

Chronologie (succincte) de Kandorya, de son Port, et de l'Embusceur

<u><i>L'Embusceur</i></u>	<u><i>Kandorya</i></u>	<u><i>Le Port d'Edenorya</i></u>
<p><u>An 0:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mort du Capitaine Benjamin Hornigolde provoqué par le corsaire Cleavens Création de l'Embusceur. Nomination d'Ibram M Coll de second au rang de Capitaine. 	N-A	N-A
<p><u>An 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Affrontement contre le navire de Cleavens. Capture du corsaire et condamnation à mort de ce dernier. Hornigolde est vengé. Décision de trouver l'Armada de Barbe Noire et de la rejoindre. 	N-A	N-A
<p><u>An 2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Localisation de l'Armada. « Echange » de navire dans un port pour l'Embusceur II. Pour Parler avec Barbe Noire L'Embusceur II devient le premier éclaireur de l'Armada. 	N-A	N-A
<p><u>An 6:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Découverte de l'Île aux Pièges dans la mer septentrionale. L'île devient une base pour l'Embusceur et ses Amis. 	N-A	N-A
<p><u>An 8:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> L'Embusceur II manque d'être détruit suite à un combat contre une flotte des Baronniees. L'Embusceur est réparé et devient l'Embusceur III (pour ne pas heurter Père Océan qui réclamé le II). 	<p><u>Genèse: (An 0)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> La guilde des Marchands annonce qu'elle a découvert une nouvelle île faisant le tiers du continent, cette dernière serez sortie des eaux comme par magie. La guilde des marchands y fait bâtir un comptoir qui deviendra la ville d'Edenorya, en quelque sorte la capitale de l'île 	N-A

<p>An 11:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Barbe Noire entend parler d'une île nommée Kandorya et semble intéressé par son potentiel. • L'Embusceur III part annoncer l'arrivée du terrible Barbe Noire sur ces terres... • Après un mois en mer Liepsieg le second du navire tente une mutinerie, elle est avortée suite à sa mort rapide (tué en duel contre le capitaine de 2 balles dans le dos de la part de Bloody). • La mutinerie bien qu'avortée mène au naufrage de l'Embusceur III 	<p>An 1 de la Colonisation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arrivée de colons de tous les coins du monde connu suite à l'annonce de cette découverte par la guilde des marchands. • Mise en place de la gouvernance de la guilde des marchands par la trinité: Bourgmestre, Juge, et Intendant. • Tentative d'invasion de l'empire Mulkesh mené par la fille de l'empereur au nom de son père. • L'invasion est repoussée par les nouveaux arrivants malgré l'utilisation d'une araignée géante par les Mulkeshs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Arrivée en masse de navires pirates. • Les Capitaines en présence se mettent d'accord (pour la majorité) pour vivre ensemble en bonne intelligence, et en continuant de suivre les Lois du Code de la piraterie. • Kreshendo est nommé Gardien du code sur l'île. • Les équipages de « la Cassandre » et de « la Morsure de l'Hiver », conquiert chacun un Fief
<p>An 12:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un nouveau navire peut prendre la mer; l'Embusceur IV. • Quelques mois après, un drôle d'engin nous tombe dessus et arrache 2 voiles et le Beauprés: « l'Envoleur » avec à son Bord un certain Richard qui devra rester le temps de payer sa dette. • A l'arrivée près des côtes de Kandorya, le navire semble faire du surplace. Nous ne comprenons pas et semblons vivre une journée extrêmement longue 	<p>An 2 de la Colonisation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différents peuples et nations qui sont venus s'installer sur l'île apprennent à vivre ensemble. • Une grande Coalition attaque le Fort du Lys Noir suite aux actes de ses membres sur différents fiefs. • Des êtres étranges vêtus de draps blancs et aux bras terminés par des tentacules apparaissent un peu partout et attaquent toutes personnes faisant du bruit près d'eux, on les surnomme les Chuchoteurs. • La table de l'Equilibre, construit par le dieu Bélios Salamos, en personne est fendue puis détruite. • Un être grand et vêtu de beaux atours blancs se ballade à travers les camps, il ne parle pas et semble pacifiste. • En fait non; il s'agit de l'Avatar du Vide qui vient revendiquer cette terre, au dernier jour de la grande foire lui et deux autres de son espèce mènent un assaut contre les colons aidés de plusieurs colons contaminé par eux. Le Vide remporte la bataille. • Le Vide ne pouvant gagner une guerre suite à la perte de son contrôle sur les contaminés, il décide de s'installer et de guetter. • Les astrologues constatent un allongement de la durée d'une année et des saisons (de 250 jours une année semble tirée vers les 340). • On constate un décalage temporel important entre l'île et le continent. Début de la faille temporelle. 	<p>An 1 du Port:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Création du port de la ville d'Edenorya. • Le port est placé sous la tutelle de la capitaine Aranda de la Morue Galante. • L'équipage de « la Main Sanglante » récupère une grande quantité d'une poudre noire de bien meilleure qualité, ils en gardent le secret et leur réserve jalousement. • La capitaine Aranda fais preuve d'un grand savoir faire dans le domaine du Vaudou en ressuscitant deux personnes en trois jours. • Le camp Flammes Blanches au grand complet vient réclamer réparation sur le port. Ils sont accueillis par tous les pirates miraculeusement tous présent à ce moment là (oui c'était l'heure de l'apéro). Les Flammes Blanches prennent une rouste mémorable et repartent la queue entre les jambes. • Un premier grand conseil des capitaines est donné, ce dernier se conclue par l'élection du capitaine Toby de « la Morsure de l'Hiver » au poste de Commodore. • Un grand nombre de Pirates attaque les portes de la ville pour faire libérer le Capitaine Cook de « la Cassandre », afin que ce dernier puisse fêter son anniversaire avec les siens. • Aranda abandonne sa charge du port et quitte le port pour l'astral.

(An 13)

(Faille Temporelle)

(L'Embuscur est coincé dans cette bulle)

An 3 de la Colonisation:

- Le Vide semble ne plus être un ennemi et même être un allié potentiel. Il se présente comme voulant réunir toute la connaissance existante, ayant existée et en devenir.
- Création plus nord d'une seconde ville Vendavel; construite par les membres du vent d'Ouest.
- Démission du premier Bourgmestre Eldrik Neuf vies suite à sa capture par des inconnus et libération par le Vide.
- Le premier Bourgmestre a tout de même prévu un ensemble d'épreuve à réaliser pour prendre sa suite.
- Ces épreuves sont réussies par l'homme connu sous le nom de Lieutenant des arquebuses de Talabaheim, qui devient donc le second Bourgmestre de la ville d'Edenorya.
- Une entité se faisant appelée Aénéa apparaît il semblerait qu'il s'agit bien de la déesse elfe. Celle-ci somme ses enfants de combattre les humains et le Vide, près de la moitié des elfes refusent de la suivre provoquant un schisme et une guerre civile dans le clan One, un grand nombre des elfes renégats sont massacrés par ceux de leur propre race, les autres sont bannies par leur ancienne déesse.
- Kandorya semble plongée dans une bulle temporelle et se retrouve presque coupée du continent. Seule l'«La Louve».
- Les tensions entre Faction augmentent.
- Un attentat à lieu lors d'une réunion pour la paix entre les représentants de plusieurs factions.
- Début de la guerre de l'Equilibre
- Un personnage bizarre fait son apparition, il se dit être l'émissaire de IL, et IL sait tout, IL n'est pas content, IL va venir, IL ne veut pas de nous.

An 2 du Port:

- Arrivées de Barbe Noire et Jester Chasko.
- Trois Mats le dernier Héros pirate se fait assassiner par une ombre au milieu du port. Papa Chango un Loa vient auprès des pirates et leur explique que Trois mats était son amis et qu'une force surnaturelle semble avoir pris possession de certains de ses frères; Ogou, Ayizan et Baron Samedi lui-même. Et c'est l'un d'eux qui s'en est pris à notre héros. Les pirates se rassemblent et aident Papa Chango à libérer ses pairs. Pour les remercier les Loas aident ces derniers à ramener Trois mats à la vie.
- Le Commodore Toby est tué sauvagement lors d'une ballade en ville son corps décapité est retrouvé sur le port et sa tête est retrouvée devant la palissade de la Cymbroghi.
- Le Capitaine Kalahan de «la Sainte Anne» est élu Commodore.
- Barbe Noire et son équipage embarque pour la lune aider le beau frère de Trois Mats. Il revient les bras chargés d'or qu'il préfère redistribuer aux autres capitaines sans en garder pour lui.
(L'or lunaire s'évaporerait au lendemain)
- Une seconde expédition multi équipages est montée, ces derniers reviennent bredouilles mais le royaume lunaire est sauf. De plus on peut maintenant apercevoir un cœur taillé sur la surface de la lune avec en dessous l'inscription «Je t'aimeuh!!! Batard»
- Un grand rituel est organisé par l'équipage de «la Morsure de l'Hiver» et quelques autres pirates afin de ramener le capitaine Toby à la vie. Ce dernier avec l'aide de la projection astral d'Aranda voit la MORT convoquée en son cercle. Le rituel fonctionne mais il coûtera une grande blessure astrale à Aranda et la mort du commodore Kalahan.
- Suite à la disparition de Kalahan une nouvelle élection a lieu, Barbe Noire est élu Commodore.
- Une Sylphe apeurée fait son apparition sur le Port, il s'agit de la Femme d'Océanos qui vient demander de l'aide car son époux a disparu, l'équipage du Capitaine Blink de «la Reine Garce» se lance alors à l'aventure et finit par libérer la parcelle de divinité capturée. La Sylphe lors des retrouvailles avec son époux accouchera d'un petit Kraken qui sera confié à ses sauveteurs.

- Arrivé sur Kandorya, la flotte de Barbe Noire est déjà arrivée, anormal.
- Le capitaine débarque seul afin de comprendre son retard et s'en excuser.
- Il apprend que le navire a dut être pris dans les prémices de ce qui forme dorénavant une faille temporelle autour de l'île de Kandorya, nous sommes en fait en...

An 14:

(et oui en réalité plus d'une année s'est écoulée)

- Arrivé de l'Embuscur IV sur Kandorya lors de l'inter-foire d'Automne.
- Le capitaine revient avec des histoires de roi des pirates...
- Un nouveau Second est engagé en la personne de Drac, un vieux compagnon du capitaine retrouvé sur l'île de Kandorya.

An 4 de la Colonisation:

- Disparition du Lieutenant dans des circonstances dites « particulière ».
- Un nouveau Bourgmestre est élu, il s'agit de Buisson Vert du clan des Neuf Voiles.
- Histoire de IL réglée (je ne sais pas comment, pourquoi, et par qui).
- Des rumeurs annoncent le retour des Dragons et le réveil prochain de Negens le grand dragon noir.

An 3 du Port:

- Pour se prémunir de la guerre de l'équilibre les Pirates organisent un énorme rituel afin de placer la Liberté et le Code au statut de Philosophie Religieuse que n'importe qui peut rejoindre ou quitter comme bon lui semble. Etonnamment malgré un rituel des plus foutraque et la perte de quelques pages du Code, ce dernier est une réussite. La LIIBERTE est née une seconde fois et son signe de ralliement un majeur tendue vers le ciel trouve vite son publique.
- Un démon nommé Lapsem fait son apparition sur le port et propose un marché des plus enrichissants aux pirates présents. Bien sur ce marché est un piège, et les pirates ayant anticipé le coup retourne la situation à leur avantage et viennent à bout du démon grâce à de fausses promesses, l'aide du Code et leurs langues de vipères.
- Lors de la foire d'Automne, une très vieille lettre est retrouvée elle date de plusieurs siècles et est signée par un capitaine se faisant appeler le Roi des Pirates, cette missive donne des indications pour retrouver la fabuleuse Tortuga. Plusieurs indices sont mis au jour et une expédition vers une résurgence de Tortuga est organisée, les fantômes du roi pirates et de ses hommes s'interposent, ils sont repoussés. La « Nation Pirate » en sort plus riche et a même récupéré quelques pages manquantes du Code.
- Kreshendo abandonne sa charge de Gardien du Code. Le Code n'a toujours pas nommé d'héritier.

An 15:

- Foire de Printemps pour l'équipage, où tout les membres féminins deviendront des adeptes de Fortunus, où Millord fera preuve de talent, et qu'un jeune mousse prénommé Pampe se joindra à l'équipage..
- Ainsi que Foire d'Eté, au cours de laquelle le Capitaine Ibram M Coll est élue Amiral des Harponneurs par ses pairs. Et où l'on a découvert qu'un de nos membres était la fille de Jester Chasko par l'intermédiaire de Jack Black Daniel. De plus l'équipage subira l'espace d'un moment une malédiction lié à son symbole ; le sablier. Et nous raterons l'énigme du Démon du jeu et finirons avec un dés tatoué sur le coup..
- Et Foire d'Automne où l'on a cru perdre l'Orfèvre plusieurs fois et constaté l'état déplorable des organes de Millord. Et où l'équipage brilla lors de l'assaut du fort Mulkeh.

An 5 de la Colonisation:

- Un mal inconnu frappe plusieurs habitants de l'île, les médecins arrivent à en venir à bout après d'immenses efforts.
- Apparition du culte de Fortunus.
- Le Juge démissionne.
- Les rumeurs annonçant le retour des Dragons et le réveil de Negens le grand dragon noir se font de plus en plus persistantes.
- Des émissaires de l'Empereur Dieu Mulkesh annoncent que ce dernier a conquit tout le continent et qu'il vient réclamer sa part du gâteau sur Kandorya, c'est-à-dire l'ensemble de l'île.
- Plusieurs commandos Mulkeshs lancent des attaques suicides un peu partout, et posent plusieurs bombes en ville
- Face à cette menace et après la démission du juge la loi martial est promulgué par l'Intendant et un Garde Loi est élu afin de la faire respecter.
- Il semblerait que les Mulkesh est trouvé un moyen de passer au travers de la Bulle Temporelle, et qu'il est construit un fort dans l'une des archipels de Kandorya.
- Une coalition de plusieurs faction mené par les pirates mène l'assaut tant en mer qu'au sol, la flotte Mulkesh est éradiquée et le fort détruit après un combat des plus difficile.

An 4 du Port:

- Une femme aillée, répondant au nom de Litha, et disant être une Sylphe ayant connu le Roi de Pirates, vient vérifier l'avancée des pirates dans leur quête de Tortuga. Elle ne fait pas l'unanimité chez les pirates, mais ces derniers l'aident qu'en même. Et malgré le retour des fantômes du Roi Pirate et de ses hommes, ils réussissent à récupérer les dernières pages du Code et obtenir d'autres indices pour trouver Tortuga.
- Barbe Noire commence à avoir des réactions bizarres, on découvrira plus tard qu'il est possédé par Haine (une sorte de jumeau maléfique issu de Nérée Océanos) depuis peu.
- Lors de la foire d'été les crises d Barbe Noire augmentent et Haine apparait de plus en plus souvent, l'espace d'un instant il passera par d'autres hôtes mais reviendra Barbe Noire.
- Crozius le Golem-Démon du Vengeur est furax visiblement tout les capitaines ont participé au vol de ses pierres de pouvoirs. Il s'agirait d'un des nombreux mauvais tours de Jester Chasko.
- La perte de ses pierres a provoqué sa destitution et son trône est maintenant occupé par un autre démon.
- Ce dernier est le démon du jeu, et il a décidé de faire des pirates ses pions, au cours d'une nuit notre équipage, comme apparemment tout les autres, se retrouve aspirait dans son antre et soumis à une énigme pour récupérer une des pierres, nous échouons à cette épreuve.
- Barbe Noire devant les attaques d'autres capitaines le sommant de régler la situation décide de démissionner du

poste de Commodore, afin de rappeler que le Commodore n'est qu'un chef militaire et que chacun est responsable de sa propre merde.

- Lors de la même soirée Jester Chasko est abattu par les membres de « la Main Sanglante » en guise de réparation contre une agression violente de sa part ayant manqué d'éliminer certains de leurs membres.
- Arranda meurt mystérieusement en plein milieu d'un conseil des capitaines, cette dernière s'embrase et part en flammes en quelques instants.
- Barbe Grasse capitaine de « la Pomme Salée » est élu nouveau Commodore (Commodore Commodork).
- Lors de l'inter-foire d'automne les pirates se réveillent avec le sceptre de feu Jester planté dans le sol au milieu du port. Il s'agit d'une pompe magique (même mort il nous fait chier ce con).
- Des zombies errent sur le port au milieu d'un épais brouillard ils ne semblent pas agressifs jusqu'à l'arrivée du Loa Tonton Putride, sur qui ils se jettent directement. Une fois débarrassé des zombies Tonton Putrides s'entretient avec les pirates, en échangeant de leur aide il est prêt à les aider en retour.
- Avec l'aide des Clan de la Cymbroghi un rituel est organisé pour libérer Barbe Noire de l'Emprise de Haine. Haine apparaît au milieu du cercle de Rituel mais est battu par l'alliance Barbares Pirates. Barbe Noire est libéré.
- Maintenant libre de ses mouvement Barbe Noire quitte le port dans un nuage de fumée non sans oublier d'emporter la caisse de la « Nation Pirate » avec lui.

An 16:

- Foire de Printemps, où notre nouveau Maître Artilleur prouve encore une fois son intérêt en nous remettant la pierre de Crozius d'Aranda. Et où notre nouveau médecin Nynia me fait me demander comment les mousses ont fait pour survivre si longtemps en son absence. Et où le capitaine épouse Nyx une Fatae affiliée aux clans de la Cymbroghi scellant par la même une alliance avec son Père Ulrick un de leurs chefs de clan. De plus Drac s'est débrouillé pour aider une famille de Wyvern et est maintenant lié à l'un de ses membres.
- Suite à la découverte du plan de Barbe Noire et aux événements liés au Vengeur Ibram prend la décision de quitter l'Armada afin de protéger ses hommes.

An 6 de la Colonisation:

- Buisson Vert est assassiné, apparemment par les hommes de l'Intendant.
- L'intendant semble imposer sa main mise sur la Ville et le reste de l'Île en assurant la vacance du Bourgmestre pour une durée illimitée. Et il ne semble pas animé de bonnes intentions (il veut transformer les pirates en corsaires à son service) allant même contre les décisions de son Garde Loi, provoquant la démission de ce dernier, l'Intendant prend alors la décision d'endosser le rôle de Garde Loi en plus de sa charge.
- Les Mulkeshs reprennent de plus bel leurs assauts sur Kandorya toujours aidé de leur étrange magie... Ils arrivent même à mener des attaques chimiques semblant contaminer ceux qui sont touchés (ils développent d'étrange tache vertes).

An 5 du Port:

- Barbe Noire envoie un message aux pirates du port; pour synthétiser disons qu'il nous traite de petites bites et de tapettes et qu'on n'est même pas cap' de venir le chercher sur son terrain: Le Vengeur.
- En réunissant les pierres de Crozius les pirates arrivent à obtenir une promesse de soutien de la part du Golem-Démon.
- Un matin on découvre que les navires ont tous été sabotés (sauf l'Embusqueur sur lequel à été inscrit le mot « TRAITÉU »). On découvre qu'il s'agit de Chang un matelot victime d'un chantage de la part Barbe Noire. Après interrogatoire on apprend comment se rendre sur le Vengeur et aussi un peu plus sur les plans de Barbe Noire; visiblement il veut les âmes de tout les pirates.
- Un groupe composé de membres de plusieurs équipages monte une expédition « A l'abordage du Vengeur ».
- « L'Abordage » ne s'est pas fait sans mal mais une grande quantité d'Or, et de Reliques furent récupérées.
- Barbe Noire s'avère être une Liche extrêmement puissante, qui pour atteindre la vie éternelle veut utiliser les âmes de tout les pirates et plus particulièrement les Capitaines afin de réaliser son grand plan. Il semble aussi avoir les fantômes du Roi Pirate et des ses hommes sous son pouvoir.
- Le Vengeur a sombré mais au vu de la puissance actuelle de Barbe Noire nous ne pouvons qu'attendre son retour et nous y préparer.