

GN KLA'HENERA

L'ORPHELINAT



7, 8 & 9 juin 2019

Hameau de Bécours (12)

GN Kla'Henera : "L'Orphelinat"

Présentation des factions

L'Orphelinat d'Eliosa : l'Académie

L'Orphelinat est un lieu coupé du monde de Kla'Henera, un lieu trouvable sur aucune carte, un espace caché dans un plan et une dimension inconnue. C'était une école dédiée à l'apprentissage de la magie pour des orphelins finement sélectionnés. Personne ne sait rien de plus sur ce lieu en dehors du fait que les enfants qui y ont jadis étudié se sont fait appeler « dieux » et « démons » sur le monde connu de Kla'Henera. Au fil des temps, plusieurs groupes ont pu accéder à ce lieu, qu'ils l'aient souhaité ou non, sans que jamais, aucune information ne filtre vers l'extérieur à ce sujet.

D'une époque à l'autre, le lieu a évolué, sans perdre sa fonction première : le partage de savoir. Désormais les résidents sont bien plus âgés, mais ils évoluent dans les mêmes dortoirs, les mêmes salles de conférences que leurs illustres prédécesseurs. Et de nombreux assistants les soutiennent dans le développement de leurs connaissances et de leurs aptitudes, à travers des enseignements très divers, où de nombreux mystères restent encore à découvrir.

Notes Orga : *Les groupes qui vont vous être présentés sont les groupes "tels quels" à l'époque de leur entrée dans l'Orphelinat. Vous jouerez au GN des membres de ces groupes plus ou moins de temps après leur arrivée dans l'Orphelinat. Dans les BG de factions (qui seront fournis post inscriptions), vous en apprendrez plus sur l'évolution de ces groupes et sur leurs enjeux.*

La cohorte Phoenix

Lors d'une période où les peuples mortels craignaient de subir les conséquences d'ambitions délirantes d'entités surpuissantes appelées « les Juges », une expédition musclée fut formée pour les arrêter : la cohorte Phoenix.

Pour ces soldats jeunes mais déjà vétérans, le monde était tel qu'ils avaient l'impression d'avoir connu que la guerre. Les dernières années de leur vie (voire, pour certains, l'intégralité de cette vie) n'avaient été rythmées que par la marche forcée, la boue, le sang et les horreurs. Mais c'est dans ce creuset infernal qu'avaient été forgées les personnalités les plus résistantes et résilientes de tous, et les hommes et les femmes qui furent choisis pour la Cohorte étaient les meilleurs de ce que ce monde maudit avait pu engendrer : puissants guerriers, grands tacticiens, fins tireurs, soigneurs émérites et archivistes de terrain.

Cette compagnie de la dernière chance, censée empêcher la catastrophe grâce à une miraculeuse fuite d'information, fut amenée à se rendre dans un lieu caché du plus grand monde : l'Île des Juges, un lieu a priori inaccessible de tous. En pleine mission et sur le point de réussir l'impossible, le groupe sur-préparé fut stoppé dans son élan et envoyé dans l'Orphelinat à son insu. Les membres de l'escouade ne sauront jamais ce qu'il est advenu de leur monde ni ne connaîtront les conséquences de leur disparition.

Dans l'Orphelinat, les membres de la Cohorte découvrirent un mode de vie et une philosophie radicalement différente. La Grande Guerre ne fut bientôt plus qu'un lointain souvenir, et chacun mit ses compétences à contribution pour pérenniser la paix du lieu et son bon fonctionnement. Après tout, leur mission avait peut-être réussi, auquel cas ce lieu serait le remerciement du destin ? Les membres de la cohorte ressentaient une satisfaction certaine et rassurante à s'imaginer que ce lieu était fait pour qu'eux, les grands héros parmi les mortels, puissent prendre une ride tous les dix ans, et se reposer en oubliant le temps. Mais quand bien même les années qui s'écoulèrent furent douces et apaisées, l'élite du Monde Ancien n'oublia jamais d'où elle venait, et les atrocités que la plupart avaient dû commettre au service d'un idéal de victoire.

Aujourd'hui, ce sont peut-être ceux qui en savent le plus sur l'Académie en dehors des quelques personnes qui étaient là et ils en sont les grands protecteurs de ses subtilités. Si quelqu'un remettait en cause la quiétude du lieu, ils n'hésiteraient pas à faire usage de toutes leurs compétences.

NOTES ORGA

- Composition du groupe : 2 sous-groupes de 15 PJs max. Groupe ouvert aux **nouveaux personnages** et aux personnages qui ont participé (et survécu) au GN Kla'Henera premier Opus : "**Tachés de sang**" (factions Indépendants, Partisans et Académie uniquement).
- Axes de jeu : L'aventure, le combat, l'esprit doyen, le rapport au savoir, à la loyauté. Aimer parler en public est conseillé.
- Mentalité : L'Orphelinat, ses habitants et son fonctionnement, sont toute leur vie, leur volonté est et restera d'en défendre les valeurs et les fondamentaux, et d'aider les nouveaux arrivants à prendre pleinement leur place dans ce quotidien sans créer de troubles.
- Races autorisées : Humains, Elfes, Elfes Noirs, Nains, Orcs, Gobelins, Halfelins, Ondins, Trolls, Ogres, Araignées de Sel et Titans (2 Max).
- Contraintes visuelles (costume et maquillage) : Vieillesse prononcée demandée (cheveux et/ou barbes blanches obligatoires pour tout le groupe) : 50/60 ans ou plus. Costumes d'inspiration médiévale-fantastique.

Les élus de la Providence

A une époque où le monde de Kla'Henera tel qu'on le connaissait était voué à sa perte sans que ses habitants ne le sachent encore, une élite fut rassemblée sur une île où personne ne s'était jamais rendu.

Venant alors de tous les horizons du monde, ces groupes apportaient au même endroit une myriade de cultures, de coutumes, de religions et d'état d'esprits différents. Bien vite, certaines choses s'envenimèrent, et la vie des nouveaux habitants de l'île fut rythmée par les alliances, les trahisons, les guerres et les représailles, qui finirent par entraîner le monde entier dans leur sillage.

Il se révélera finalement après bien des péripéties que c'était en ce lieu uniquement que le monde pourrait être délivré des chaînes qui le condamnaient. C'est alors que sur celle île en proie au chaos, un nouvel élan naquit doucement : celui du travail pour le sauver. Et malgré une pression permanente et des désaccords incessants, cette voie se répandit. Jusqu'au jour où, au moment fatidique et après des mois de travail, ceux qui pour beaucoup furent des sauveurs malgré eux eurent la possibilité de rejoindre un lieu dont ils avaient beaucoup entendu parler, simplement en passant le Portail : l'orphelinat, un espace paradisiaque héritant d'un grand passé.

Chaque personne qui franchit ce seuil le fit pour ses propres raisons, et en éprouvant des sentiments bien différents. Pour certains, les regrets des deux années passées se mêlaient à la joie de pouvoir finalement déposer les armes et de gagner une tranche de paix et de repos bien mérités. Pour d'autres, l'amertume de ce que le monde avait subi, par leur faute ou par des connaissances acquises trop tard ou de manière trop incomplète, laissait place à une volonté d'apprendre, de faire tout ce qui était en leur pouvoir pour que les erreurs du passé ne soient pas répétées. D'autres encore avaient juste mis un pied devant l'autre par curiosité, ou par dépit.

Sur le départ, tout le monde se doutait bien qu'avec autant de volontés contrastées, la cohabitation dans l'Orphelinat ne pourrait pas être aisée... Et pourtant, en ce lieu comparable à nul autre, ce qui leur fut proposé à leur arrivée sembla leur correspondre et leur plaire. Un endroit où chacun pouvait pleinement développer son potentiel, qu'il soit guerrier ou savant, avec l'appui de ses pairs et de ceux qui se dédiaient à offrir à tous un savoir nouveau.

Leur nouveau quotidien, rythmé par l'étude, les conférences et une ambiance académique est bien différent de celui vécu auparavant et les Elus s'y sont plus qu'adaptés. Leur quotidien est simple, pour certains, c'est presque un retour à l'adolescence, sans d'autre problème qu'un idéal : une vie "à la cool" où la légèreté côtoie la sottise. Pour d'autres c'est une vie adulte, sérieuse, plus routinière aussi, faite d'étude, de partage de savoirs et de grands débats.

NOTES ORGA

- Composition du groupe : 2 sous-groupes de 15 PJs max (un groupe avec des joueurs/personnages plus jeunes et un groupe avec des joueurs/personnages plus vieux serait idéal pour nous). Ce groupe est ouvert aux **personnages ayant traversé le Portail** à la fin de la deuxième campagne et aux **nouveaux personnages**.
- Axes de jeu : Esprit de camaraderie/fratrie, l'enquête, l'apprentissage, le dépassement de soi (physique et moral) et la prise de responsabilité. Jeu amoureux disponible.
- Mentalité : L'Orphelinat est une sorte d'éden, l'endroit que l'on mérite après avoir sauvé le monde. La quiétude y règne, et l'on peut enfin développer ses propres aptitudes loin du tumulte du monde. Les Elus seront toutefois amenés à se questionner sur les notions de règles et de respect de celles-ci.
- Races autorisées : Humains, Chimains, Verdoyants, Elfes, Nains, Gobelins, Orcs, Ondins, Araignées de Sel.
- Contraintes visuelles (costume et maquillage) : Vieillesse moyen demandé pour la moitié du groupe : 35/45 ans ou plus. Costumes d'inspiration médiévale-fantastique (pouvant être basés sur toutes les factions de la seconde campagne).

Le cercle des Veilleurs

Dans une région marquée par les affres de la guerre, un groupe vit en marge de tout ce qu'il reste d'une ancienne cité. Bannis il y a fort longtemps par les habitants de celle-ci, ces derniers furent obligés de vivre en marge de cette civilisation, sans pour autant avoir perdu leur sociabilité. Les Veilleurs durent s'établir à l'orée d'une forêt sans fins, dont le caractère sombre, mystérieux et dangereux ne faisait qu'augmenter à mesure qu'on s'y enfonçait. Dans un premier temps harassés par des créatures dont ils ne comprenaient ni le fonctionnement ni la provenance, ils réussirent tant bien que mal à prendre leurs repères au sein de cette grande Forêt.

Pierre après pierre, ils rebâtirent une micro civilisation qui leur était propre, clanique mais pas tribale, avec des valeurs communes et une culture basée sur les légendes et les rêves, sur l'écoulement du temps et l'immuabilité de l'existence, ainsi que sur des us et coutumes proches de la nature. Ils firent le choix de vivre en harmonie avec cette lugubre Forêt, d'abord source de leurs angoisses et de leurs souffrances, et désormais écrin de leurs vies et de leur histoire. Immuable et omniprésente, elle demeure le point de mire de tous leurs efforts.

Cette vie de bannis leur a permis de comprendre, d'appriivoiser, et même d'aimer, de nouvelles parties de leur environnement, de plus en plus lointaines, peuplées de créatures de plus en plus dangereuses auxquelles la cité demeure totalement hermétique. Certains Veilleurs hardis se sont même aventurés au-delà, dans les profondeurs incompréhensibles de la Forêt, et sont entrés en contact avec certaines des créatures, jusqu'à s'initier à leur mode de vie. Parvenus à une forme de compréhension mutuelle, certaines de ces créatures ont fini par venir vivre avec eux, au sein même du clan. Au fil du temps, et avec l'aide de leurs nouveaux compagnons, ils sont parvenus à maîtriser cet environnement auparavant hostile à toute intrusion. Ils découvrirent les méandres de la Forêt, apprirent à composer avec sa faune et sa flore, tout en conservant des habitudes de vie "civilisées". C'est de l'union entre leur lointaine histoire et de leurs découvertes plus récentes qu'est née leur culture.

Suite à un malheureux incident avec certaines créatures de la forêt, la pérennité du clan est mise en péril par ce qui se trouve en son cœur sombre. Et alors que ses membres œuvrent au quotidien pour rétablir cette paix fragile, l'accès à l'Orphelinat leur est ouvert. Peut-être ce lieu jusqu'alors inconnu leur permettra-t-il de comprendre le sens de leurs légendes, les raisons de leur exil, mais également de montrer aux habitants de ce lieu la richesse apportée par la compréhension de son propre environnement. Qui mieux qu'eux pourraient être les porte-paroles de la réunification de la civilisation et de la nature ?

NOTES ORGA

- Composition du groupe : 3 sous-groupes de 10 PJs. Groupe **réservé exclusivement à des nouveaux personnages**. Certains rôles pré-existants seront proposés et distribués en fonction d'un second questionnaire permettant une répartition des personnages.
- Axes de jeu : Jeu communautaire, racial et familial. C'est le seul groupe avec des problématiques de rapports aux origines profondément mystiques. Jeu à rebondissements psychologiques/moraux/sociaux, RP difficile.
- Mentalité : Le clan est la clé de voûte de leur existence et ils ont la forte volonté de défendre la Forêt et ses droits. Ses membres, quelles que soient leurs origines, sont au croisement entre plusieurs cultures.
- Races autorisées : Humains pour 2 sous-groupes et créatures originales pour le 3^e.
- Contraintes visuelles (costume et maquillage) :
 - Le groupe des "créatures" devront avoir des costumes originaux (incomparables à d'autres races disponibles), d'inspiration à tendance dark-fantasy, pour lesquels nous vous laisserons une grande liberté créative (mais restant soumise à validation). Tout âge possible.
 - Pour les deux autres groupes, l'inspiration reste médiévale-fantastique (ce ne sont pas des sauvageons) mais des styles de costumes plus précis seront demandés post-inscription. Personnages d'au moins 20 ans.

Les Pérégrins

A une époque où le monde de Kla'Henera tel qu'on le connaissait était voué à sa perte sans que ses habitants ne le sachent, une élite fut rassemblée sur une île où personne ne s'était jamais rendu. Il se révélera finalement après bien des péripéties que c'était en ce lieu uniquement que le monde pourrait être délivré des chaînes qui le condamnaient. Au moment fatidique, après des mois de travail, ceux qui pour beaucoup furent des sauveurs malgré eux eurent la possibilité de rejoindre un lieu dont ils avaient beaucoup entendu parler : l'Orphelinat, cet espace paradisiaque hérité d'un grand passé.

Tout ce que l'on peut affirmer, c'est que la réalité ne donna pas raison au mythe. Interférence entre les forces qu'ils ont tenté de manipuler, ou simple aléa de la destinée, toujours est-il qu'une fois le Portail franchi ne se trouvait ni Orphelinat, ni espace paradisiaque. Au contraire, la destination, finalement, tenait plus de l'enfer que du paradis.

Ceux que l'on appelle aujourd'hui les Pérégrins n'ont pas eu la chance d'arriver ensemble au même endroit, d'établir immédiatement une vie communautaire. Non, chacun se retrouva seul dans une nuit permanente, encerclé par les ombres, obligé de survivre, dans l'urgence, à une extrême précarité, progressant dans une boue qui ne laissait que peu de place à la vie. La désillusion de ne pas trouver l'Orphelinat devint le désespoir de ceux qui acceptent ce néant, ce lieu maudit, dangereux et oppressant.

Peut-être que le groupe aurait aujourd'hui pu se composer de plusieurs centaines de personnes si l'essentiel de ceux qui avaient passé le portail n'étaient pas morts avant d'avoir le temps d'appeler à l'aide. Puis comme les yeux s'habituent aux ténèbres, des survivants parvinrent à se retrouver peu à peu dans ce morne paysage. La rencontre de deux personnes, puis trois, puis dix, ne cherchant qu'à survivre : telle est la naissance des Pérégrins.

Le jeune groupe finit par se composer de quelques dizaines de personnes, chacun ayant été son propre héros, son propre sauveur. Le groupe s'installe, afin de gagner en sécurité, chacun trouvant son rôle dans le groupe... Les roches et les arbres étaient rares mais le groupe parvint à construire ses premières protections. Ils établirent un camp de base, avant de partir, à tour de rôle, explorer ce « nouveau monde » fluctuant et beaucoup ne revinrent pas de ces recherches.

Lorsqu'un lieu plus approprié fut découvert, tous les Pérégrins s'y rendirent, réinstallant tant bien que mal le peu de matériel qu'ils avaient récupéré et bâti au fil du temps. Mais ce n'était pas encore l'Orphelinat. Alors de nouvelles expéditions partirent, des nouveaux hommes furent perdus, des familles déchirées... Puis revint l'espoir, une fois encore le camp se délocalisa.

Et une fois encore. Les Pérégrins formèrent alors des groupes qu'ils appelèrent Hordes, spécialisées, efficaces autant que déterminées, formant bientôt des familles au sein d'un peuple nomade.

Pour traverser ces épreuves, ces terres désolées que rien ne leur avait préparé à arpenter, les voyageurs durent revoir leur mode de pensée, leurs croyances, leurs

idéologies, et considérablement s'endurcir autant individuellement qu'en groupe. Les anciennes querelles n'existaient plus.

Une dernière fois, une Horde d'éclaireurs revient, alors tous reprennent leur marche, leur errance, espérant que ce soit l'ultime voyage. Les Pègrins, exténués par cette longue route, ne réalisent sans doute pas à quel point celle-ci les a forgés et endurcis au fil du temps.

NOTES ORGA

- Composition du groupe : 60 PJs max, composées de sous-groupes (max15) que vous pourrez nous soumettre à validation. Ce groupe est ouvert aux **personnages ayant traversé le Portail** à la fin de la deuxième campagne et aux **nouveaux personnages**.
- Axes de jeu : Climat sombre & saturnien, la découverte, le combat, l'enquête. « L'apprentissage » sera un axe plus libre que dans les autres factions. Les Pègrins devront s'intégrer au sein de cet orphelinat, comprendre le lieu qui leur avait été promis comme un Éden et accepter ce qu'il est réellement.
- Mentalité : Iloséa n'est plus, l'Orphelinat n'est pas encore, leur existence devient-elle enfin sédentaire ? Trop nombreux pour être réellement soudés, ils ont cependant affronté ensemble des situations dans lesquelles seule leur complémentarité a assuré leur survie. Le groupe prime, la Horde prévaut.
- Races autorisées : Humains, Chimains, Verdoyants, Elfes, Nains, Gobelins, Orcs, Ondins, Araignées de Sel.
- Contraintes visuelles (costume et maquillage) : Tous âges de personnages possibles. Costumes d'inspiration médiévale-survivaliste (pouvant être basés sur les factions de la seconde campagne) vieillies, reprisés, proches du haillon.