



Conquête en Kandorya

Depuis que les colons d'Orya arpentent l'île de Kandorya, ils n'ont cessé d'explorer ses terres et de se battre pour elles. Le jeu des fiefs rend compte de ces 2 aspects et permet de jauger les différentes puissances sur Kandorya.

Les personnages pouvant y jouer sont : ceux possédant un fief, nommés Seigneur, et ceux représentant les peuples de Kandorya (par 10 émissaires envoyés lors de la foire d'Edenorya). Les premiers ont autorité sur leur territoire, les seconds disposent d'une unité pouvant agir sur le jeu de fief. Bien sûr, le seigneur a besoin de nombreuses unités pour exploiter ses mines, ses champs, bâtir ses fortifications et faire la guerre. Il faudra donc qu'il attire des populations, sinon le seigneur pourrait bien se faire attaquer par ces gens sans terre et perdre la sienne.

Le jeu de fief permet aux factions et peuples d'Orya et de Kandorya de mesurer leur influence.

Pour plus de détails, allez dans la section ["gérer son fief"](#) et téléchargez le document sur les règles.

La suite de ce document concerne le retour du jeu de fief pour l'année 2021. [Les récits des années précédentes sont disponibles ici.](#)

Retour sur 2021

Dans ce document, nous donnons la priorité aux “choses que tout le monde peut savoir”, il peut donc manquer des informations, certains éléments peuvent même être volontairement erronés. Si vous ne trouvez pas un élément que vous jugez important et qui nous aurait échappé, merci de nous contacter directement.

Cette année, nous avons noté une très faible activité militaire, cela a fortement poussé le développement économique. Ceci est dû à la menace très présente du Vide et à la forte unification des forces en présence pour créer un front uni face à lui. Nous réfléchissons néanmoins cette année à comment faciliter la prise d’initiative afin de faciliter la réalisation des conflits sur le jeu des fiefs.

Encore un grand merci à tous pour votre investissement, les 2 dernières années n’ont été facile pour personne et c’est avec une grande joie que nous nous sommes retrouvés pour continuer à créer la grande histoire de Kandorya.

Cette année est aussi ma dernière et c’est avec une grande tranquillité d’esprit que je laisse la carte à mes brillants successeurs ;-)

Rappel : toutes actions sur les fiefs doivent être validées avec les orgas fiefs et seulement par eux.



11eme année des colons

[Quelques récits au cours de l'année](#)

[Fiefs et Empires](#)

[Le Méridion](#)

[Le Royaume des Mers](#)

[Blanche Cime](#)

[Le Pacte des Empires du Levant](#)

[Rastor](#)

[Draconique](#)

[Protectorat](#)

[Edenorya](#)

[Cymbroghi](#)

[Dominion](#)

[Primo](#)

[Abatucci](#)

[Evènements notables](#)

[L'assemblée des rois](#)

[Lod Foa né Xifer de Réïstak est mort](#)

[Circumnavigation](#)

[Cartes](#)

[Economie](#)

Ce fut, depuis bien longtemps, l'année la plus calme qu'ait jamais connu Kandorya car la guerre ne frappa que quelques territoires au sein du royaume de Blanche-Cîme. En dehors de ce conflit périphérique qui amena le Dominion à posséder des territoires, l'ensemble de l'île prospéra et se fortifia en prévision d'une guerre qui n'arriva jamais.

Les forces du Vide furent également repérées sur de nombreux territoires trop marqués par la magie perturbant en profondeur leur organisation, mais les prêtres appelèrent à leur aide les divinités afin de repousser leurs assauts. Cette menace commune provoqua l'assemblée des rois afin de déterminer la meilleure manière de lutter ensemble contre ce risque d'anéantissement. Au sein de cette assemblée, le roi des Mers Calead de Laïsender fut désigné guide suprême, malheureusement il décéda dès le lendemain. Malgré cette tragédie, ici, comme ailleurs, le Vide fut repoussé.

Quelques récits au cours de l'année

Quelque part dans une taverne à Edenorya peu avant la 11^{ème} foire.

J. Alors, quoi de nouveau depuis l'été dernier ?

A. L'automne a été sans histoire, malgré les changements de l'été dernier.

J. Les changements ? Malgré les orages et les routes bloquées ?

A. Oh que oui, le Royaume de Blanche Cîme a finalement réussi à unifier ses 2 blocs de territoires en négociant avec le Méridion le fief de Kazk Dorm.

J. Le Méridion ? Tu dois faire erreur, le volcan appartient au Protectorat !

A. Ah non, malheureux, depuis la mort du duc du Protectorat Amalrike de Blanchecorne l'été dernier, la Baronne Neelen de Nivelle et le seigneur de Kazk Dorm ont prêté serment de vassalité au roi du Méridion. Ce départ n'a pas beaucoup plu au Protectorat d'ailleurs.

J. Le roi du Méridion a donc 10 fiefs sous son autorité et celui de Blanche Cime 11, sacrés morceaux.

A. D'autres changements ?

J. Non, tous ces changements sont politiques, les troupes n'ont pas pu sortir avec le mauvais temps, peut-être que cela changera cette année avec la bonne saison.

A. J'espère surtout que les seigneurs vont réussir à développer le commerce de manière sérieuse...

J. Moi aussi ... moi aussi... Tu as vu que le conseil des géomètres s'est réuni récemment. Ils ont trouvé beaucoup d'erreurs dans les cartes actuelles qui sont probablement liées aux grands cataclysmes de ces dernières années. Ils auraient même changé la manière d'indexer les cartes, ça discute beaucoup !

A. Oui, c'était étonnant qu'aucune erreur n'ait été annoncée en 10 ans et que personne n'avait mis de l'ordre dans ces cartes anarchiques. Et sinon, des rumeurs intéressantes ?

J. Certains navigateurs pensent enfin pouvoir découvrir le passage du grand Nord ce qui permettrait enfin de terminer la cartographie de l'île !

A. Oui ce serait bien, cela permettrait aussi d'ouvrir de nouveaux territoires à coloniser ... et à propos des brumes ?

J. ... Tu en as aussi entendu parler... Rien de bien précis, au Nord, les mages sont nerveux, les milices font des patrouilles, mais rien de bien précis pour le moment ...

A. Je me rendrais donc au Nord pour voir de quoi il en retourne.

Quelque part dans une taverne à Edenorya peu après la 11^{ème} foire.

J. Ils ont vraiment fait le tour de l'île ?

A. Nord au Sud, Est en Ouest, tout le tour dans un sens et dans l'autre, cela n'a pas été facile, mais ils y sont arrivés !

J. Enfin une bonne nouvelle !

A. Elle n'est pas la seule, aucun conflit d'envergure n'a eu lieu, seulement quelques escarmouches au Nord lancés depuis le Sud pour qu'au final les terres soient conquises au nom du Dominion. Mais ces conflits ont été tellement intenses que les terres sont presque vides de population et d'artisanat.

J. Et la Reine Elia'ls Pragma n'est pas intervenue ?

A. Malheureusement elle est morte dans d'étranges conditions.

J. Morte ? Une Pragma que l'on dit millénaire, diantre ...

A. Oui, c'est ainsi. D'ailleurs son fief Tal'kanos est également passé sous l'autorité d'un seigneur du Dominion...

J. ... Et le commerce s'est-il développé avec tout ça ?

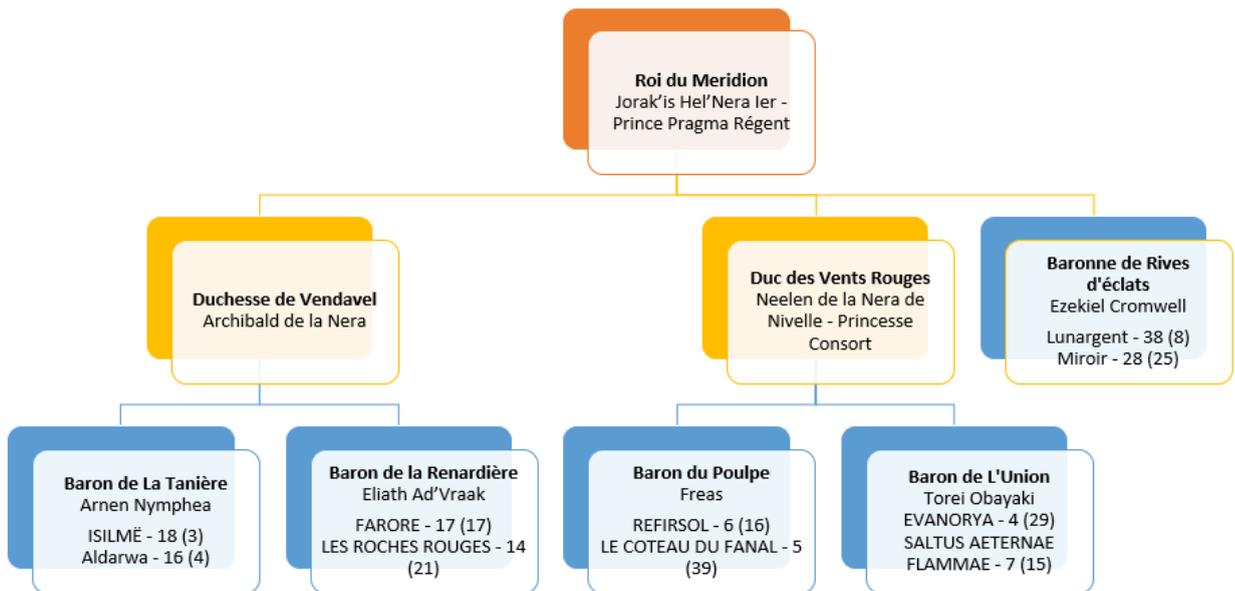
A. Oh oui, mis à part quelques incidents avec le Vide, le commerce et l'artisanat sont fleurissant partout. Certains disent même que c'est un tournant pour Kandorya, des réglementations se mettent en place un peu partout pour éviter les abus, les circuits commerciaux sont mis en place, bref les choses changent et on peut maintenant se tourner sereinement vers l'avenir.

J. ça me plaît ! Écoutons le barde maintenant.

Fiefs et Empires

Le Méridion

Le Méridion est un royaume au Sud de l'île dirigé par Jorak'is Hel'Nera Ier Prince Pragma Régent, c'est un royaume prospère qui n'a pas eu d'événements particuliers cette année en dehors d'un problème à Evanorya.



3 Ducs en négociation

Evanorya est un petit fief à la pointe Sud de l'île, c'est un territoire attribué originairement aux Flammes Blanches il y a près de 10 ans. Il est désormais intégré au Royaume du Méridion. Wyatt Hel'Edger est un ancien Haut Baron de feu l'Empire de La Fédération et c'est un personnage aux multiples talents et aux ressources financières d'origine diverses. Il fut nommé à la tête de ce petit fief sans trop d'importance politique de l'île.

Avec son arrivée, ce territoire est devenu l'un des hauts lieux de la piraterie de Kandorya et s'est développé de manière considérable. Ce fut également le seul territoire engagé dans le seul conflit de cette année en attaquant avec ses seules forces certains fiefs du royaume de Blanche Cîme. Certains territoires du Nord se joignirent également à son attaque et ravagèrent plusieurs territoires. Les territoires conquis furent finalement donnés à des fidèles du Dominion sans que les accords politiques ne soient très clairs ni les raisons de ses attaques relativement désordonnées.



Wyattt Hel'Edger discutant de la visite de ses troupes au nord.

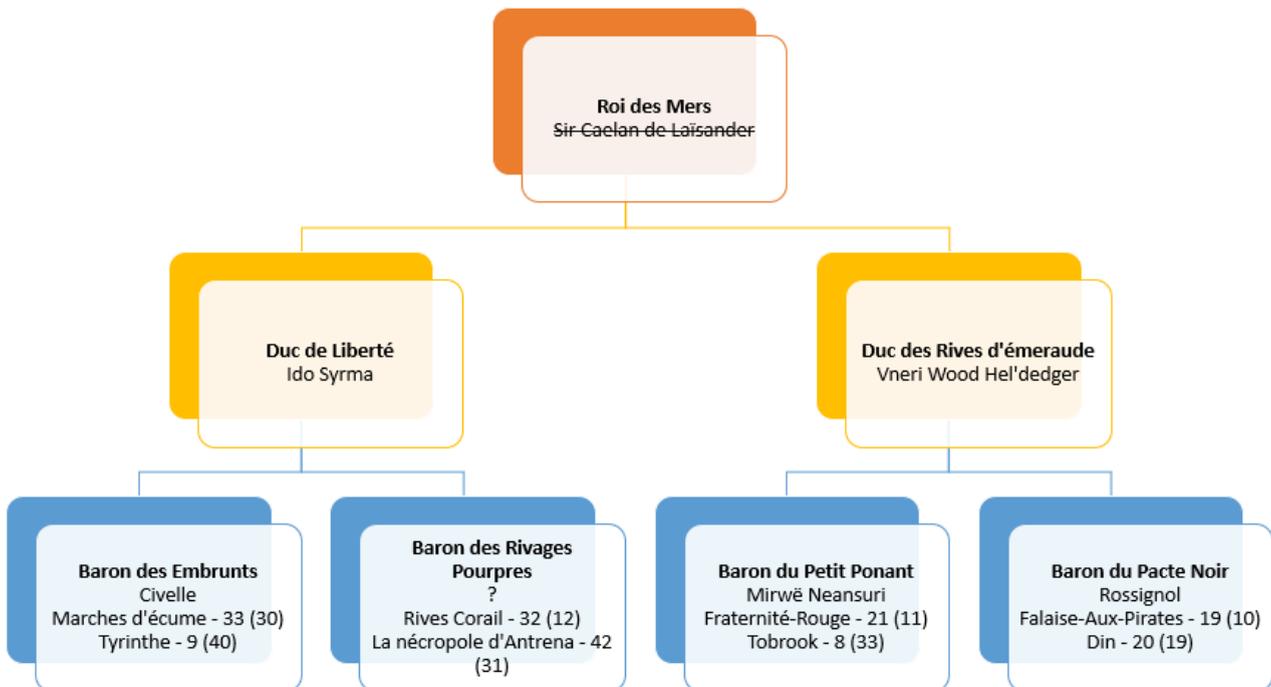
Le Royaume des Mers

C'est le royaume le plus prospère d'entre tous, notamment grâce à ses habiles dirigeants dans le commerce et une paix durable. En dehors de ces paisibles atours, il s'est surtout illustré par la mort de deux de ses rois au sein de la même journée. Si le second a disparu dans des circonstances peu connues, le premier aurait pu être le grand unificateur de l'île de Kandorya suite à l'assemblée des rois (voir la section événements notables).



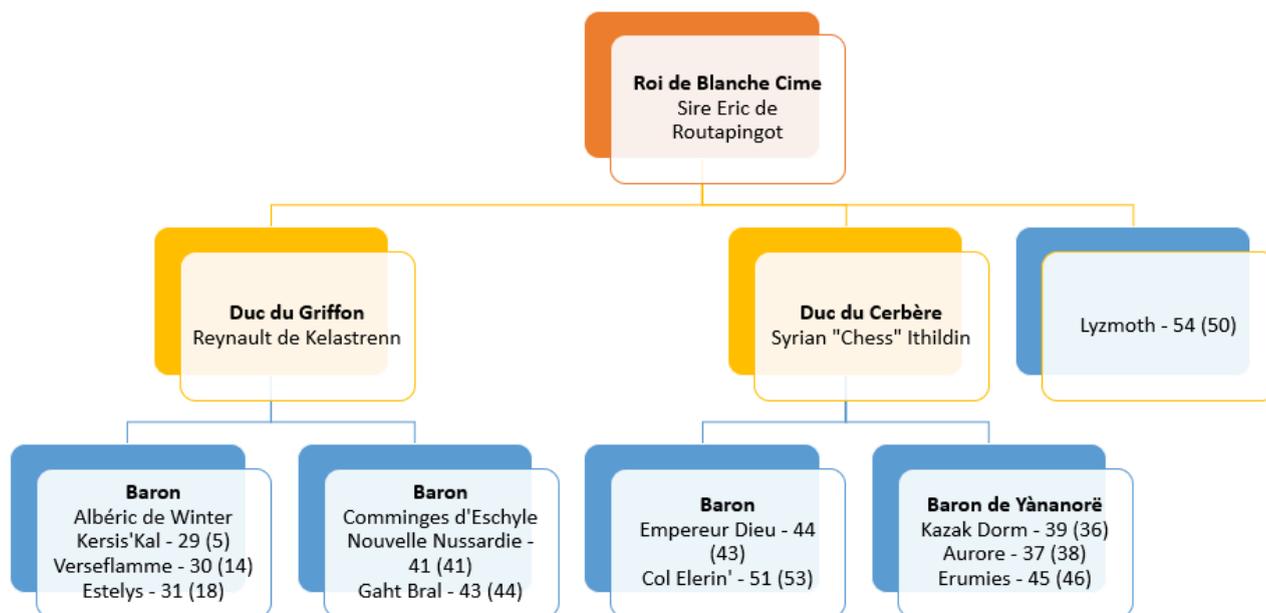
Ce royaume a également connu de très fortes festivités pour la nomination d'Ido Syrma en tant que Duc et pour la nomination du roi Caelan de Laïsender en tant qu'unificateur de Kandorya. Ces festivités ont été marquées par d'abondantes fêtes dans tout le royaume et ont été rendues possible par l'extraordinaire richesse de leurs seigneurs.

Le royaume des Mers s'illustre par son très haut niveau de fortification et surtout par le fief de Fraternité Rouge qui continuent à rivaliser de richesse avec pour but de détrôner Edenorya.



Blanche Cime

Le royaume connu un développement modéré cette année et fut surtout passé par une multitude d'escarmouches lancées depuis le Sud des terres. Ce conflit se termina par la perte d'un territoire au profit du Dominion.



Les Seigneurs de Blanche Cime

Le Pacte des Empires du Levant

Balertus Celsius 1er a cédé sa place à Odiron Bachir al Bakri qui devint de fait roi. Le Royaume ne connut aucun conflit et put même s'agrandir avec l'ajout de Sombrelune au Nord. Le développement économique reste modeste.



Le roi Odiron et les ducs du Pacte des Empires du Levant



Roi du Pacte des Empires du Levant
Odiron Bachir al Bakri "l'agile"

Duc de Malhor Ectum
Lucius Ombrae

Duc d'Onyx
Filoden Bachir al Bakri "la vipère"

Baron de Nova-Sylnea
Livia Humerus
Gloria Denea - 7 (13)
Prima Lucem - 6 (12)

Baron de Prima Vindicta
Telsius
Nova-Velotia - 2 (28)
Gloria Carmina - 1 (32)
Les Vents Blancs - 34 (45)

Baron des Falaises d'Obsidienne
Arkel
Noctkaernon - 22 (26)
Lune Pourpre - 43 (42)

Baron du Désert d'Opale
Vaalhbdalahbism
aalashourbough Ibn'Jallil al'Badouna
La Fougue de Noctéon - 35 (35)
Minuit - 36 (37)

Sombrelune - 60 (49)

Rastor

Malgré une place centrale au sein des terres de Kandorya, aucun événement particulier ne survint. Il est à noter que Val des Lames est un des territoires les mieux développés de l'île grâce à la bonne gestion du Baron Rodrick de Ragvald.



Baron
Rodrick de Ragvald
Kuyden - 9
Val des Lames - 24

Draconique

Les territoires draconiques connurent une progression économique modeste et aucun événement particulier ne s'y produisit.

Baron de Hachisu
Asmar
Kaz Narosh - 1
Fubuki - 2

Protectorat

Le Protectorat connut une tragédie cette année avec la mort de son Duc et le rattachement d'un de ses barons au royaume du Méridion. Isolé avec seulement 2 territoires, il rejoignit le grand Royaume de Blanche Cime plus au Nord oubliant les guerres du passé. Cette alliance reste néanmoins fragile car ses 2 domaines ne sont pas reliés entre eux.



Baron de Rorkhan
Salfalur Barbe-Brillante
Havre Noir - 22
Kersis Dol - 27

Edenorya

La ville continue sa croissance économique mais est de plus en plus rattrapé par des pôles économiques d'importance comme Fraternité Rouge et Trävkastroll.

Cymbroghi

Cette baronnie possédant une abondante force de main d'œuvre continue son développement économique sans être inquiétée par ses voisins.



Baron
Didrik
Trävkastroll - 13
Frozensgard - 34

Dominion

Ils ont des territoires depuis peu sur l'île de Kandorya, leurs motivations et politiques ne sont pas encore connues.

Primo

Le territoire est toujours isolé et faiblement développé.

Abatucci

Ils ont été extrêmement discrets cette année et seuls le fait qu'ils contrôlent les 3 plus grands comptoirs commerciaux en dehors d'Edenorya continuent à rappeler leur présence.

Evènements notables

L'assemblée des rois

Devant la fureur des forces du vide, les seigneurs ont décidé de se réunir afin de décider de la meilleure manière de le combattre. La Reine de Kandorya, Elia'Is Pragma, avait évoqué le pouvoir régalien, étrange concept autour de la reconnaissance de l'autorité par les peuples d'un territoire. Suite au décès de cette dernière, les dirigeants de l'île décidèrent que c'était une priorité dans la lutte contre le Vide et pour se faire il devait unifier toutes les terres de Kandorya sous une même bannière. Ils se réunirent donc tous dans une grande salle d'une auberge près de Vendavel, les gardes du corps avaient miraculeusement été tenus à l'écart.



Les arguments pour soutenir telle ou telle candidature fusèrent pour choisir le plus apte à porter cette charge entre les grands dirigeants. Certains refusèrent cette charge comme le roi du Méridion Yorak ou le roi du Pacte des Empires du Levant. Au final 3 seigneurs d'importance se dégagèrent parmi la dizaine de potentiels :

- *Calead de Laisander en tant que roi du royaume des Mers*
- *Sire Eric de Routapingot en tant que roi de Blanche Cime*
- *Lod Foa en tant qu'ancien Empereur de La Fédération*

L'assemblée des nobles demandèrent que le peuple ait accès aux terres, le respect des cultures et aux divinités présentes ainsi qu'un traitement "égal" à tous. En contrepartie, une reconnaissance totale publique devait être donnée à l'élu avec la création d'une bannière unique et un hymne commun à tous les peuples de Kandorya.

Avant le vote, de nombreuses personnes ont témoigné de leur engagement dans la lutte contre le Vide comme La Fédération, la ville d'Edenorya, les ONE, ...

Chacun des dirigeants ou leur représentant parlèrent à tour de rôle afin de défendre leur point de vue puis eut lieu le vote. De plus on peut retenir phrase qui resteront dans les mémoires de tous.

- *Lod, ennemi d'hier, ami d'aujourd'hui*
- *Je ne me présente pas pour un peuple, mais pour Kersiskal*
- *L'espoir est mon guide*
- *Je choisis Lod et s'il respecte pas, je lui trancherai la gorge moi-même !*
- *J'aime tendrement ce que fait Eric, mais il est trop jeune.*

Chaque votant apportait autant de votes que le nombre de fief sous son autorité. Les votes furent répartis comme suit

- Eric de Routapingot vota pour lui-même mais soutien Lod
- Le Pacte des Empires du Levant refusa le soutien à Lod car il ne possédait pas assez de terre. Il vota donc pour Caelan en redoutant qu'Eric souhaitait le pouvoir
- Les Draconique soutinrent Caelan
- Les territoires du Rastor soutinrent Caelan
- Le Royaume des Mers soutinrent leur roi Caelan
- La Cymbroghi soutint Lod
- Le Royaume du Méridion soutint Caelan
- Wyatt Hel'Edger soutint Lod en son nom propre
- La ville d'Edenorya décida de rester neutre mais soutient la lutte contre le Vide.

Au final les votes se regroupèrent comme suit : 9 votes pour Lod, 13 pour Eric de Routapingot et 28 pour Caelan

Ce fut donc Caelan de Laïsender qui fut choisi, probablement car il ne souhaitait pas réellement le pouvoir et qu'il souhaitait s'arracher de l'influence Abatucci afin de mieux servir ce qu'il voyait comme une nation naissante : Kandorya.

Ce personnage issu de la Voile Féole, leader des 9 Voiles, grand champion des Olympiades des 5 anneaux, membre fondateur de la Fédération, combattant et stratège émérite vainqueur d'innombrables batailles, grand maître de l'académie des courtisans, roi du Royaume des Mers, ami des Abatucci et finalement guide suprême désigné pour la lutte contre le Vide.

Malheureusement, dès le lendemain, il mourut des suites de son opération pour retirer l'influence des Abatuccis sur ses décisions. Suite à la mort de l'unificateur, la question reste entière : est-ce que l'alliance des peuples de Kandorya auraient permis une victoire encore plus grande ? Ou est-ce que cette "magie régaliennne" aurait pu se manifester d'une quelconque manière ?



Le roi des Mers Caelan de Laïsender, unificateur choisi lors de l'assemblée de rois

Lod Foa né Xifer de Réístak est mort

Peu après la foire, Lod Foa, né Xifer de Réístak est décédé, souvenons nous de cet illustre personnage, mercenaire, noble, empereur, conseiller de l'ombre, ...



Lod est né dans le nord des baronnies de Soriak, dans la petite baronnie de Réítsak.

Fils bâtard du baron, élevé comme son propre enfant par la baronne mais rejeté par son père biologique, il reçut une bonne éducation par sa mère et une violente de la part de son père.

Dès qu'il fut en âge de défaire un homme adulte à l'épée, il quitta Réítsak pour voir le monde et devint garde de caravane. C'est à ce moment-là qu'il adopta le nom de Xifer de Réítsak, Xifer voulant dire bâtard dans le patois local.

Il parcourut les routes d'Orya pendant quelques années, tomba amoureux et vit ce même amour périr entre les griffes d'un nécromancien. Il échoua dans une taverne, à dépenser sa maigre fortune. Mais le destin (ou le hasard) avait d'autres projets pour le jeune mercenaire, qui fut retrouvé par un Shin exilé nommé Adso, l'ancien maître d'armes du baron de Réítsak. La demi-sœur de Lod aurait fugué et pris un navire en direction de Kandorya, cette île nouvellement découverte. Posant sa choppe et n'y touchant dès lors plus jamais, le garde de caravane suivit le maître d'armes et quelques proches en direction de nouvelles terres, où ils furent connus comme la Compagnie du Renard. Cette compagnie fut composée de membres émérites : régent d'un empire, prophète de Negens et membre du conseil de la ville d'Edenorya.

Dans sa première année sur l'île, Lod se heurta au métaphysique en la personne du prophète du Vide, et le jeune homme décida de chercher à faire ce qui était juste. Comme plusieurs fois dans sa vie, son compas moral changeant de direction à l'aune de nouveaux éléments, et il abandonna bien vite le Vide. Celui qui se faisait alors appeler le chevalier mercenaire entreprit de faciliter le retour de Negens, entraîné dans cette folle aventure par un autre prophète, son ami Adso devenu celui du dragon blanc. Mais le dragon n'était au fond pas si différent des humains ses créations, et une fois libre il déçu tant Lod qu'Adso. Mais le jeune homme n'eut pas le même sens de l'honneur que son ami, et n'alla pas dire ses quatre vérités au dragon.

Aussi, las des mensonges des dieux et des entités, Lod devint politicien.

Ayant acquis un fief (suite à l'habile négociation d'Adso et à un service dans une guerre contre le Protectorat), il devint noble fédéral. Son fief, Roches-Rouges, étant à la frontière de deux ennemis belligérants, le jeune seigneur décida de défendre ses terres et devint maréchal de la Fédération puis, aux grès des mouvements politiques, régent. C'est à peu près à ce moment que son chemin croise celui de Crosyus, l'entité qui se sera le plus accrochée à lui. Au zénith de sa puissance, Lod contrôlait un empire, était

l'allié d'un roi, l'ami des elfes, et avait mené les puissantes armées du PEL ainsi que leurs supplétifs démoniaques à la défaite. On raconte même qu'il leva une armée de mort-vivants sur les terres éturiennes, qui aujourd'hui encore en portent toujours la corruption. Et qu'il les fit payer pour en partir.

Mais cela, il le fit au prix de sa couronne, qu'il offrit à la Reine.

Lod tenta d'animer la Cour des Os, jusqu'au décès de Sa Majesté sous ses yeux. Jugé pour trahison, il fut innocenté, mais il ne retrouva jamais sa splendeur. Après un ultime coup dont les ramifications sont toujours à détricoter, il disparut à la fin d'une Foire d'automne à l'âge de seulement 28 ans.

Si l'Histoire doit retenir une chose sur Lod, c'est le paradoxe qu'il incarnait. Nécromant paladin, chevalier mercenaire, spéciste mais baron des primos. Il fut beaucoup de choses, mais surtout leur contraire.

Circumnavigation

Il y a 11 ans, il arrivait dans le port d'Edenorya suite à l'annonce de la Guilde des Marchands pour venir découvrir l'île de Kandorya. Dans ses souvenirs, il voyait encore les bateaux venant de toutes parts ; une forêt de mâts dans le port d'Edenorya ; des campements de fortunes ; les premiers conflits ; les premières expéditions qui découvrirent les côtes Est et Ouest ; son premier retour en Orya lorsqu'il fut acclamé en véritable héros par tous ceux qui étaient restés et qui rêvait maintenant d'y aller ; le retour triomphant avec ses cales pleines de marchandises pour les artisans et équiper les premières seigneuries ; les premiers champs, les premiers forgerons, l'ensemble de l'île !

Mais la bulle de Séphérie frappa et isola totalement les 2 mondes, il essaya pendant 2 ans de la franchir mais sans y réussir. Il mit alors de nombreuses années à cartographier autour de l'île des Vents Blancs au Nord-Ouest et de l'île des Marches d'Ecumes au Nord-Est, mais les grandes guerres entre les Pactes des Empires du Levant, la Fédération et le Protectorat du Lys Noir frappèrent et il fut trop occupé sur la pointe Sud de l'île.

Il y a un an, au Nord-Est, il avait enfin découvert un chemin sûr pour aller vers le nouveau territoire d'Ombrelune et enfin découvrir une large portion de territoire au Nord. Le passage du grand Nord semblait enfin à portée de voile.

Le capitaine regarda une nouvelle fois devant lui, et c'était bien les Marches d'Ecumes qu'il avait devant lui. Cela faisait des mois qu'il était parti d'Ombrelune au Nord-Est avec un objectif : faire le premier tour de l'île d'Ouest en Est en passant par le Nord. C'était fait désormais !



Nom des fiefs, nouvelle numérotation (et ancienne)

F00	(F00)	Edenorya	F44	(F43)	Boisjoli
F01	(F32)	Gloria Carmina	F45	(F46)	Erumies
F02	(F28)	Nova-Velotia	F46	(F48)	Tal'kanos
F03	(F34)	Frozengard	F47	(F44)	Gaht Bral
F04	(F29)	Evanorya	F52	(F52)	Okiwe Mni
F05	(F39)	Le coteau du fanal	F53	(F51)	Col Elerin'
F06	(F16)	Refirsol	F54	(F50)	Lyzmoth
F07	(F15)	la Côte des Méduses	F60	(F49)	Ombrelune
F08	(F33)	Tobrook	F62	(F62)	Fenrhyr
F09	(F40)	Tyrinthe			
F10	(F13)	Trävkaströll			
F11	(F01)	Kaz Narosh			
F12	(F07)	Prima Lucem			
F13	(F06)	Gloria Denea			
F14	(F21)	Les Roches Rouges			
F15	(F20)	Eden			
F16	(F04)	Aldarwa			
F17	(F17)	Farore			
F18	(F03)	Isilmë			
F19	(F10)	Falaise-Aux-Pirates			
F20	(F19)	Din			
F21	(F11)	Fraternité-Rouge			
F22	(F26)	Noctkaernon			
F23	(F02)	Fubuki			
F24	(F09)	Kyuden			
F25	(F24)	Val Des Lames			
F26	(F27)	Kersis Dol			
F27	(F22)	Havre Noir			
F28	(F25)	Miroir			
F29	(F05)	Val d'Espérance			
F30	(F14)	Verseflamme			
F31	(F18)	Estelys			
F32	(F12)	Rives Corail			
F33	(F30)	Marches d'écume			
F34	(F45)	Les Vents Blancs			
F35	(F35)	La Fougue de Noctéon			
F36	(F37)	Minuit			
F37	(F38)	Aurore			
F38	(F08)	Lunargent			
F39	(F36)	L'Oeil de la Vouivre			
F40	(F47)	Malfosse			
F41	(F41)	Nouvelle Nussardie			
F42	(F31)	La nécropole d'Antraena			
F43	(F42)	Lune Pourpre			

Economie

Pour la première année, les fortifications ne furent pas les constructions les plus financées. La piété des peuples de Kandorya permit d'élever des temples à la gloire des divinités afin de lutter contre les forces du vide qui surgissaient un peu partout. Les autres lieux de savoirs ainsi que les exploitations de matières premières furent également construits en plus grande quantité que les fortifications. Il faut dire que le nombre de guerre est extrêmement bas depuis plusieurs années et que les peuples apprécient la prospérité retrouvée de l'économie. La presque-alliance de l'ensemble des peuples de Kandorya sous une même bannière y a probablement participé.

L'économie et les constructions fonctionnèrent tellement à plein régime que la quasi totalité des stocks de ressources furent vides à l'issue de l'année et les ressources s'échangent toujours à des prix très importants.

Les marchands généraux se sont réunis régulièrement afin de décider des nouveaux prix des marchandises en fonction de l'offre et de la demande.

Ci-après la carte indiquant les grandes zones d'influence régionales.



Carte de développement économique (vert clair est le plus développé).

Les territoires les mieux développés sont Edenorya, Fraternité Rouge (21), Trävkastroll (10) et Evanorya (4). Ce sont également les territoires dominants commercialement leurs zones d'influence.

Rareté des ressources pour le commerce en Kandorya pendant la 11ème année

Ressources	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Nourriture	<i>Normal</i>	<i>Courant</i>	<i>Normal</i>	<i>Abondance</i>
Bois	<i>Courant</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Très rare</i>
Minerai	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Très rare</i>
Produits				
Armes	<i>Très rare</i>	<i>Très rare</i>	<i>Très rare</i>	<i>Pénurie</i>

Savoirs	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
d'érudition	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
de corps	<i>Abondance</i>	<i>Abondance</i>	<i>Courant</i>	<i>Normal</i>
de magie	<i>Courant</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
de transmutation	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
de foi	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
d'ingénierie	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Très rare</i>	<i>Rare</i>

Rareté des ressources pour le commerce en provenance d'Abaccia pendant la 11ème année

Ressources	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Nourriture	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Courant</i>	<i>Courant</i>
Bois	<i>Très rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Très rare</i>
Minerai	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>
Produits				
Armes	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Très Rare</i>	<i>Très Rare</i>

Savoirs	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
d'érudition	<i>Courant</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
de corps	<i>Courant</i>	<i>Abondance</i>	<i>Courant</i>	<i>Normal</i>
de magie	X	X	X	X
de transmutation	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
de foi	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>	<i>Rare</i>
d'ingénierie	<i>Normal</i>	<i>Normal</i>	<i>Rare</i>	<i>Normal</i>

Niveaux de rareté : Surabondance / Abondance / Courant / Normal / Rare / Très rare / Pénurie / Épuisée

La paix, la concorde, l'alliance des peuples sous une même bannière, une année sans grand conflit, les côtes de l'île explorées, le vide vaincu, on ne peut qu'espérer le meilleur pour tous et toutes. Nous pouvons aussi espérer que l'assemblée des rois permette aux dirigeants de favoriser l'écoute et le dialogue plutôt que le conflit et le désordre.

Mais la mort de nombreux grands personnages entachent ses notes d'espoirs en la personne du roi Caelan de Laïsender et la mort de la Reine de Kandorya Elia'ls Pragma. Cette dernière maintenait depuis près de 2 ans une cour dans laquelle siégeait de nombreux seigneur, peut-être que cette autorité disparu fera à nouveau surgir à nouveau des rancœurs emmenant la guerre sur ces terres devenues si paisibles.

Mais la morte saison se termine et déjà les routes deviennent à nouveau praticables, les messagers partent dans toutes les directions pour annoncer la prochaine grande foire d'Edenorya !