Chronologie de la campagne Birthright

Voici une chronologie abrégée de ma campagne débutée en 1996. Elle donne globalement les actions politiques des joueurs en parallèle avec les scénarios joués.

Chronologie		Actions des seigneurs des joueurs	Scénarios		
Année	Saisons		Référence**	Niveau	Résumés et évènements
553	automne	Le Patriarche de Vie et Protection d'Avanalaë doit faire face à la corruption au sein de l'Eglise alors qu'il mène des recherches. Après sa conquête, le seigneur des 5 Pics nomme ses premiers lieutenants. Suite à son investiture, Agravin fait de la diplomatie avec ses voisins. Après un court développement du duché Jocelin de Corvéneise abandonne le trône à son frère cadet suite à son élection à la tête de l'ordre Militant de Cuiracén.	Family matters - Livret Birthright "ruins of empire" TSR / Succession en Coerany - perso / Celui qui n'a pas d'yeux - perso	3 / 10 / 10	Alors qu'il vient de monter sur le trône, Jocelin de Corvéneise et sa cour sont invités à un mariage ramenant la paix entre deux grandes familles nobles. Mais, certains ne sont pas de cet avis et les intrigues d'un traître les obligent mener l'enquête et à faire face à une invasion de troupes de bandits des 5 Pics. La vieille comtesse de Coerany organise des épreuves pour trouver un digne successeur, le guerrier expérimenté Agravin, venant d'un autre monde, les remporte haut la main. Gendar, ancien empereur et mage puissant arrive sur Cérilia via un portail interdimensionnel dans les forêts sauvages des 5 Pics où règne un maléfique sorcier appelé « Celui qui n'a pas d'yeux ». Il donne l'assaut à sa tour et sans héritier désigné, la mort du sorcier le fait seigneur de La Gorge et maître de ses sources magiques.
	hiver	Le Patriarche développe son Église mais commence à s'absenter de plus en plus lors d'aventures. Gendar commence ses annexions. Agravin développe le royaume et crée un ordre de chevalerie. Jocelin quant à lui s'investit dans la recherche et les actions personnelles. Galonwe qui vient d'être investi commence à développer le duché.	Terrible awakening - Legends of the Hero-Kings TSR Menace à Baruk Azhik - perso / Cleric's challenge 1 et 2 - TSR	4 3 / 4 / 4	Un tremblement de terre en Elinie amène les personnages à aider la population. Mais bientôt, Ils se rendent compte qu'une antique créature a été libérée et qu'elle doit être détruite. Ils s'introduisent dans une faille emplie d'ombres où une armée de morts vivants s'assemblent pour suivre un anwsheg très ancien, Effroi. Au royaume nain de Baruk-Azhik, un monstrueux anwsheg sème la terreur dans une province. Le roi et ses lieutenants s'y rendent pour le chasser et le terrasser. Beload doit faire face seul à deux défis : des morts-vivants troublent un vignoble et un mal ancien s'éveille dans une crypte.
554	printemps	Beload doit faire face à une affaire diplomatique et face aux difficultés à gouverner, il abdique et devient ermite. Par investiture les 5 Pics s'agrandissent et l'archimage fait appel à la magie de royaume pour trouver des fonds.... L'Ordre militant avec sa cours prestigieuse se lance dans les négociations et fortifie sa cathédrale à Ghoere. Mhoried continue son développement.	Warlock of the Stonecrown - TSR	4	D'étranges perturbations dans le mebhaighl et les attaques de troupes gobelinoïdes à l'allégeance inconnue dans les 5 Pics amènent les personnages à enquêter en Puinol. Ils finissent par découvrir un château haut perché dans les montagnes. Un sorcier mystérieux y rassemble des troupes et les fortifie grâce à la magie du Chaudron de sang, un ancien artefact. Ils parviennent à s'introduire dans les lieux et abattent ce qui s'avère être un awnsheg capable de se transformer en dragon d'ombre et enfant caché de Gorgon. Le Chaudron est détruit dans une immense explosion. Plus tard, des attaques et des évènements enveniment les relations entre Mhoried et les 5 Pics dirigés par les joueurs. Il s'avère qu'un ennemi les trompe et les monte les uns contre les autres. Ce n'est autre que Saeryk, le Warlock qui les avait trompés et qui est toujours en vie. Une nouvelle expédition est organisée. Pendant le siège de la forteresse, Caer le mage de Gorgon enlève Saeryk pour l'emmener vers son père qui veut récupérer son sang et éliminer cette menace. Gendar prend possession de la place forte.
	été	Le Haut Seigneur crée et développe des lois dans les terres conquises. Jocelin déjoue un complot contre lui au sein du temple.	Heroes pride - Legends of the Hero-Kings TSR	5	Le duc de Mhoried doit faire face à une lutte interne au sein de sa cour entre les militaires et les civils. La course aux honneurs laisse bientôt place à des coups bas, des manipulations et des duels entre les deux groupes.
	automne	Les 5 Pics se développent. Mhoried fait de la diplomatie.	The gift of Azrai - Legends of the Hero-Kings TSR	6	Face à la terrible épidémie qui frappe toutes les populations les héros se sentent démunis. Après des recherches poussées, ils découvrent qu'ils leur faut trouver un véritable masétien qui vénèrent encore Masela-Nésirie et obtenir la Bénédiction de Masela. Ils se rendent sur l'île du Serpent et doivent échapper à ses agents. La solution se trouve finalement sur l'île de l'Arbre où Nésirie leur confie cette Bénédiction mais ils devront un jour lui rendre un service. En partant, ils sont attaqués au large par un kraken mort-vivant. De retour au pays il font manger le fruit miraculeux à un malade et partout le mal s'éteint. Ils sont honorés et récompensés pour avoir sauvé les peuples de Cérilia.

555	hiver	Gendar crée et développe une guilde aux 5 Pics. Jocelin augmente encore ses fortifications et bénie les terres de Mhoried. Le nouveau mage de la cour de Mhoried est investit et commence des recherches sur les sorts de royaume. Son duc recrute des lieutenants suite aux décès dus à l'épidémie.	Le trésor de la Vallée perdue - perso	7	Une carte au trésor les mène ensuite dans une vallée perdue au nord de Markazor où ils investissent un complexe souterrain infesté de différentes espèces de Beholders. Ils s'en sortent et récupèrent quelques richesses.
	printemps	Beload sauve Elinie en manipulant le commandement adverse. Le Haut Seigneur forge une ligne magique et s'allie avec Talinie face à Gorgon. L'Ordre Militant lève une ost pour aider dans la guerre contre le Prince noir et espionne le baron de Ghoere qui s'est secrètement allié avec l'anwsheg contre Elinie. Morhiel poursuit ses recherches et négocie avec Alامية. Mhoried dénonce les agissements de Ghoere et conteste ses lois chez lui.	Dragon mountain - TSR / La quête de l'Almantyr - White Wolf adventures adapté / Il y a quelque chose de pourri en Coerany - perso	8 / 8 / 9	Gorgon lance ses hordes sur Elinie, Mhoried, les 5 Pics et Cariele. Suite à une prédiction, nos aventuriers se rendent en Chimaeron et y récupère un puissant talisman. Ils s'introduisent dans une montagne qui erre de plan en plan et où vivent des tribus koboldes dirigées par un maléfique dragon rouge femelle, Infyryana. Kiras, un anwsheg lieutenant de Gorgon à la recherche d'une énorme pierre de sang, est tué et Infyryana absorbe son sang. Dans les souterrains, un portail envoie certains dans les corps de faeries dans une autre dimension puis ils rencontrent une étrange créature qui manipule les souvenirs. Ils sauvent Coerany de brigands introduits à la cour. Caer, le nécromant de Gorgon à la tête d'une légion de morts-vivants envahie les 5 Pics. Gendar est fait prisonnier et amené à Kal Saitharak afin de reforgier le Chaudron de minuit mais il parvient à s'échapper. Morhiel a récupéré dans le trésor du dragon une boule de crystal hypnotique qui en fait un pantin d'une liche du plan de l'ombre qui veut se venger de l'Eglise d'Avanalaë. Un piège aboutit à la Bataille des 3 seigneurs qui voit la défaite de l'armée de Gorgon à Mohlien. La Main d'Azraï meurt tout comme le prince Avan. Les avatars de Kriesha et Cuiracécen s'affrontent. Au défilé de la victoire Beload évite un assassinat. Les aventuriers annihilent Caer qui descendait vers Mhoried.
			Morhiel sous influence - perso / Aux mains de Gorgon - perso	9 / 11	
			La Bataille des 3 seigneurs - perso / Butin de guerre - perso	10 / 10	
été	Le duc de Mhoried négocie avec l'ambassadeur de Gorgon, son mage de cour crée une source en Alامية. De son côté, Gendar fait des recherches et se lie à Talinie par un traité. Face à des incursions de troupes de Thurazor et d'Alامية dans les 5 Pics, il a recours à un sort de royaume pour charmer des unités et les envoyer contre l'armée de Gorgon en Puinol. Jocelin sème le trouble à la cour de Ghoere et discrédite un des fils du baron. Ce dernier est atteint d'un étrange mal - « cadeau » du Prince noir déçu par son allié secret. Un accord finit par être trouvé : Mhoried et Elinie obtiennent chacun une province en Markazor contre la paix avec Gorgon et la reconnaissance de sa suzeraineté en Cariele. Morhiel reste dans son laboratoire.	La chute de Baruk Azhik - perso	5	Infyryana s'est allié avec les tribus orogs harcelant les nains. Ils parviennent par ruse et brutalité à envahir les montagnes de Baruk Azhik. Un petit groupe de nains résistent dans un fortin avant de devoir fuir vers les provinces occidentales avec des réfugiés. Beload et Gendar sont attirés dans un piège à Puinol où un paladin trompé qui a renié sa foi, a été maudit ouvrant une porte vers le plan de l'Ombre. Argobal, Un ami de Beload est devenu un « shade » et s'est allié à Oton, un nécromant lieutenant de Caer. Pris dans des cauchemars et coincés sur le plan de l'ombre, ils parviennent à annuler la transformation d'Argobal et mettent en fuite Oton après avoir sauvé l'âme de la bien aimée du paladin fantôme. Beload et Jocelin poursuivent Oton jusqu'aux Collines des géants où ce dernier tente de récupérer le Baton des morts dans le tombeau d'un très ancien roi géant. Ils l'arrêtent à temps. Gendar reprend la forteresse du Warlock.	
automne	Gendar forge une ligne tellurique. Galonwe crée une loi dans sa nouvelle province. Jocelin crée avec difficulté un nouveau holding de temple. Morhiel fait de l'alchimie. Ils se retrouvent tous à la capitale Anuire pour le Haut conseil où les seigneurs électeurs décideront notamment de la mise au ban de l'empire du baron de Ghoere et de l'élévation en leur sein de Gendar avec la reconnaissance du nouveau comté des 5 Pics (voir article correspondant).	Au service de Nésirie - perso / Le Haut conseil d'Anuire - perso / Hellspike prison - Wizards	11 / - / 11	Chaque personnage est appelé par Nésirie pour payer sa dette. Ils doivent se rendre près du Krakenstaur afin de récupérer un objet détenu par des créatures humanoïdes marines priant un Grand ancien qui semble allié au Kraken. Ils partent ensuite, chacun par ses moyens pour la grande cité d'Anuire. Le comte d'Ilien meurt de vieillesse (?). Des tentatives d'assassinat ont lieu contre les seigneurs de Cariele et Tuornen alors que les débats commencent Les 5 Pics sont reconnus, un consensus se fait pour destituer le baron de Ghoere qui a traité avec Gorgon, l'archiduc de Boeruine essaye en vain de se faire élire empereur. Les camps de Boeruine et avanil s'opposent lors des votes. Gendar est devenu vassal de l'archiduché, il signe de nombreux accords et se fait connaître de ses nouveaux pairs. Pendant un bal, un dragon d'ombre attaque le palais. Partant à sa poursuite, Jocelin et Beload parviennent à refermer le portail vers le plan de l'Ombre par lequel il est venu, juste au delà de la baie en Brosengae. Diemed tente de récupérer les terres perdues d'Ilien et annonce le futur mariage de l'héritier avec la duchesse de Tuornen.	

* : Il s'agit au début de la campagne de : 1) Avanalaë, Vie et Protection d' 2) Cinq Pics, Haut Seigneur des 3) Coerany, Comté de 4) Cuiracécen, Ordre Militant de 5) Mage de Mhoried 6) Mhoried, Duché de

** : je donne le nom du scénario joué ainsi que la référence s'il s'agit d'une aventure achetée dans le commerce avec l'éditeur, ou perso quand il s'agit d'une création personnelle.