. De son vrai nom **Arag-Khelis-Virag**, à ½ Alysien par sa mère, il est aussi le descendant direct, par son père, des anciens dirigeants des citadelles jumelles d'Ysh et de Bakkula. A 8 ans, il fut enlevé dans son village d'Anorien par un commando amazone et passa 6 ans dans les mains de Kyphone III, la reine des amazones. S'échappant de Bakulla, il regagna le continent et s'engagea dans une troupe de mercenaires (séjour dans les provinces du nord), puis dans l'armée. Devenu le champion officiel de Rondra en l'an 12, il se porte volontaire pour mener le commando chargé de détruire l'anneau de la Lune. Consumé par son désir de se venger de la reine des amazones et souhaitant restaurer la grandeur de son ancienne citadelle, il utilisera à outrance l'anneau bleu et le videra partiellement de sa magie. Après sa victoire sur la reine amazone (an +16), Arag s'installera dans un manoir un peu à l'écart de Thalussa d'où il entreprendra de promouvoir la cause politique et religieuse de son dieu, Rondra. Devenu Prêtre (an +17) et ayant renoncé au métier des armes, il jouira d'une importance politique grandissante jusqu'au jour où on le retrouvera étranglé dans son cabinet de travail au Manoir Virag (an +19).

PNJ du scénario 1 : Pour raisons personnelles

Horn-bel-Ceil : on ne sait pas trop si ce personnage est un aventurier ou un troubadour, ces dernières années il est plus marin et pirate que justicier, mais même à près de 40 ans, Horn est un bel homme, habile dans tout ce qu'il fait et qui fait tourner le cœur des bien des femmes.

Gorgo-le-noir : il se dit aventurier mais c'est surtout un mercenaire doué d'une très grande force et auquel il vaut mieux éviter d'avoir à faire.

Hamilcar le marchand : simple forgeron du hameau de Filabranche, son seul mérite sera d'être à l'origine de la première vraie mission des héros de la Saga.

Nordex de Rùn (Marchand - Niveau 7) : Maître-Marchand sans honneur, qui terminera ses jours à la fin de ce scénario

Edouard Charles Hyacinthe : voir les personnalités d'Aegyrian

Frank du Nord (Détroussueur - niveau 6) chef des pirates du fleuve, 1/2 Ork

Jean-Martial Marabelli, époux de Fatiz Al-Verkachem : membre important de la guilde des courtisans de Thalussa, affilié par alliance à la famille Al-Verkachem.

PNJ des scénarios 2 : La menace amazone

Isakore : amazone renégate

A compléter (voir saga)

PNJ des scénarios 3 : La forteresse des amazones

Arag-le-Preux : guerrier, chevalier errant, adepte de Rondra. voir *Aventuriers et héros célèbres*.

Danz-le-rouge, humain mercenaire de souche Targui, mais vivant dans la jungle de Dùn depuis plus de 10 ans.

Altaïr de Lamédon : 1/2 elfe

Ybriz-gants de bronze, bandit de grand chemin recherché.

Aymar D'entrepont : marin de niveau 6 à cette période. Combattant embarqué, ce mercenaire pourrait se lier avec certains personnages du groupe de Pj, mais ils ne doivent pas être mage ou 1/2 ork, il est en effet méfiant de nature et aura tendance à faire preuve d'un racisme ouvert envers les non-humains. Adepte en secret de Paladhim, il n'a pas de contact avec son clergé, mais il en a adopté les idéologies les extrêmes... C'est lui qui fera échouer la tentative du commando en trahissant ses compagnons et se mettant du côté des Prêtresse de Khamala. En remerciement, il pourra fuir la citadelle de Bakulla et abandonner ses camarades à la torture et à la mort. Il rejoindra alors la cité d'Aënor et rejoindra ensuite une compagnie de mercenaires, la Compagnie des hérauts de la corne d'or.

Djadkhia, la passeuse : espionne amazone travaillant dans le village d'Argil-fin-de-terre comme passeuse, elle se fait payer un prix d'or par les chasseurs désireux de traquer le tigre sur les îles du sud de l'archipel.

Kyphone III : reine des amazones et mage élémentaliste. Ancienne élève de la guilde des Mages-Gris de Thalussa (sous le nom de Kaldara), son maître Jepe lui a montré qu'il existait d'autres formes de magie que la magie de l'ordre. progressant rapidement dans la voie de l'élémentaliste, Kaldara s'est penchée sur l'époque des princes sorciers et plus particulièrement sur les deux frères de l'archipel du Sud, de puissants élémentalistes. Quittant l'ordre des mages gris pour rejoindre les amazones qui occupent le fort de Bakkula, elle deviendra leur reine sous le nom de Kyphone III et relancera chez les amazones le culte de l'élémental de l'eau ainsi que l'apprentissage de la magie. Entrée en possession de l'anneau bleu, elle deviendra une mage très puissante, capable de contrer les assauts de Scytale, l'élémental de l'air qui a pris position au sud du continent. Son opposition à la religion de Khamala et son refus de détruire l'anneau vont provoquer la fureur de Paladhim et celui-ci décidera de faire supprimer tout en regagnant du prestige. Kyphone sera donc la cible principale du commando qui attaquera la citadelle amazone et même si elle parvient à s'en sortir vivante, sa fille Kren-Lise se chargera de lui régler son compte.

Kren-Lise : fille de Kyphone, adepte de Khamala, maître d'arme. Suivante de Paladhim, elle tentera de prendre la tête des amazones après la mort de sa mère, à moins que le commando qui attaque la citadelle ne la tue lors de sa mission contre l'anneau bleu. Si elle survit à cet assaut et si les amazones s'en sortent bien, elle prendra leur tête au détriment de sa mère et deviendra la haute prêtresse de Khamala.

PNJ du scénario 4 : Petites Gens mais gros problèmes

Alive Mains-bénies : mage guérisseur hobbit, voir *Hobbits célèbres*

Shar Bras-d'acier (Ex soldat, Ex éclaireur, Ni 8), il dirige la milice de Yaran. Ancien de la troupe d'élite des frères des fourrés, il rejoindra la rébellion Hobbit à la mort d'Alive Mains Bénies (an +28).

Sam de la Fontaine : est l'archétype du marchand hobbit (Ni 4)

Chad Feuille-d'Hêtre (Ni 3) ses spécialités sont le pistage, la pose de pièges et le lancé de javelots.

Scol (pas encore de surnom), Ni 1 est un petit jeune du village dont cette expédition est la première sortie hors de sa région natale. Il ouvre en permanence de grands yeux et pose tout le temps des questions, possible suivant et compagnon d'arme des Pjs.

Sam-le-dresseur : dresseur, ami des animaux résidant à Yaran, c'est depuis la cave de sa maison que l'on peut rendre visite aux lutins.

Yark-pied-de-cerf : pisteur hobbit résidant à Yaran.

PNJ du scénario 5 : L'arbre sacré des elfes

Voir aussi les personnalités d'Uzaë.

Kashalm-dy-Kruoë : druide licorne de rang modeste.

Safar-aigle-blanc : un petit chasseur local

Shaal Do Keris : mage haut elfe de bas grade, de passage dans la cité pour faire son pèlerinage. Travaillera généralement de la bibliothèque de l'annexe de la guilde de magie. Riche (famille possédant un mine de rubis), de moyenne noblesse, il peut devenir un contact appréciable. Habite à Kédalion, marié

PNJ du scénario 6 : Une visite à la cour

Angmard baron-de-Paladima (paladin) : Noble gouvernant la ville de Paladima et la région proche.

Gaviel-de-bois-sacré (prêtre) : Conseillé d'Angmard et responsable du culte dans la région de Paladima et de l'est de la montagne de l'arbre.

Baron Severin de Turguel : frère de Jean Turguel de Paladhima.

Eudes de Toucy : Maître marchand, émissaire à la cour de la guilde des marchands de Cimmérie (Anorien).

Baron Méliore de Sove : Maître marchand, émissaire à la cour de la guilde des marchands de Kédalion.

Gattéo de Dal : Maître marchand, émissaire à la cour de la guilde des marchands de Dal-Itmir.

Garuld-Crin-Blanc : mage grade VI des phénix de brume

Fionna Queshelvië (fille de la glace) : mage non affiliée

Fala-la-Droite : mage grade IX de la Cour des mages-gris. Responsable de la surveillance magique de la haute ville.

Baldin-le-sage et sa compagne Nanuelle-l'érudite : mages grades V élèves dévoués de Fala-la-Droite.

La Griffes : Figure légendaire du monde de la nuit, les personnes à connaître sont vrai visage sont très peu nombreuses. Les rumeurs les plus folles courent à propos de cet assassin de talent que l'on dit tour à tour elfe, mage ou dont on explique qu'une telle personne ne peut exister dans le monde moderne qu'est devenu Kalidhia.

PNJ du scénario 7 : Le colosse d'ébène

Comte Harmin d'Yzid : administrateur de la cité d'Yzid et général de l'armée de l'Azghar sud, s'il combat avec Amta (en +18), il trouvera la mort dans le combat, si le combat n'a pas lieu (Amta discrètement assassiné), il sera tué en +27 par le fils d'Amta désireux de venger son père.

Ethan Pasterian : commandant des troupes stationnées à Yzid, assassiné en +18, officiellement par des esclaves d'unains révoltés.

Djémal-Al-Faoudi : officier en second de la citadelle d'Yzid, métis, à ½ Targui, officier de l'armée et des compagnons bleu. Il assassine le commandant de la garnison en +18 et devient commandant de la citadelle en +19, sa politique anti-Dùnain sera très sévère et conduira à la révolte de ce peuple injustement opprimé (révolte atteignant son apogée en +27).

PNJ du scénario 8 : Dans la griffe du Lion

Gania : femme d'Amta (mariée en +12) et mère d'Odongo (en +13). C'est une magicienne non affiliée et autodidacte qui pratique une magie simple d'élémentaliste avec un peu de sorcellerie.

Bonda (Panthère) : druide chat d'origine elfe (son véritable nom n'est pas connu), réfugié dans le sud au milieu d'une tribu de Dùnains.

Liso : vieux et puissant druide Lion ermite, gardien du sanctuaire de son dieu

Scénario 9 : A compléter (voir saga)

Scénario 10 : A compléter (voir saga)

Scénario 11 : A compléter (voir saga)

PNJ du scénario 12 : Engagés Volontaires

Garelkir-Ys-Urdis : officier nain désigné par l'empereur Arkîn pour commander la troupe des Volontaires Asminiens. [A détailler](#)

Aldric-Dolker-Main-chaude-fils-de-Surkik-Rond-de-fumée-coloré-descendant-de-Volkrik-doux-Nez : Gnome. chef mineur

Voknar-fort-marteau : ancien héros gnome. Porteur de Vulkar-Premier-Né.

Kolad : gnome, gardien, responsable du secteur du repos d'Ouvoik.

Valk : gnome gardien très âgé, a préféré continuer à vivre seul ou presque dans les cavernes plutôt que de revenir habiter dans la cité.

Kjall : goblin, druide chauve-souris.

PNJ du scénario 15 : Le Tournoi des héros

Princesse Sgul-sh : princesse des Aa-Fluen de l'archipel de la baie des larmes près d'Havéna, elle sera capturée par des marins humains et montrée comme bête de foire au Grand Tournoi d'Havéna (en +21). Elle sera libérée soit par les Pjs, soit par les Guerimmin venus pour le renouvellement du pacte avec son peuple. En l'an +25, elle épousera Gal-krt-Essh, l'héritier du trône Aa-Fluen de l'archipel du Crâne et les Pjs éventuellement pourront la rencontrer à nouveau lors de leur mission sous-marine..

PNJ du scénario 16 : L'épée de Pouvoir

Issus du scénario Casus « Le hurlement de l'ours ».

Tharan de Tournemine :

Rowena de Tournemine :

Ragnar Rocdor :
Tweek de Tournemine :
Frère Murito :
Thromber :

Folkin :
Oldric Jolish Elbrard « baron d'Havéna » :
Goldin-poids-certain
Gerlath-du-temple
Amalkan
Shulvîn-Cou-d'argent
Tiramel élève de Galdi-le-précieux
Fernand Guilbert de Paladhima
Frère Damonté

PNJ du scénario 17 : La route du sabre

Iozuno Kiezo : ambassadeur Hystanien qui tentera de faire se renouer les contacts diplomatiques entre le continent et l'île d'Airian (principalement en vue de demander des troupes afin de résister aux assauts de Frégor). Membre de la haute noblesse Hystanienne et des grandes familles de l'île d'Airain. Maître d'arme et diplomate.

Tagumi : courtisane espionne et monte en l'air. A ½ elfe et à ½ hystanienne.

Tanaki : membre de la suite de l'ambassadeur Kiezo, se faisant passer pour un simple domestique ou pour un adepte de Dash-Vië, « l'élémental du vide ». Maître-mage pratiquant la méditation, maître du fluide et du « vide ». Totalement tête en l'air et hors du temps ou alors totalement maître de lui et parfait dans son rôle de « moine Bouddhique ».

Moda : membre de la suite de l'ambassadeur Kiezo, se faisant passer pour un simple domestique ou pour un adepte de Tashi, « l'élémental du fer ». Mage initié à la magie « alchimique » hystanienne, spécialisé dans la matière et du feu.

Les élus des Khels

Sourab : Targui (le premier des élus des khels). Né en +9. Empathie avec les animaux. Puis pouvoirs sur les animaux (langage, contrôle). Fils chéri d'un chef de tribu Targui, il fera sensation en devenant Grand Maître Cavalier à 11 ans (en l'an +20). Très instable et n'ayant pas bénéficié tout de suite de la synergie des rêves qui permettent aux élus de discuter les uns avec les autres, Sourab finira mal. Très imbus de lui-même, il se vantera de plus en plus de ses pouvoirs et deviendra très mégalomane. Sa folie deviendra si forte qu'elle tuera le khel vivant en lui et Sourab deviendra un adepte, voire le champion de Khölm, dieu noir de la douleur. Ainsi, quand il sera en pleine crise d'adolescence (vers l'an +24), il fera des fugues de plus en plus fréquentes, et commencera à maltraiter ses chevaux et à s'infliger des auto-mutilations légères. Ensuite, en +25, il quittera définitivement sa tribu et partira dans le désert dans l'optique d'y mourir. Il survivra tout de même au prix de la mort du Khel qui était en lui et commencera un long voyage vers le nord. Puis à l'âge de 19 ans (en +28), il croisera la route d'un elfe prêtre de Khölm qui le convertira au culte de son dieu, dont il deviendra le champion en +32.

Aata Ténémaru : targien, haut-humain, né en +12,. Fils de Rahi Ténémaru, roi de l'archipel. Pouvoirs d'invocations.

Jakrjak : Haut-Ogre. Né en +11. Télékinésie, tout d'abord sur les objets puis de plus en plus puissants. Il sera élevé dans une des rares familles d'érudits Ogres de Kalidhia, ce qui lui permettra de conserver son esprit et de comprendre qu'il manipule une magie jusque là inaccessible aux Ogres (la magie du fluide brut). Mais quand ses pouvoirs deviendront importants, il verra sa vie menacée par les frères-animaux de sa cité et émigrera vers les plaines du Nord-Ouest de Kalidhia. Après de nombreuses difficultés du fait de son aspect, il sera finalement accueilli par la communauté hystanienne installée sur le continent (en +25) et aux côtés de mages du métal et du vide, il deviendra le premier Ogre-mage de Kalidhia (en +27).

Laaglidiel : Elfe (mais elle deviendra rapidement l'élue d'Alysia). Née en +13. Deviendra la première prêtresse d'Alysia (du moins si elle survit à son kidnapping) en +24

Odongo : Dünain. Né en +13. Contrôle des plantes. Prendra la tête de la révolte des Dünains si son père meurt en +18 (et dans ce cas deviendra frère lion). Mais si son père survit, il continuera à suivre la voie de la magie et bénéficiera de l'enseignement de sa mère, qui possède des bases de magie libre.

Guertin : Nain (mais deviendra ensuite l' élu de Guérimm). Voir nains célèbres. Né en +13. Pouvoirs d'empathie poussés.

Elmond : ½ Elfe. Né en +16. Elémentaliste : magie du feu.

Vs'uh Deresh Ęmptrr : Aa-fluen (aussi nommé Vzu). Né en +16. Maîtrise des sons et des ondes.

Norg : Ork. Né en +16. Pouvoirs d'influence et de communication.

Himato Hamato : Hystanien. Né en +16. Maîtrise de la matière minérale.

Crépin : Humain. Sang-Mêlé. Né en +16. (Se rapprochera d'Eureyde). Pouvoir sur les métaux.

Uzaë : Elfe (à partir du moment où Laaglidiel entend les paroles d'Alysia). Né en +17. Influence et séduction.

Lakardak : Nain (à partir du moment où Pt'i Guertin se rapproche de Guérimm). Né en +18. Pouvoirs d'illusions.

Michelle : Hobbit. Né en +21. Voix enchantresse et chants magiques. Les Khels mettront longtemps à comprendre que les hobbits forment un peuple spécifique. D'où la naissance tardive de Michelle.

A partir de l'an +25 le nombre d'élus augmentera sensiblement. Il devient alors impossible d'en dresser une liste complète. On peut tout de même mentionner :

Lismine : Humaine. Née en +25. Fille de l'empereur Halibert.

Les Immortels

Le roi blanc / Le fou : le roi de la cour sombre des fées, celui qui forgea et brisa la Grande Couronne (Sc n°X), il réside dans l'outre monde et surveille de loin tout ce qui se passe sur Kalidhia, bien décidé à revenir sur son île et à en redevenir le roi.

La reine des fées : Reine de la cour de lumière, ancienne épouse du Roi blanc, elle autorisa la Grande migration, elle réside désormais dans l'outre-monde dans un plan magique où ses fées batifolent sans relâche.

Méowan : fils du roi et de la reine des fées, a quitté Kalidhia avec son père. Reviendra en éclaireur dans l'archipel d'Hystanoï quand les protections du monde seront affaiblies (après la destruction des trois anneaux et la mise hors d'état d'au moins un joyau).

Paladhim : Fils de Mélianne et de Rondra, dieu des humains et de la civilisation de l'homme (Sc n°X), il séjourne en compagnie de sa mère sur le continent des humains, tandis que son père s'est réfugié dans une forteresse imprenable sur une île de l'Océan Est. tout ce qu'il désire c'est marcher sur Kalidhia et y être adoré à sa juste valeur (c'est à dire plus que tous les autres). Paladhim est globalement comme un enfant très gâté par sa mère qui ne peut lui passer aucun caprice.

Galiath : le plus fort et le plus puissant des Grands Dragons, il est désormais connu sous le nom de Dragon et vit dans monde d'Outre-frange dans un plan infernal dont il est le démon suprême. Ses sujets sont semblables à des êtres féeriques contrefaits et difformes. Le dépouille originelle du dragon se trouve au centre des marais dits de la Galiotte, une déformation de son nom. Galiath ne vit plus que pour la vengeance, après sa mort, son âme se réfugia sur un plan démoniaque, dont le dragon pris le contrôle. Depuis, il désire revenir sur Kalidhia dans le but de détruire le dieu qui l'a trahi, mais aussi de détruire tous les dieux. Et pour y réussir, il a tout simplement décidé de détruire le monde (car il sait que les dieux lui sont désormais liés).

Asgaroth : Grand dragon, Asgaroth éprouva un temps le même désir que ses frères, à savoir de quitter Kalidhia pour se réfugier dans un univers plus paisible. Cet immense animal ressemble plus à un lézard qu'à un dragon car au cours des milliers d'années de paresse et de flânerie au soleil, il a décidé qu'il pouvait se passer de ses ailes atrophiées et les a fait disparaître par magie. Mais, alors que tous les dragons prirent leur envol pour quitter Kalidhia, Asgaroth décida de rester sur ce monde et se trouva un rôle taillé sur mesure : la place du totem Lézard, Amarard qui venait de mourir au Nord des Montagnes elfes. Chassé de Kalidhia par la réactivation des joyaux, l'entité veille à la quiétude de son petit monde à elle : un petit archipel près de la bordure sud de Kalidhia. Elle y cohabite tranquillement avec l'élémental du vent, contre qui Asgaroth est totalement immunisé.

Alysia : Fille d'Allia et d'Alys, déesse pas encore née (elle viendra au monde en l'an 26), future déesse de la magie, elle ne s'éveille à la conscience qu'après la destruction des 3 anneaux (Etoiles, Lune et Soleil), son œuf repose dans un ancien temple souterrain, sous la plaine devenue désert, au sud-est du continent.

Algül dit l'ancien : vieux lutin de plus de 25 000 ans, il pourrait être considéré comme le roi de lutins si ceux ci en avaient un, a assisté au mariage du Roi Blanc et de la Reine des fées (Sc n°4 + X).

Atan Khel : « chef » spirituel des Khels, c'est lui qui a imaginé le grand plan et qui essaie de le mener à bien en envoyant les membres de son peuple jouer le rôle de symbiote dans des enfants.

Les enfants des Totems

Araignée (Arakia) : **Tarantha** (tuée par les nains), **Argyope** (en sommeil, sous un temple au pays elfe), **Ségestria** (en sommeil, enveloppée de glace, dans des ruines en Ered-Dur – mourra dans l'attaque de Kédalion lors du grand tournoi).

Ours (Ursa) : **Arctos** (en sommeil, dans le temple de la vallée sacrée des nains – pays nain).

Lézard (Agamar) : **Scincia** (qui habite avec Asgaroth, le nouveau Totem Lézard).

Chat : **Panthéra** (endormie dans la jungle de Dûn, – mourra dans l'attaque de Kédalion lors du grand tournoi), **Serval** (prisonnier d'une tribu Ork), **Caracal** (endormi dans un sarcophage de pierre dans le repos des immortels).

Rat : **Loir**, **Musia** et **Apodème** (endormis dans leur nid commun dans le Nord du Lamédon).

Loup : **Canine** (endormie dans une caverne à l'extrême Ouest de la chaîne des orque), **Croc** (repose dans le sous sol d'un petit temps situé dans la larme du Sud, – mourra dans l'attaque de Kédalion lors du grand tournoi).

Serpent : **Noire**, **Rouge** et **Cornue**, **les 3 Vipères** (endormies dans une cité Haut-Orgre en Ered-Dur) et **Anak** (enchâssé dans de la boue dans une caverne située sous un fleuve de Dûn, – sera présent dans l'attaque de Kédalion lors du grand tournoi, s'enfuira en mer ?).

Aigle : **3 enfants**, vivant librement sur les autres continents.

Chauve-souris : ne possède plus d'enfants (tous ont été tués).