

Chronologie de Kalidhia durant la Saga – Version de Septembre 2007

Ce document (version de travail) a pour but de fixer les différents événements notables de la future chronologie de la Saga Kalidhienne. C'est en quelque sorte la Story-line officielle et théorique qui guidera la Saga. Ce document sera modifié et complété au fur et à mesure de l'écriture et de la mise en ligne des scénarios.

Il est aussi possible de discuter ensemble le contenu de cette story-line et même d'y ajouter des choses (je suis ouvert à toute proposition).

Enamérel

An 15

Initialisation, les PJs prennent contact avec le monde et l'ambiance. Mais pour Kalidhia = Phase d'accélération

Grand tournoi d'Aegyrian. Etel de Cnide devient le Grand Champion de Kalidhia.

Scénario 1 : Pour raisons personnelles – Début de la première partie de la Saga – Campagne initiale

Les amazones multiplient leurs attaques dans le sud de Kalidhia.

Scénario 2 : La menace amazone. Annonce du danger que représente l'anneau de la Lune par le Clergé de Mélianne et prise en charge de la crise par le clergé de Paladhim.

Au Nord, provinces du Paléon, d'Asminia et de Nostrie, de grandes campagnes d'abattage de forêt permettent aux agriculteurs humains d'étendre leur zone d'influence. A la frontière de la Nostrie, ces déboisements empiètent parfois sur le Pays elfe et sur le Paléon, d'où quelques problèmes de voisinage.

Tentative de coup de force de la part des amazones dans l'archipel du crâne, celles-ci usant de magie pour faire tourner en leur faveur la grande course dédiée aux éléments décidée par les clergés d'Andelot.

An 16

Destruction de la compagnie des Fils d'Ulmar.

Coup d'état en Ered-Dur : Ulthar Sélivian devient le dirigeant de la province à la place d'Elyon de Bosargues.

Scénario 3 : La citadelle amazone. Destruction de l'anneau de la Lune et mort de la reine des amazones Kyphone (du moins normalement).

Durant l'année qui suit, nombreuses perturbations et événements étranges dans tout le sud du continent (et sur Kalidhia en général). Les humains de Nostrie et d'Azghar en profitent pour mater des tribus Targuis.

Scénario 4 : Petites gens mais gros problèmes

Scénario 5 : L'arbre sacré des elfes. Mort puis renaissance de l'arbre sacré des elfes.

An 17

Suite des perturbations dans le sud du monde. Nombreux ouragans sur les côtes. Calme relatif suite à l'intervention des prêtres de l'air et des mages de Thalussa (le prestige de ces deux groupes s'en trouve renforcé dans les provinces d'Azghar et de l'archipel du Crâne).

+ *Si cela n'a pas été le cas en l'an +16 : Mort de la reine des amazones Kyphone tuée par sa fille ou si elle n'est plus de ce monde, par une prêtresse de Khamala*

12^{ème} congrès des Mages-Gris, des mouvements de scission se font sentir, notamment via les demandes de création d'annexes et d'assemblées mineures (qui seront pour la plupart refusées). Par contre, le Grand Conseil des Mages-Gris accepte la création de nouvelles spécialités d'initiés, notamment d'élémentalistes et de naturalistes.

Début des troubles dans les savanes qui bordent la jungle de Dùn. Léger réveil politique des elfes, avec notamment quelques nouveaux échanges commerciaux entre les nains et les elfes du Nord d'Eeniriel.

Mise en « retraite » de Seöl Do Enerith au conseil d'Uzaë

Phase de mise en place des éléments : compréhension qu'il se passe quelque chose. Durant l'an 17, les PJs développent leur carrière personnelle. Et pour Kalidhia = Phase d'accalmie.

An 18

Fin des perturbations magiques sur Kalidhia, les dernières créatures apparues durant l'an 16 et l'an 17 sont détruites ou capturées.

Troubles en Lamédon, les forces militaires locales débordées font appel aux Anoriens.

Scénario 6 : Visite à la cour

Demande officielle des elfes de l'arrêt de nouvelles colonisations humaines sur leurs terres.

Donatien Rùm devient le maître de la confrérie du Libre échange. Apparition de quelques foyers de révolte chez les Dùnains (surtout dans les savanes de l'est).

L'unité féminine de Lances d'Argent dirigée par Elsinie de Fort-de-l'Ouest est enfin complète.

Scénario 7 : Le colosse d'ébène. Amta le rebelle est capturé et trouvera la mort si les Pjs se désintéressent de son sort.

Le Mage alchimiste Nain, Krïn Fultong, échoue lors d'un puissant rituel en connexion avec un plan d'outre-frange. Il se transformera alors progressivement en métal et en mercure, jusqu'à mourir si rien n'est fait pour le sauver.

An 19

Mort d'Arag le preux.

Scénario 8 : Dans la griffe du Lion. Si Amta meurt, la révolte des Dùnains perdra de sa puissance (jusqu'à ce que le fils d'Amta reprenne le flambeau vers +28 ou +30). Si Amta est sauvé par les PJs, la révolte des Dùnains s'étendra à toute la jungle.

Suivant résultat du vote sur la demande de l'arrêt des colonisations humaines sur les terres elfes, mise en place soit de patrouilles officielles, soit apparition de quelques commandos de résistance (mouvement spontané, non dirigés).

Scénario 9 : Peur sur Terrenoire

Période climatique difficile dans le nord (prémices de la famine).

Scénario 10 : Affaires de famille

Scénario 11 : Une partie de chasse. Redécouverte d'un sanctuaire nain sur une île proche d'Havéna (île Warot). Dans les années qui suivront, la réouverture de cet ancien lieu sacré nain va relancer le culte de certaines divinités, en particulier de Kjorn, qui redeviendra une divinité majeure quand son Haut-temple sera reconstruit sur l'île.

Quelques tribus peaux-vertes ravagent le Nord de Kazad-Ur, la famine s'étend.

Kermaak, mage alchimiste de Grade VI s'enfuit de l'assemblée de magie d'Ered-Dur, peu de temps après que son premier golem d'os, dont il avait perdu le contrôle, ait ravagé quelques bâtisses.

An 20

Famine dans le Nord de Kalidhia. Nombreux raids peaux-vertes en Paléon, Asminia et Karak-ur. Une petite ville sera attaquée et rasée en Ered-Dur.

Scénario 12 : Engagés volontaires. Poussés par la faim, les Gobelins tentent d'envahir la capitale Gnome pour piller ses stocks de nourriture.

Amélioration des relations Nains-Elfes, suite à l'envoi de troupes en Karak-ur. Trïn, l'héritier du trône gardera un très mauvais souvenir de cette période. Sa haine naissante pour les humains le consumera peu à peu.

Dérive de certains groupes elfes vers le terrorisme (groupes principalement anti-humains).

La compagnie de la Harpe subit un grave revers et se remet difficilement de ses pertes.

Si les Pjs n'ont pas empêché les Adeptes de Paladhim de révéler à leur clergé l'emplacement du Joyau rouge, celui-ci sera détruit. Mais si les Pjs ont réussi à empêcher que les serviteurs de

Paladhim mettent la main sur l'anneau ou s'ils ont dissimulé celui-ci, sa destruction sera remise à plus tard (vers +22). S'il est détruit, la nuit des étoiles filantes se produit et de nombreuses créatures d'outre-frange pénètrent sur Kalidhia. Cela conduira à diverses complications dans la Saga, par exemple, au niveau du fief de Tournemine qui sera très endommagé par un Vrai-Dragon (alors que si la destruction se produit vers +22, les Pjs seront en théorie sur les lieux et pourront prévenir cette attaque en tuant le monstre. Sourab, l' élu Targui devient le plus jeune Grand-maître de Kalidhia (à 11 ans)

Scénario 13 : L'Épée d'Havéna

Congrès exceptionnel des Mages Gris Généraliste à Kédalion. Les mages généralistes s'inquiètent de la montée en puissance des sorciers et de la marginalisation de leur spécialité, pourtant au cœur de la magie. Il est vrai que depuis 50 ans, les assemblées de Mages-Gris forment de plus en plus de spécialistes et de moins en moins de mages généralistes. Début de l'occupation militaire du Lamédon par les troupes d'Anorien. Cette occupation est pacifique et progressive, elle est justifiée par les autorités d'Aënor comme une extension de la protection que l'Anorien exerce sur le sud du Lamédon (province qui n'est pas en mesure de se défendre toute seule si les Dunains se décidaient à l'envahir).

Scénario 14 : La cité sous la montagne.

An 21

Scénario 15 : Le tournoi des héros – Début de la seconde partie de la Saga – Campagne héroïque.

Grand tournoi d'Havéna : Annonce officielle de la redécouverte d'Aquadilon et du premier grand temple de Paladhim. Etel de Cnide conserve sans surprise son titre de Grand Champion de Kalidhia. Dissolution de la Compagnie de la Harpe.

Scénario 16 : L'épée de Pouvoir. Etel de Cnide trahi Elbéron et la guilde des mercenaires. Mort ou retraite d'Elanaë.

Premières actions spectaculaires de groupes d'éco-terroristes elfes, qui sabotent les installations humaines situées « trop » près de leurs montagnes.

Scénario 17 : La loi du sabre. Renouveau des relations diplomatiques avec Hystanoï. Départ de soldats d'Asminia et d'Anorien vers Hystanoï. Installation d'un comptoir marchand en relation la guilde des marins de l'archipel des volcans.

Pour pousser la dirigeante elfe à reprendre un peu le contrôle de ses sujets, une purge contre les démonologues est annoncée en haut lieu (c'est à dire à Kédalion), ce qui donnera lieu à une certaine panique chez les mages d'Elvénion.

Phase d'accélération

An 22

Incendie d'une partie du Grand Palais de Dal-Itmir. Mort d'Isaak Shaid (conseillé d'Elbéron). Il sera remplacé par un Ambassadeur Hystanien, qui était déjà présent de façon clandestine à Havéna.

Mort de Seöl-do-Enerith, qui était le plus vieil elfe (connu) de Kalidhia.

Destruction de l'anneau rouge (s'il n'a pas été détruit en +21), ce qui entraîne la nuit des étoiles filantes. Avec par exemple l'apparition d'un vrai dragon dans les parages de Tournemine (désormais propriété des PJs ?).

Bernard Genièvre devient haut-prêtre de Paladhim et se montre de plus en plus à la cour de Kédalion.

Eveil progressif des Enfants des Totems

Scénario 18 : Le repos des immortels. - Le village de Guertin se fait attaquer par des Peaux-vertes. Les PJs auront peut être l'occasion de discuter avec lui et d'influencer son destin.

Levée du Voile qui masquait la véritable identité de Yesu, dieu noir de la mort (et de la non-mort).

Élimination du clergé de Yesu par les différents clergés et entre autre par les serviteurs de Paladhim, destruction de tous ses temples (connus).

L'éveil des enfants des Totems passe alors à peu près inaperçus et ceux-ci disparaissent des devants de la scène...

An 23

Scénario 19 : Le seigneur Dragon. 1ère tentative de retour de Dragon. Purge au sein des mages maléfiques de Dal-Itmir.

Apparition officielle de l'ordre des inquisiteurs (prêtres de Paladhim), avec Bernard Genièvre à leur tête.

1^{ère} mention de l'ordre des Inquisiteurs de Paladhim, crée pour traquer les prêtres et les adorateurs de Yesu.

Phase de repos pour les PJs qui n'auront à résoudre que des « petites » missions et profiter des richesses obtenues au Repos des Immortels.

Mariage du Duc Domyr avec Fionna d'Ambrézie. Grande fête à Kédalion et dans les grandes capitales humaines.

Installation d'une colonie hystanienne à Vis-Nikaerd et à Ondrian dans le Nord d'Asminia. Installation de quelques tribus Inuits autour de ces colonies.

Scénario 20 : Menace sur l'ordre. Début de la chasse aux sorciers. Les clergés de Paladhim, Mélianne obtiennent des Mages-Gris qu'ils développent un rituel permettant de dépister l'utilisation de la magie libre. Commencera alors une période de chasse aux sorciers (ce qui inclura dans un premiers temps seulement les mages maléfiques, puis tous les utilisateurs de la magie libre et les êtres féériques). Le rituel est aussi utilisé pour chasser les êtres magiques maléfiques et essayer de repérer l'emplacement des bijoux.

Mariage d'Abélia d'Acquin avec Martial de Galmond.

Accélération.

An 24

Apparition de groupes d'elfes chasseurs de Démons (à l'initiative d'Ermion do Valtéras et des Elvæll).

Annonce de la mort de la plupart des troupes envoyées en Hystanoï (officiellement à cause d'une maladie locale, mais en réalité ce sera à la fois à cause d'une maladie due à Nargal mais aussi à des attaques de Frégor). Si l'Anorien est en guerre avec Dùn, la province n'y enverra plus de troupes, sinon – et notamment si Amta est mort dans le scénario 7, un nouveau contingent d'hommes partira sur l'île d'Airain. Mais cet envoi de troupes sera un des derniers car l'Anorien aura désormais besoin de toutes ses troupes au sud + en Lamédon.

Pt'i Guertin, s'il n'est pas devenu fou, se présente devant l'empereur Arkín (1^{ère} rencontre avec l'empereur), il reçoit le marteau d'or de Guérimm.

Scénario 21 : Question de mines...

Tentative d'assassinat contre la Reine Erenir (de la part d'un prêtre de Yesu et de nécromanciens elfes).

Campagne de purge de la magie maléfique dans la capitale du Pays elfe. Cette fois-ci dirigée par des inquisiteurs et des prêtres de Paladhim.

Scénario 22 : Vers les brumes du passé.

Les joueurs devront choisir entre escorter Laali vers la cité de Bisma-Traël (scénario 24a) ou essayer d'aller sauver le Joyau vert (scénario 24b).

Scénario 23a : Le sable et le vent ou Scénario 23b : A la recherche du joyau vert.

Neutralisation ou mise en stase du joyau vert (soit par le clergé de Paladhim – si 23a, soit par l'Ordre des gardiens – si 2.b. Nouvelle nuit des étoiles filantes.

An 25

Nouvelle vague de réveil d'immortels. Eveil de certaines créatures féériques puissantes (comme par exemple : des licornes –blanches ou noires, et divers pierreux). Premier retour sur Kalidhia de Méöwan, le fils du fou, qui ne pourra se stabiliser et sera repoussé outre-frange.

Nouvelle campagne anti-magie libre à Elvénion.

Naissance d'Alysia ? (si les PJs ont choisi la scénario 23a) ou mort de Laali (si les Pjs ont choisi le scénario 23b).
Annexion officielle du Lamédon par la province d'Anorien. Seuls les hobbits semblent relativement opposés à cette annexion.
Scission au sein de l'association du cercle intérieur (association de mages démonologistes). Certains de ces membres iront rejoindre les adorateurs de Dragon.
Mort brutale d'Ermion doValtéras, fils de la Reine des elfes.

Phase d'accalmie. Durant une bonne partie des années +25 et +26, les PJs développent leur carrière personnelle.

Mort de Krin Fultong, maître alchimiste nain.
Elsinie de Fort-de-l'Ouest devient adepte d'Elorn et sa troupe de Lances d'Argent change de nom pour devenir la troupe des lances d'Elorn.
Naissance de Lismine, fille d'Halibert (une élue des Khels).
Pt'i Guertin devient fou ou devient l'élue de Guerimm

An 26

Alysia, qui est née ou simplement éveillée dans son œuf commence à rallier les tribus targuis proches. Les elfes, demandent aux Targuis d'honorer l'accord passé il y a des milliers d'année entre les deux peuples et de protéger les terres ou les cités cédées aux Targuis. Les rancunes entre les clans, parfois vieilles de plusieurs siècles sont mises de côté et les tribus commencent à s'unir.

Refus des hobbits de l'annexion par l'Anorien, en reprenant officiellement le statut de province du Lamédon, ils établissent une sorte d'indépendance vis-à-vis du reste de la région.

Scénario 24 : Meurtres en série (lieu à préciser).

Etel de Cnide, fait sa réapparition à Aëgyrian avec le statut de Champion de Rondra. Il prend la tête d'un groupe de guerriers Anorien, adeptes de Rondra.

Apparition du culte d'Elorn dans le sud de Kalidhia (surtout si Alysia est éveillée).

An 27

Début de l'année
Grand Tournoi de Kédalion.

Scénario 25 : Le tournoi des félons : Annonce officielle de la date du mariage entre Vérianne d'Havéna et Erwin de Kédalion.
Attaque de la ville par les prêtres de Yesu menant une horde de morts-vivants. L'attaque sera un échec et Lakas Danghel ainsi que ses lieutenants se replieront très affaiblis, pourchassés par les paladins. Tentative de coup de force de la part de plusieurs frères-animaux, épaulés de quelques enfants de Totem. Leur but : renverser la dynastie humaine régnante et détruire l'ordre de Paladhim. Tentative d'assassinat d'Erwin et de Lismine, les deux enfants d'Halibert par des frères araignées qui y voient le meilleur moyen de faire cesser la dynastie impériale. Charles de Galmond et divers Mages-Gris pervertis ou trompés par leur chef de guilde vont s'opposer aux frères-animaux et sauver l'empereur et sa famille. Au cours de la bataille, une grande incendie ravage une partie de la haute ville de Kédalion. Profitant du chaos, révélation du démon Erchagast, qui annoncera que la fin du Kalidhia est proche et que le Grand dragon détruira ce monde, comme il a détruit le sien. Mort de Charles de Galmond qui se sacrifie pour détruire le démon qu'il a lui-même libéré.

Fin de l'âge d'or des humains

- Début de la troisième partie de la Saga – Campagne épique.

Les frères animaux présents à Kédalion et quelques enfants de totem trouvent finalement la mort. Les autres enfants de totems retournent se cacher et ne font plus parler d'eux.

L'ordre de Paladhim interdit et proclame maléfique l'usage de la magie non liée à un être divin. Tous les mages et les êtres magiques de Kalidhia sont donc désormais susceptibles de passer en jugement et d'être mis à mort. La magie non divine est interdite. = Fin de l'ordre des mages-gris.

L'assemblée de Magie d'Elvénion qui manquera de peu d'être détruite par les Paladins sera réouverte quelques mois plus tard

en tant que Temple d'Alysia ou bien sera détruite par le feu (si Alysia n'est pas née).

En milieu d'année : en secret, les nains (les guérimin notamment) se mettent du côté des Hobbits, leur donnent du matériel, des armes et donnent une vraie formation militaire aux hobbits qui se rendent au Pays nain.

Problèmes à Dal-Itmir. Les gardes de cristal ont bien du mal à contenir les morts vivants dans les entrailles de la cité. Des Gardes d'acier et de paladins sont envoyés en renfort.

En fin d'année : tentative de coup d'état chez les elfes. La Reine Erénir disparaît de la vie politique.

Afin de compenser la perte des paladins morts au combat (ou disparus) lors de la lutte contre les hordes de Yesu et ceux envoyés à Dal-Itmir, la plupart des membres du clergé de Paladhim sont rappelés à Kédalion, où l'ordre va essayer de reconstituer ses forces.

Apogée de la révolte des Dünains (si Amta n'est pas mort), sinon, nouvelle montée de colère des Dunains (qui cette fois-ci auront Odongo comme figure emblématique). Les Anoriens envoient Etel de Cnide et la plupart de leurs troupes d'élites dans le nord de la jungle afin de mettre fin au conflit. Le dirigeant de la rébellion des Dunains se trouvera e en mauvaise posture puis totalement encerclé.

Scénario 26 : Guerre et Paix – Les Pjs seront appelés par les Dunains pour les aider. – possibilité de tuer Etel de Cnide (?)

An 28

Déclaration d'indépendance de la province d'Anorien avec annexion du Lamédon.

En milieu d'année :

Etel de Cnide (s'il a survécu) et ses troupes s'installent en pays hobbit afin d'y ramener la paix. La mégalomanie d'Etel et sa tendance à la violence deviennent de plus en plus flagrante et sa troupe qui a pris le nom « des Fléaux divin » fait régner la terreur dans les environs de Lai de la Plaine et de Kithai.

Mort d'Alive-Mains-Bénies (de la main d'Etel de Cnide, s'il est toujours en vie).

Si elle s'est éveillée en +25, le nom d'Alysia se répand sur tout Kalidhia. Son culte est officiellement reconnu et son statut de déesse admis. Si Alysia n'a pas été encore éveillée, elle le sera à ce moment par Vérianne d'Havéna, la fille du Prince Elbéron (mais il faudra attendre pour la voir reconnue comme déesse).

En fin d'année :

Scénario 27 : Au-dessous de la tempête (Neutralisation du joyau Bleu par les paladins ou sauvegarde de celui-ci, qui par exemple pourra être caché au fond de la mer par des Aa-fluens).

Première tentative des paladins pour mettre la main sur le joyau rouge (qui sera un échec).

Révolte de tout le pays hobbit. Le pays hobbit proclame son indépendance et se réclame comme encore couvert par la protection accordée par Halibert à l'ancienne province du Lamédon. Etel de Cnide et ses hommes sont répudiés par Rondra, lassé par les débordements de plus en plus nombreux d'Etel. La plupart des fidèles d'Etel se font tuer lors d'une embuscade hobbit + nains. Etel s'enfuit vers le nord.

La ville de Dal-Itmir est mise en quarantaine par l'armée du Paléon, sa population est progressivement déplacée vers les autres villes de la province ou vers des camps de réfugiés, le long de la chaîne d'ivoire. La situation en ville devient préoccupante et les morts vivants prennent le contrôle de la haute-ville. Le reste de Kalidhia n'aura alors plus de nouvelles de Dal-Itmir ni de ses abords.

La rébellion elfe s'organise autour de la seconde fille d'Erénir et de son mari. Les rébellions elfe et hobbit s'entraident et établissent des relations avec les nains et les Dünains. Mais la part des elfes dans le conflit ne prend pas encore beaucoup d'ampleur.

Période d'accalmie. Stabilisation.

An 29

Dernière volonté de l'empereur Arkïn ys Nyklän, les hobbits sont officiellement reconnus comme des Kraën et puisque frères des nains, l'Anorien est sommé de cesser son invasion de leur pays. Etel de Cnide fait sa réapparition dans le nord, à la tête d'une troupe de barbare. Il ne tire plus sa force de Rondra mais de Yank-Arh, le dieu de la violence et des massacres. Les PJs peuvent avoir une nouvelle occasion de le tuer.

En milieu d'année :

Destruction de la cité sacrée de Bisma-Traël par les Paladins et les chevaliers de Nostrie, refroidissement politique entre la Nostrie et l'Azghar.

En fin d'année :

Scénario 28 : Retrouvailles

Mort d'Etel de Cnide ?

Scénario 29 : De sang et de pierres mêlées (le retour du fou). Les paladins vont essayer de récupérer le joyau blanc, tout comme la cour sombre qui va tenter de faire son retour sur Kalidhia en Hystanoï.

Les mages non maléfiques réapparaissent publiquement, non plus en tant que mages-gris, mages ou sorciers mais en mettant en avant leur statut d'adepte ou de prêtre d'Alysia.

An 30

Mort naturelle d'Arkïn ys Nyklän.

Nouveau coup « d'état » en Ered Dur, les militaires et gardes d'élites prennent le contrôle de la cité (et de la province).

Déclaration d'indépendance de l'Ered-Dur. La période de trouble qui s'en suit se marque surtout par quelques affrontements avec des troupes fidèles d'Halibert qui essaient de faire revenir Ered-Dur sur sa décision, mais aussi par une dislocation de la province, où de nombreux nobles renient leurs serments de vassalités pour proclamer l'indépendance de leur famille et de leur fief (quitte à se déclarer vassaux d'Halibert).

En milieu d'année :

Les Pjs reviennent de leur séjour en Hystanoï

L'empereur Trïn ys Nyklän déclare la guerre à l'Anorien et l'armée naine prend assez rapidement le contrôle du nord du Lamédon. La paix revient au pays hobbit.

En fin d'année :

Scénario 30 : La rançon

An 31

Profitant de l'absence des troupes naines, occupées dans la guerre contre l'Anorien (qui sera à son apogée en ce début d'année +31), les hordes de Yeshu quittent les entrailles de Dal-Itmir et se répandent dans le Paléon.

Guerre civile en Ered-Dur.

Trïn qui fait remonter ses troupes d'Anorien, arrive à grand peine à contrôler sa frontière de l'est. Mais les hordes de Yeshu sont repoussées. L'état martial est décrété dans tout le pays nain et les lois impériales deviennent de plus en plus dures.

Ouverture d'un Temple d'Alysia à Havéna, à l'emplacement et dans les locaux de l'ancienne guilde de magie. Ce temple sera le premier temple d'Alysia officiel si la déesse vient de s'éveiller ou le second (après Elvénion) si elle s'est éveillée en +25.

En fin d'année :

Scénario 31 : Sombre sera le jour : Kermaak, le nécromancien-alchimiste nain, réveille d'anciens héros Orks et Barbares, ce qui lui permet d'appeler à la guerre de nombreuses tribus. Il prend le titre de Prince-Sorcier et réclame un large territoire dans le Nord.

Tout ce qui suit est encore hypothétique, j'ai plusieurs pistes de fin et plusieurs développements possibles. La fin de la campagne risque d'être jouée sur un mode épique et flamboyant, laissant la part belle aux PJs et leur décision devront pouvoir peser sur le destin de Kalidhia. Les scénarios seront donc peut être totalement réécrits pour retranscrire cette nouvelle option..

An 32

De nombreux nains quittent le Pays nain et la tyrannie de leur nouvel Empereur.

L'empereur Trïn ys Nyklän proclame l'indépendance du pays nain et proclame que tout allié des Anoriens ou du Paléon devient un ennemi des nains.

Déclaration d'indépendance de l'Archipel des volcans.

La guérilla se répand dans tout le sud du continent (Dùnains, Targuis et Hobbits sont désormais révoltés et plus ou moins alliés). La révolte des elfes dépendra principalement de la prise de décision de Belfel.

An 33

Annulation du Grand Tournoi unique (initialement prévu à Thalussa). Des tournois régionaux et inter-régionaux sont instaurés à la place.

Déclaration de guerre du pays nain contre l'Asminia. Tournemine sera menacé (voir conquise) par les armées naines. Les

Scénario 32 : Le roi des nains.

Mort de Trïn-ys-Niklan, changement de dynastie. Le nouvel empereur sera soit Harkïn-ys-Niklan, soit Marki-ys-Elkar. Le pays nain conservera son indépendance mais il sera mis fin aux guerres déclarées. Toutes les troupes naines se replieront dans les frontières du pays.

Scénario 33 : Le monde oublié

An 34

En milieu d'année :

Eveil du Champion de la reine des fées. Retour de la Reine de la cour de lumière à Uzaë ?

Scénario 34 : Vers un monde de lumière ?

La grande porte d'or est ouverte et la cloche résonne. Ce qui entraîne l'éveil des grands Cyclopes et le début de la construction de la Grande nef, sur l'île la plus occidentale de l'archipel des volcans.

An 34

Accélération progressive vers l'apogée finale.

Scénario 35 : Par le fer et le feu

Neutralisation du joyau Rouge.

Nouvelle tentative du retour de Dragon.

Alors que de nombreux nains se regroupent pour quitter Kalidhia, les nains influencés par Ursa vont aller se joindre à différents groupes pour jouer leur rôle de protecteur. Les guérimmïn appellent à l'exil afin de rejoindre les dieux nains sur le continent originel.

An 35

Les suivants des Totems rejoignent le Nord de Kalidhia ou se regroupent au sud par affinité de Totems.

Apparition des premières troupes organisées Peaux-vertes – frères-animaux (tous peuples confondus).

Les frères-ours et certains adeptes de dieux nains se rapprochent des groupes qui tentent de couper Kalidhia de l'influence des dieux, car Guerimm et Karak-ur soumis à l'influence du Totem Ours décident de faire cesser les querelles entre dieux qui menacent de détruire le monde.

An 36

An 37

An 38

La guerre se répand dans tout Kalidhia.

An 39

Scénario XX : Le Tournoi des dieux

Une sorte de Grand Tournoi aura lieu à Lai de la Plaine, au centre du monde et de ses résultats dépendra en partie l'avenir de Kalidhia.

3^{ème} tentative du retour de Dragon.

Fin de la Saga Kalidhienne

Une question, une remarque ou un commentaire ?

Besoin d'informations supplémentaires ?

Ne pas hésiter : supra@sden.org ou suprajdr@yahoo.fr

Ou sur le Yahoo group Kalidhia :

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>