



Micro-GN Kla'Henera saison 2 :
Le Dédale des Egarés

Récapitulatif Micro-GN 1 à 13



Table des matières

1. Contexte de départ	3
2. Scénario Inter-batailles	5
3. Scénario batailles	16

1. Contexte de départ

1.1 Contexte Inter-bataille

1.1.1 La rencontre des cinq factions

Un beau jour, un homme contacta un certain Augusto Di Santi en lui promettant richesse et aventures sur un nouveau monde, au nord de terres gelées (lui expliquant qu'un passage c'est ouvert et que ce nouveau monde est désormais accessible). Ce dernier étant marchand et aventurier saute sur la proposition de son ami en qui il a confiance. Augusto, membre de la Ligue monétaire de Domus monte donc une expédition, va au nord et passe le détroit indiqué sur la carte que lui a fournis son ami. Il y découvre un nouveau monde appelé Nadhezda avec lequel il compte bien commercer.

Pour autant il va tomber amoureux d'une noble de la cité où il a atterri : Solteïa Lazarev, fille du gouverneur de la cité de Dogov. Les deux vont passer beaucoup de temps ensemble et comprendre que leurs mondes respectifs ont tout pour ne pas se tolérer si jamais ces derniers se rencontrent (ce qui est fait avec l'expédition en question). Etant deux personnes d'influence et de pouvoir, ils vont décider de dépasser cela, de se marier pour unir leur peuple et former une alliance avant même que la guerre puisse menacer. Ainsi ils décident de faire ça sur une île neutre et inhabitée se situant presque à mi-chemin des deux mondes, juste en dessous des terres gelées. Une date de rendez-vous est fixée.

Augusto repart en laissant Solteïa Lazarev à Dogov. Il va préparer une nouvelle expédition pour son mariage à destination de cette fameuse île. Solteïa en fait de même. Quelques petits mois plus tard, c'est le moment du rendez-vous.

L'expédition Dogovars arrive sur l'île avec à sa tête Solteïa. Ils sont accompagnés par un groupe d'Ascètes de la Lumière : experts en cérémonie (ils viennent officier le mariage et assurer la sécurité face aux esprits). L'expédition de Paventi arrive avec à sa tête Augusto. Ils sont suivis par un groupe qui n'était pas invité. Les voiles Grises. Peuple remplis d'historiens, d'aventuriers, des archéologues et autres pilleurs de tombe.

Les expéditions qui venaient conclure une alliance et officier un mariage (en plus de profiter de l'île) ne s'attendaient pas à ce qu'un groupe de locaux habitent cette île : les Iloséens de l'île d'Iloséa. Le jeu commence à la rencontre de ces cinq peuples.

1.1.2 Les cinq factions

Les Iloséens : Les locaux de l'île d'Iloséa au passé confus et troublé. Ils vivent avec leurs esprits protecteurs, migrent de région en région sur l'île en fonction des saisons et croient en la déesse Iloséa. La société est matriarcale. Depuis toujours ils ne peuvent pas accéder au centre de l'île appelé « le cœur » mais peu avant la rencontre, ils peuvent à nouveau accéder à ce lieu qui s'ouvre à eux. Un groupe est envoyé dans le cœur et fera la connaissance des autres groupes.

La Ligue Monétaire - Paventi : Cité de Domus en période de crise économique, Paventi fait partie de la Ligue Monétaire : cette fédération de cité marchande. Une expédition d'hommes de Paventi est montée par Augusto Di Santi afin de sauver Paventi de la ruine grâce à un mariage à faire fructifier avec un peuple récemment rencontré. L'objectif est donc d'assurer le mariage, l'accord et de sauver Paventi. Ils ont leur propres superstitions et croyances.

Les Voiles Grises : Peuple composé d'aventuriers, d'archéologues, de pillers et d'historiens, ils fonctionnent par un système de Parrains, ont leur propres superstitions et croyances. Ils apprennent qu'une expédition étrange se prépare depuis Paventi vers des terres de légendes. Une expédition est montée et le Voiles Grises se mettent en chasse des hommes de Paventi. Ils ont pour objectif d'y faire des découvertes et de ramener des objets qui pourraient s'y trouver.

Les Dogovars : Ville de Nadhezda dans un contexte politique compliqué ou le partage des richesses est de mise et ou aucun culte au commerce est voué. Le crédo est essentiellement l'entraide. Une expédition d'hommes de Dogov est montée par Solteïa Lazarev afin de conclure un mariage et une alliance avec des hommes du Monde des merveilles : un monde du sud fantasmé depuis aussi longtemps que l'on se souvienne par les peuple de Nadhezda mais qui selon Solteïa pourrait en décevoir beaucoup et pourrait même provoquer une guerre. Ils vont découvrir ça.

Les Ascètes de la Lumière : Peuple de Nadhezda composé de sages et de savants habitant au Mont Dogon. Leur mission en Nadhezda est unique et ils en ont l'exclusivité : protéger les populations contre les esprits et « gérer » ces derniers de manière pacifique ou pas. Une partie des Ascètes de la Lumière suivent les Dogovars afin d'accompagner Solteïa, de découvrir le monde des Merveilles et de protéger leur peuple d'esprits potentiels. Les Ascètes faisant partie de l'expédition ont pour beaucoup décidé de quitter Nadhezda suite à des dissensions au sein de leur communauté. Leur pouvoir et leur valeur sont estimés par un système à 3 piliers. Tous sont en quête du 4^{ème} : L'illumination.

1.2 Contexte batailles

1.2.1 L'Algalzal et les incarnations

A partir du second Micro-GN, une machine appelée l'Algalzal est utilisée et téléguidée par un homme à distance ou bien fonctionne toute seule, personne ne le sait vraiment. Cette machine présente et faisant effet sur le cœur de l'île d'Iloséa envoie les gens qui s'y trouvent dans le passé, ces derniers se réincarnent alors généralement dans des soldats du passés faisant la guerre et vivant leurs heures de gloires ou à l'inverse, leu dernier soupir. L'utilisation de la machine est régulière, elle provoque l'endormissement de tout le monde environ 2 à 3 fois par mois et les membres du cœur qui s'incarnent dans des soldats du passé vivent différentes batailles de la même guerre. Toutes ayant un lien. Pour autant, le « pourquoi » de ces batailles et de cette machine, personne ne le connaît au départ. Mais tout le monde va apprendre à utiliser la machine et en apprendre plus sur cette guerre du passé.

1.2.2 La guerre vécue dans le passé

Le royaume unifié d'Eryn n'était qu'un écran de fumée cachant de multiples rivalités. Seule la personnalité forte du dirigeant avait permis de maintenir le tout en place. Malheureusement pour lui, la folie a commencé à le ravager et il finit par être assassiné par un de ses conseiller, affolé par la situation et dans l'espoir d'éviter un bain de sang au monde... Ce ne fut pas le cas. Les factions se dressèrent pour s'accuser les unes les autres d'avoir commandité l'assassinat et réclament toutes le trône. Ainsi la grande boucherie se mit en branle.

Liste des belligérants :

Les Nobles & les Bourgeois (ROUGE)	Le Conseil Royal (VERT)
L'ordre des SUANDRE (JAUNE)	La Commune (BLEU)
L'Archive Combattante (GRIS)	Antagonistes divers (NOIRE)

2. Récapitulatif Inter-batailles

2.1 Micro-GN #1 : Le monde des merveilles

Les expéditions de Domus et de Nadhezda débarquent presque en même temps sur l'île, et atteignent le Cœur d'Iloséa en même temps que les autochtones : les Iloséens, qui n'avaient jusqu'à présent jamais pu y entrer. Les tensions issues de la rencontre entre tous ces peuples différents sont vite dissipées, et tous apprennent à respecter la règle principale d'Iloséa : "Puisse peu, arrosez beaucoup" tout en faisant connaissance. Le mariage de Solteïa Lazarev et Augusto Di Santi est annoncé.

Pendant ce temps, l'équipage d'un navire pirate, l'Orpilleur, a suivi l'expédition de Domus. Il sera recruté par l'Oublié, pour exécuter quelques basses besognes à sa place tandis qu'il enquête sur son projet principal.

Sur l'île, les nouveaux arrivants font plusieurs découvertes : une Arche en pierre, qui rappelle des souvenirs à certains ; des stèles gravées dont l'utilité et la provenance restent mystérieuses, et une table, qui une fois placée à un endroit particulier semble prendre vie, et laisse apparaître un automate : il se présente comme Dhakira, et la table comme l'Alghazal, un outil extraordinaire, qui permettrait à ses utilisateurs de se replonger dans un passé lointain...

Les quelques frictions qui subsistent entre les peuples font peur à Dhakira, et un système de défense s'active automatiquement via l'Alghazal, faisant ressurgir des figures du passé afin d'éliminer toute menace envers l'appareil et son serviteur.

2.2 Micro-GN #2 : Cérémonie

Les préparatifs du mariage d'Augusto et Soltéïa, notamment la signature des traités et contrats, battent leur plein. Pendant que les nouveaux habitants du cœur s'affairent, l'Oublié ordonne à l'équipage de l'Orpilleur de voler des ressources, et de tenter de raviver les tensions entre les peuples.

Les Ascètes de la Lumière découvrent au cœur d'Iloséa des sources de pouvoir, leur facilitant l'accès à ce que leur religion appelle "prodiges", et qui permettra d'abord à eux puis à d'autres d'avoir accès à des sorts inconnus de tous. Les Ascètes ont toutefois fort à faire, car le Cœur est envahi par des Ombres, esprits vêtus de noir qui sèment la terreur dans le cœur des gens. Ils parviennent toutefois à les apaiser juste avant la cérémonie de mariage.

Les Iloséens sont surpris de se retrouver tout à coup en présence de leur Déesse, Iloséa. Celle-ci est curieuse de ces nouveaux visiteurs, et ira même jusqu'à bénir l'union de Soltéïa et Augusto.

Les contingents Dogovar et de la Ligue Monétaire assurent la sécurité de la cérémonie, après que les fiancés et le maître de cérémonie aient été visés par de multiples tentatives d'assassinat provenant d'espions de Sanctuaire, capitale de la Ligue Monétaire et rivale de Paventi. Les espions ont entre autres activé une nouvelle fois le système de défense de l'Alghazal.

De leur côté, les Voiles Grises, soupçonnés d'avoir commandité les assassinats grâce au bon travail de diversion des espions de Sanctuaire, découvrent une énigme dans leur camp, qui les enjoint à explorer plus avant l'Alghazal. A la surprise générale, celui-ci se réactive plusieurs fois dans la journée,

plongeant les héros dans un profond sommeil, alors qu'ils revivent dans leur esprit de sanglantes batailles d'un temps lointain. Seuls quelques-uns sont capables de s'en souvenir à leur réveil, mais le mot tourne rapidement, et les factions se trouvent devant un nouveau mystère. L'Alghazal fournit un indice supplémentaire, laissant entrevoir à tous les habitants du cœur un passage de l'histoire : la mise à mort d'un ancien roi, Eryn Anverden, et la guerre qui se déclencha pour sa succession.

La cérémonie a lieu en fin de journée, sans incidents particuliers. Augusto et Soltéia sont mariés, Domus et Nadhezda sont désormais unifiés.

2.3 Micro-GN #3 : Nouveau départ

La dure réalité politique s'impose aux nouveaux alliés, alors qu'un flot de réfugiés en provenance des deux parties du monde débarque sur Iloséa : sur Domus, le dangereux et fanatique culte de la Grande Flamme est passé à l'attaque, et a attaqué plusieurs cités. La ville de Refuge, bastion des Voiles Grises, est en proie à un coup d'état. Et sur Nadhezda, le départ précipité, et semble-t-il illégal, de Soltéia a entraîné l'implication du Conseil, et de sa police secrète : la FPN, Force de Protection de Nadhezda, a engagé une série de répressions sur la ville de Dogov, causant ainsi le départ de nombreux réfugiés vers Iloséa.

Du côté d'Iloséa, les religions sont chamboulées : un Verdoyant, membre du peuple Iloséen, a vraisemblablement été converti aux voies des Ascètes de la Lumière, avant l'arrivée de ceux-ci sur l'île, par un mystérieux maître vêtu de jaune. Le culte de la Grande Flamme envoie ses hommes dans le Cœur, bientôt suivis par une figure terrifiante : le Paladin de la Grande Flamme, une montagne de violence quasiment immortelle, ravage les navires sur la berge, puis attaque les nouveaux habitants du cœur. Ce n'est qu'en s'unifiant, et après le sacrifice des vies de certains, qu'ils parviendront à vaincre le Paladin.

Alors qu'une autre figure semblant incarner le concept de la Mort enjoint les Ascètes à apaiser l'esprit d'une petite fille, l'équipage de l'Orpilleur, piloté par l'Oublié sous couvert d'un "elfe noir", continue ses opérations : vol de ressources, fausses accusations et tentatives d'assassinat. L'Oublié, quant à lui, s'intéresse de près à un mystérieux livre en possession des Ascètes, ainsi qu'à Iloséa et les offrandes qui lui sont faites.

Les Iloséens apprennent la présence sur l'île d'une figure mythologique et très dangereuse : le Wendigo. De nouvelles personnes font également leur apparition : se faisant appeler Asteria, ces esprits sont restés enfermés dans les couloirs du temps à l'intérieur de l'Alghazal pendant une durée inconnue, et semblent être une mine d'informations sur le passé du monde.

Alors que de la situation du monde semble inquiétante pour les différentes factions, des membres d'une nouvelle religion, le culte d'Hérak, exécutent un cérémonial près de l'Arche de pierre. Celle-ci s'ouvre, révélant qu'il s'agit d'un portail pour voyager à travers le monde. Quelques aventuriers intrépides en franchissent le seuil...

2.4 Micro-GN #4 : Dans la brume

Tandis que les réfugiés continuent à arriver sur Iloséa, les premières tensions naissent : des Ascètes entrent illégalement dans les grottes Iloséennes et sont capturés, Augusto et Soltéïa testent la loyauté des membres de leur faction d'adoption, des émissaires du mont Dogon tentent de dérober le Livre sacré des Ascètes, les assassins de l'Œil Noir sévissent sur l'île, et pour couronner le tout, un énorme mastodonte est apparu dans le Cœur : tout le monde se lance à la chasse.

Pendant ce temps, les aventuriers étant entrés dans l'Arche en ressortent vite, impressionnés par le potentiel (et les potentiels dangers) qu'offre ce nouvel appareil. Il apparaît clairement que l'Arche fonctionne avec du sang bien spécifique... Mais spécifique à quelle espèce ?

Au sein des factions, les choses avancent : une érudite du nom de Barbara arrive de Nadhezda avec un contingent de la FPN. Ceux-ci sont rapidement neutralisés par les Dogovar, mais Barbara est graciée, et autorisée à rester sur Iloséa. Les nouvelles du continent sont graves : Domus et Nadhezda se sont enfin rencontrés, et le résultat a été désastreux : la guerre entre la FPN de Nadhezda et les forces de l'Amiral Carter de Sanctuaire est déclarée.

Les guildes de Domus découvrent l'existence des Voiles Grises, et tentent de faire affaire avec eux, tandis qu'un membre de la famille Mercueil vient leur donner des nouvelles de leur ville, Refuge. La comtesse de Costière visite le camp de la Ligue monétaire, à la recherche d'un vieil "ami". Les héros qui ont sacrifié leur vie pour stopper le Paladin de la Grande Flamme se voient offrir un rite funéraire au cours duquel apparaît Iloséa elle-même.

L'Oublié cherche à tisser du lien avec les nouveaux habitants de l'île, et est parvenu à réunir tous les ingrédients de sa potion de polymorphie. Il prend donc l'apparence d'Iloséa, et interagit avec des factions qui n'y voient pour l'instant que du feu.

Pour les Ascètes de la Lumière, la journée se termine sur une note négative : les premières rumeurs de Nadhezda font état de la fermeture du temple Dogon, et de groupes séparatistes en ayant fait sécession. Pendant ce temps, le Gardien du Livre sacré prospecte pour faire de nouvelles recrues et partager sa responsabilité...

Micro-GN #4.5 : Offrande du passé (VIP) :

La cérémonie pour annoncer la saison de la pêche commence et une expédition d'Iloséens et d'invités triés sur le volet se présente auprès du guide pour faire une offrande et pour que la saison se passe bien. Les esprits sont bien présents et tout le monde peut les rencontrer mais les choses dérapent. Une entité malveillante est sur place et y commet des expériences dans un laboratoire. Ce qui fait que la région n'est pas sûre et qu'elle se défend contre n'importe qu'elle personne passant par là... Et donc l'expédition. Ainsi le voyage touristique pour l'offrande se transformera en enquête musclée qui découlera sur la découverte de l'Homme en noir et ces hommes. Les participants en ont aussi appris plus sur le Wendigo.

2.5 Micro-GN #5 : Pêche pourpre (Nocturne)

Un grand banquet est organisé par les Iloséens pour célébrer le passage à la nouvelle saison. Y sont invités, par Augusto et Solteïa de nombreux convives et dignitaires extérieurs à l'île, représentant les différentes tensions parcourant le monde.

Les Araignées de Sel de Domus et les Ondins de Nadhezda se rencontrent à nouveau, et entament des discussions diplomatiques pour la première fois depuis longtemps.

Jane Harkonen, de Refuge, tente d'allier les différentes factions d'Iloséa afin de reprendre la ville des Voiles Grises, Refuge, et sa merveilleuse bibliothèque.

Le Patricien de Paventi, commanditaire de la délégation de la Ligue Monétaire, a fait le déplacement, désireux d'assurer la prospérité de sa cité.

Une délégation de Nadhezda est envoyée pour supporter l'effort de guerre contre Domus, guerre à laquelle aucun des habitants d'Iloséa ne participe activement. Un autre envoyé de Nadhezda apporte un message bien différent : représentant du Lotus Blanc, une organisation secrète, il milite pour la paix universelle et le bien commun des peuples.

Un maître du temple Dogon, Petite Loutre, est envoyé par le Grand Maître Wu Feng pour enquêter sur les rebelles d'Iloséa.

Ce tableau déjà tendu finit par virer au drame : un groupe d'assassins sévit dans la soirée, exécutant sans pitié la majorité des dignitaires : le Patricien de Paventi, l'ambassadeur du Lotus Blanc tombent notamment sous leurs coups, mais leur victime la plus importante n'est autre que la Guide Iloséenne, Hulan, empoisonnée au cours du banquet. Son époux boit à son tour le poison, afin de prendre ensuite l'antidote concocté par les Dogovars et prouver à son peuple qui fait confiance, malgré tout, aux étrangers. L'Arche d'Iloséa est de nouveau activée, et des créatures meurtrières en sortent, alors qu'un nouvel antagoniste se dévoile : se faisant appeler l'Homme en Noir, il se révèle en posant une bombe dans le cœur de l'île.

Pendant ce temps, l'Alghazal envoie de nouvelles visions du passé aux protagonistes : elles parlent de l'établissement d'une "Machine", loin dans le passé, de la capture par les Juges de la fille d'une déesse Elfe, et de l'activation de cette Machine avec la fille en son centre. Mais le plan des Juges ne s'est pas passé comme prévu, et le seul résultat de leurs machinations sera le moment funeste du Jour de l'Extinction...

2.6 Micro-GN #6 : La vague

Elane Nuque-Etoilée, héritière de la guide Hulan, conduit les funérailles de cette dernière, et dévoile à tous des documents en sa possession, concernant notamment les Juges de l'ancien temps. Alors que de nouveaux dignitaires de Domus viennent faire la promotion de la guerre de leur côté, les ennuis commencent au cœur d'Iloséa : une des Stèles de pierre s'est fracturée, et une force puissante s'en écoule, faisant courir un danger mortel aux habitants jusqu'à son épuisement ; l'Arche est toujours ouverte, déversant son flot de créatures et autres monstruosité devant être combattues ou apaisées par les factions ; Edmund Von Carter, fils de l'Amiral Carter, dirigeant de la Ligue Monétaire de Domus, est aperçu sur l'île à la tête d'une force armée ; la FPN et des gobelins sèment le chaos autour du camp Dogovar.

Les habitants de l'île font courageusement face aux difficultés, parvenant à combattre les effets de la stèle et les créatures de l'Arche, et même à capturer Edmund Von Carter. Un nouveau Patricien pour Paventi est élu dans le camp de la Ligue Monétaire. Iloséa elle-même apparaît aux Dogovar alors qu'ils finissent de consacrer un autel à son nom : certains voient en elle l'incarnation de leur Mère Patrie, et se découvrent une nouvelle religion. Certains Ascètes de la Lumière reçoivent un message surprenant

: leur ancien Grand Maître, Sun Xiang, serait encore vivant, et disposé à guider les ascètes qui l'écouteraient.

Le plus grand choc religieux vient toutefois d'une autre source : les adeptes du Dieu Hérak, héros de l'humanité. Sa prêtresse dévoile aux habitants d'Iloséa que le sang de Verdoyant permet de contrôler l'ouverture et la fermeture de l'Arche d'Iloséa, et plus encore, Hérak lui-même apparaît en fin de journée : faisant étalage de sa puissance, il enjoint les factions à s'unir, désigne Augusto et Soltéia comme ses champions sur Iloséa, et déclare qu'il reviendra dans un an, date à laquelle les protagonistes devront avoir retrouvé son arme, qui lui permettra d'éradiquer le mal dans le monde.

Pendant ce temps, un coffre mystérieux est retrouvé et ouvert, qui contient une série de noms qui attireront toutes les convoitises, et mettront les factions sur la piste la plus importante, celle des Héritiers de la Machine...

2.7 Micro-GN #7 : Les fils du temps

L'Homme en Noir, piloté en secret par l'Oublié, sème le chaos sur Iloséa : il est parvenu à réactiver le Sas, système de défense du Cœur construit par les juges, qui fait courir un danger mortel à quiconque tente d'y entrer (notamment des scientifiques Nadhezdans, menés par Barbara). Il tente également de passer un accord avec les Voiles Grises pour échanger des informations.

L'Oublié, quant à lui, tente de se faire bien voir sur Iloséa : il aide les factions à se débarrasser d'une espèce végétale particulièrement empoisonnée, et se positionne publiquement contre l'Homme en Noir. Il est également fasciné par le contenu du coffre ouvert deux mois avant, et va engager toutes ses ressources pour en connaître le contenu.

Alors que les Iloséens remontent doucement la piste des assassins d'Hulan, les répercussions des événements précédents continuent : Augusto accepte la mission d'Hérak, souhaitant s'ouvrir au monde et participer plus activement à son contrôle. Soltéia, quant à elle, rejette la voie d'Hérak, et veut faire d'Iloséa un lieu neutre. Les Voiles Grises signent enfin une alliance avec les Ascètes et les Dogovar : leur objectif : partir sur Domus, et reconquérir Refuge. Le fantôme d'un ancien membre du Lotus Blanc pousse les Dogovar à s'allier aux Ascètes via un mariage politique.

Du côté des Ascètes de la Lumière, l'ordre des Gardiens du Livre Sacré a été refondé : regroupant des membres de toutes les factions, il est dédié à la protection de l'ouvrage, qui en échange leur donne périodiquement de nouvelles informations. Ces Gardiens doivent d'ailleurs affronter une aberration, tout droit sortie de l'Arche, qui souhaite absorber le Livre et sa puissance.

La stèle brisée du Cœur d'Iloséa est presque déchargée, et les esprits de l'Asteria poussent les habitants à enquêter sur ces structures, qui semblent revêtir une importance plus significative que prévu.

2.8 Micro-GN #8 : Quand le vin est tiré, il faut le boire !

La bataille de Refuge s'engage. D'un côté, les forces de Domus dirigées par l'Amiral Geoffrey Von Carter, patriarche de Sanctuaire. De l'autre, les Voiles Grises, et leurs alliés Dogovar. Au plus fort des affrontements, l'impensable se produit : le contingent Dogovar, avec pour but avoué de renforcer

l'opposition à la FPN qui a pris leur ville, trahit les Voiles Grises, et fait tourner la bataille au profit des Carter.

Loin de Refuge, au Cœur d'Iloséa, une nouvelle force armée tente d'envahir la zone : la Compagnie de l'Eau Noire, des mercenaires sous le commandement de l'Homme en Noir, occupe le camp Dogovar et sème le chaos dans le Cœur. L'Homme en Noir a également posé une bombe dans le temple des Ascètes de la Lumière, désamorcée de justesse par un Dogovar encore présent au Cœur.

Augusto part à Paventi pour appuyer le nouveau Patricien, tandis que Soltéïa se réfugie chez les Ascètes. Les nouvelles de son continent sont mauvaises : maître Petite Loustre, blessé, revient sur Iloséa, et révèle qu'outre les problèmes militaires, les esprits sont en ébullition sur le continent, et le temple Dogon a cessé de donner signe de vie.

Iloséa est secouée par de nouveaux arrivants : Garwig Tobias des Voiles Grises semble détenir des informations sur les familles disparues de certains protagonistes ; des trafiquants de drogue débarquent à la recherche de leur cargaison perdue ; Karb, un Brave d'Iloséa, unifie les Iloséens du cœur et les guide vers un but commun ; et enfin, le terrifiant Amiral Geoffery Von Carter arrive sur Iloséa par l'Arche, à la tête d'une armée, assassine son fils Edmund pour ses échecs, et annonce à ses habitants que l'île est désormais conquise par Sanctuaire.

Alors que les Gardiens sont mis à l'épreuve par un Serviteur Divin également sorti de l'Arche, les autres mystères d'Iloséa s'épaississent de plus en plus : les érudits Nadhezda dévoilent aux factions que les "Héritiers" dont ils font mention depuis quelques temps font parties de lignées importantes, qui ont traversé et marqué l'histoire du monde. Iloséa elle-même, apparue sur l'île pour bénir ses enfants de Paventi, semble se souvenir d'événements perdus, et appelle l'Oublié son "fils béni". Les Verdoyants d'Iloséa commencent à comprendre qu'ils sont les descendants des anciens Juges, et les esprits de l'Asteria donnent à leurs alliés l'opportunité de voyager à l'intérieur même de l'Alghazal, remontant les couloirs du temps à la recherche d'informations oubliées.

2.9 Micro-GN #9 : La guerre des Titans

Le contingent Dogovar qui a permis aux Carter de conserver Refuge au détriment des Voiles Grises revient sur Iloséa. Les tensions entre cette faction et les autres sont exacerbées, les armes sont tirées et les voix acérées de tous les côtés, mais la situation se résout, miraculeusement, par le procès et l'emprisonnement des responsables par la Ligue Monétaire. Solteïa, se sentant trahie par les siens, refuse de retourner dans son camp et leur exprime de manière très véhémement son point de vue. Mais elle finira tout de même par suivre leurs plans et part mener la Rébellion contre le Conseil sur Nadhezda.

De nouvelles révélations tombent sur Iloséa, via des documents secrets apportés par Karb aux Iloséens sur le clan de la Chouette, des bribes d'informations de Garwig Tobias qui parlent également de chouettes, et d'une unification à venir qui changera le monde.

Les Iloséens capturent enfin l'assassin d'Hulan, tandis que les trafiquants de drogue sévissent sur Iloséa, et tentent de passer des contrats avec les différentes factions pour leur produit. Un étrange Iloséen révèle que les Chimains seraient tous issus d'expériences, et que leur espèce serait totalement artificielle, créée par des mains inconnues il y a une éternité.

L'Homme en Noir quitte le cœur, partant semer la terreur sur le reste d'Iloséa avec ses troupes. Il laisse pour le remplacer son mentor. Mais c'était sans compter sans l'apparition de son Némésis, Hector le Chevalier Blanc. Ce dernier parvient à vaincre le mentor, laissant l'Homme en Noir de plus en plus affaibli.

Les événements de la journée sont éclipsés par une rencontre qui marquera un tournant dans l'histoire : un navire d'un peuple inconnu, le Peuple de l'Eau, accoste Iloséa, et rencontre des Iloséens, ainsi que des membres de la famille Tobias des Voiles Grises. Ces trois peuples sont en réalité les trois Chouettes, descendants lointains de l'ancien peuple Manéen, et leur rencontre va mettre en branle une prophétie, écrite par la Mage Eisse lors du Jour de l'Extinction, juste avant sa disparition : son premier verset annonce tout simplement la disparition progressive de l'énergie magique, et la fin du monde à venir, désirant motiver les factions à y faire quelque chose.

L'Oublié réalise qu'il ne sait pas tout, et cesse d'être un antagoniste vis-à-vis des habitants du Cœur : il use toujours de subterfuge et de manipulation, mais cherche à se faire des alliés pour contrer la menace qui vient de se révéler. Malheureusement pour lui, il est démasqué : les protagonistes apprennent qu'il s'est fait passer pour Ilosé, contrôlait l'Homme en Noir, et a semé insidieusement la terreur depuis l'arrivée des factions sur l'île.

Alors que la guerre mondiale s'enlise sur Domus et Nadhezda, l'île d'Iloséa prend conscience que quelque chose de bien pire se dessine à l'horizon.

2.10 Micro-GN #10 : L'inoubliable oublié

L'Oublié est au pied du mur, et il prend la décision de tout révéler : il s'agit en réalité de Grimm Trannos, un des anciens Mages qui ont modelé le monde de Kla'Henera depuis sa préhistoire. Immortel mais dépourvu de pouvoir, il a vécu mille vies, et c'est lui qui a pris la place de la fille d'Elbereth lorsque les Juges ont activé la machine. Le Jour de l'Extinction, il en est responsable, et il cherche depuis par tous les moyens à rattraper ses erreurs.

C'est lui le fameux "ami" d'Augusto qui lui a révélé l'existence de Nadhezda et provoqué la rencontre entre les peuples des deux continents. C'est également lui qui a manipulé les factions d'Iloséa vers l'Alghazal, lui permettant d'enquêter dans le passé à la recherche des Héritiers qui, une fois la Machine réactivée, lui permettront de « réparer le monde » (à sa manière). Certains habitants d'Iloséa, dont les Gardiens, poussés par leur Livre, sont convaincus du bien-fondé de ses actions, et rejoignent sa cause.

Les habitants du Cœur, secoués par ces révélations, se voient toutefois épargner le pire, car le reste du monde est sujet à des catastrophes terribles : raz-de-marée, tremblements de terre, incursion d'esprits vengeurs, entrée en éruption du Mont Dogon, qui ensevelit le temple des Ascètes de la Lumière et libère des forces très anciennes, qu'Eisse réfère dans sa prophétie comme Zakon et Kairos; des villes entières sont rayées de la carte. En dehors du Cœur d'Iloséa, le seul endroit qui semble commencer à aller mieux est un petit village de bric et de broc en construction, sur les berges de l'île. Dénommé Falaise, il accueille tous les réfugiés et apatrides du monde, désireux de s'éloigner des conflits et catastrophes qui le déchirent. Les débuts de Falaise sont difficiles, mais petit à petit la civilisation regagne ses droits, le village s'agrandit, et certains de ses habitants se mettent à prospérer. D'autres ont tout perdu, et voient le Cœur comme leur seule planche de salut : ils s'y rendent en masse.

Du côté du Cœur, outre le coup de théâtre de l'Oublié, les choses semblent s'améliorer : l'Homme en Noir est enfin vaincu pour de bon, et certains membres des factions entament une série de voyages dans les couloirs du temps, remontant des lignées d'Héritiers via l'Étincelle de pouvoir qu'ils abritent, pour apprendre à les connaître, et potentiellement identifier les Héritiers du présent. Hérak lui-même apparaît aux factions, et fait montre de ses pouvoirs en permettant à chaque habitant d'Iloséa de se souvenir des voyages et des batailles qu'il ou elle vit dans l'Alghazal.

Pour certains, le répit est de courte durée : des survivants de Refuge viennent chercher justice, et l'actuel Capitaine des Voiles Grises est tué pour avoir failli au Code. Enfin, en opposition à l'issue du procès, un des Dogovars prisonniers de la Ligue est exécuté par cette dernière.

2.11 Micro-GN #11 : La prophétie d'Eisse

Une immense vague d'énergie magique perturbe le monde entier. Les conséquences sur Iloséa sont immédiates : l'Arche s'ouvre de manière aléatoire pendant toute la durée de la perturbation, l'Alghazal piège certains habitants dans les couloirs du temps (seule l'intervention de Grimm Trannos permettra de les sauver), et de manière générale, les esprits s'échauffent, et la tempérance se fait rare.

Dans ces conditions, l'exécution d'un prisonnier Dogovar par la Ligue le mois précédent conduit à des conséquences tragiques : l'escalade de la haine et de la vengeance culmine en l'assassinat d'une Dogovar enceinte par un soldat de la Ligue Monétaire. Portés par le goût du sang et enragés par la perte récente du gouverneur de Dogov, la troupe Dogovar réplique et dévaste le camp de la Ligue, en exécutant tous les membres présents qui ne choisissent pas de se rendre.

Dans le même temps, un parasite magique se répand chez les Ascètes de la Lumière, les conduisant à une frénésie de violence inarrêtable. Ils parviennent à s'en sortir in extremis, mais certains seront à jamais changés, et s'éloignent de la voie de l'Illumination chère à Sun Xiang.

La plupart des leurs n'ayant pas survécu au mois passé, les quelques habitants de Falaise qui avaient poussé jusqu'au cœur tentent d'en repartir, accompagnés des candidats à la mairie de la ville naissante. Deux survivants parviendront à y retourner, clamant que leurs camarades se sont fait assassiner de sang-froid par des gens vêtus de rouge.

Dans l'une des salles de l'Arche, une découverte capitale est faite : un plan complet, mais hélas non détaillé, de la Machine des Juges. Il donne à tous l'opportunité de la réassembler, et, avec le bon Héritier, de finir par la réactiver. Tandis que les voyages dans les couloirs du temps à la recherche d'Héritiers se poursuivent, une figure mythologique d'Iloséa, le Wendigo, est vaincu dans le cœur : il révèle en disparaissant des informations sur les Mages de l'ancien temps, et leurs Héritiers : tout est lié, et les habitants du Cœur commencent à le comprendre.

Le culte d'Hérak commence à prendre de l'importance, et à recruter des fidèles, avec la promesse de mieux comprendre et maîtriser le fonctionnement des Arches.

Dans le reste du monde, la guerre se tasse : Carter est occupé par de nouveaux problèmes à Refuge, où son plus précieux allié, Garen Macandal, a décidé de ne plus coopérer, et par la disparition d'Athenry, laissant déferler les créatures des Terres du Trépas sur Domus. Du côté de Nadhezda, la FPN est en proie à la rébellion de Soltéa, mais également à une armée inconnue, venue du Nord, dont on ne sait toujours rien. Certains des belligérants commencent à parler de négociations en vue d'un cessez-le-feu.

2.12 Micro-GN #12 : εαεεε'ε εεεεεεε εε

La vague d'énergie magique est passée, et le lendemain, les habitants d'Iloséa se réveillent en ayant perdu tout accès à celle-ci : plus d'esprits, plus de prodiges, plus d'Alghazal, plus d'Arche. Les mystères d'Iloséa ne peuvent pas être explorés plus avant, si ce n'est par un événement : l'érudite Nadhezdana Barbara a découvert dans les pièces de l'Arche des informations sur la Machine, son activation, et plus important, une partie détaillée du plan de cette dernière, traitant des stèles découvertes dans le cœur à l'arrivée des protagonistes. Elle arrive à revenir dans les derniers soubresauts de la magie.

Les Dogovar profitent de l'absence de magie, et donc de danger, pour tenter de réparer la stèle fissurée, afin qu'elle ne menace plus personne. Dans le même temps, un ingénieur Dogovar débarque sur Iloséa : il se dit émissaire de la Mage Kairos, sa Déesse, la véritable Mère Patrie des Dogovar. Celle-ci, enfin libérée de son long tourment, annonce son retour proche.

Les Ascètes de la Lumière sont tiraillés entre la voie de l'Illumination prônée par Sun Xiang, et un nouveau type de pragmatisme, né des difficultés rencontrées sur Iloséa. Certains ascètes quittent leur faction, pour suivre leur propre chemin sur Iloséa.

Un petit groupe issu de la Ligue Monétaire, et plus précisément de la ville de Malenstein, vient s'installer dans le cœur après avoir traversé Falaise afin d'y établir une taverne et d'y faire commerce.

L'arrivée d'un contingent de Falaise nommé Nouvel Ordre chamboule la politique du Cœur. Après une journée riche en négociations, et marquée notamment par la pose de bombes au sein de tous les camps par des fanatiques du Nouvel Ordre ainsi qu'un blocus du Cœur par ce dernier, les factions finissent par tomber d'accord pour s'allier sans pour autant intégrer de manière active les représentants de Falaise et du nouvel ordre aux négociations.

Augusto, lui, a sponsorisé le Nouvel Ordre sous certaines conditions, pour alerter certains habitants du cœur (y compris ses hommes) qui selon lui, ne sont pas assez ouverts à de nouvelles problématiques sur Iloséa et n'ont pas la bonne approche avec les habitants de Falaise mais aussi avec le reste du monde. Solteïa, sa femme, continue la rébellion qui semble toucher à sa fin.

D'autres ambassadeurs, venus des continents de Domus et Nadhezda, viennent tâter le terrain dans la dernière zone neutre du monde. Tous ne sont pas d'accord, mais le sentiment général qui ressort est une volonté de stopper les hostilités, et de se concentrer sur le plus important : la survie dans ce monde qui se meurt.

2.13 Récapitulatif : un an sur Iloséa

Une année s'est passé depuis le débarquement, l'on peut procéder à un récapitulatif. La rencontre qui n'avait finalement rien d'hasardeuse (Grimm) a principalement apporté la guerre, la rencontre des peuples apportant son lot de quiproquos. Toutefois Grimm a eu un rôle très important dans la dégradation de ces relations qu'elles soient à l'échelle mondiale à travers diverses manipulations ou à l'échelle d'Iloséa à travers l'Homme en noir. Ce dernier qui a tout révélé après avoir été mis au pied du mur et après s'être rendu compte qu'il ne pouvait pas avoir la pleine maîtrise de la situation et qu'il y avait des enjeux bien plus grand n'a pas pour autant été jugé. Tous s'occupant de résoudre des tensions diplomatiques à l'échelle du monde ou à l'échelle d'Iloséa. De plus la construction d'une ville de réfugiés bat son plein sur Iloséa et nécessite beaucoup d'investissement de la part des hommes et femmes du Coeur.

Aujourd'hui les enjeux sont troubles, le monde est en train de s'effondrer et seuls les Versets d'une certaine Eisse à destination du cœur permettent à ses habitants de mieux appréhender la situation et ce à quoi elle va mener à terme : la destruction partielle du monde du fait de la disparition de la magie ?

Au final les objectifs initiaux de l'Oublié (faire revenir un Panthéons et soigner le monde) pourraient bien être pratique pour apporter une solution à la situation posée par la prophétie d'Eisse dans la mesure où l'objet de ses recherches et la machine qu'il voulait utiliser sont les mêmes. Mais quelle solution ?

Pour résoudre le problème il semble falloir utiliser une machine, la même qui aurait causé bien des dérèglements violents. Mais cette machine semble détruite, incomplète, nécessite d'utiliser pour son fonctionnement des types de personnes bien précis. Enfin, elle peut avoir plusieurs effets bien différents en fonctions des « personnes » qui y sont mises pour l'alimenter. Plusieurs sont ceux qui ont déjà leur avis et des objectifs clairs. Mais lesquels ? Comment se positionneront les habitants d'Iloséa ?

2.14 Micro-GN #13 : la Chasse Etincelante

La nouvelle de l'existence de la Machine, des Etincelles et des Héritiers se répand, que ce soit dans le passé ou dans le présent, et tous doivent y réagir. Sur Iloséa, une branche du culte d'Hérak dévoile de mystérieux cristaux, capables selon eux de capturer une Etincelle à la mort de son porteur. Leur première victime (néanmoins ramenée à la vie après la capture de son Etincelle) n'est autre qu'Ivan Lazarev le jeune, un des derniers descendants du gouverneur Lazarev de Dogov.

La prophétie d'Eisse se poursuit, alors qu'un nouveau verset, adressé directement aux Voiles Grises depuis le passé, est découvert. Entre autres informations, deux événements y sont mentionnés. Le premier est la transformation que subit Iloséa lors de cette même journée : elle semble presque se réincarner en une autre personne, retrouvant des souvenirs de son ancienne vie, et donne naissance à un enfant baptisé Espoir. Le deuxième événement majeur est le retour de deux des Mages d'antan, égaux de Grimm Trannos mais dépositaires d'un puissant pouvoir magique : alors que Kairos, l'Ingénieuse, cherche à faire valoir son statut de Mère Patrie Originelle auprès du contingent Dogovar, Zakon, la Belle, semble chercher tout comme Grimm l'entrée d'un lieu mentionné dans la prophétie, un lieu où tout pourrait être résolu, un lieu qui n'est connu que sous le nom d'Orphelinat.

Alors que les Iloséens se voient confier de plus grandes responsabilités dans la gestion de leur île, différentes personnalités de Domus cherchent à faire bouger les lignes sur leur continent, allant même jusqu'à conduire une opération de sauvetage de Garen Macandal à travers l'Arche. Les Voiles Grises subissent un lourd revers, assistant impuissant au meurtre d'Alice Harkonnen et des deux sœurs Winters par l'équipage du Brin qui Bade. Les ascètes sont approchés par une nouvelle faction de Nadhezda : conduits par Zakon, les Conquérants de la Lumière semblent suivre une autre version de la voie de l'Illumination, bien plus sombre, mais pas sans intérêt en ces temps troublés.

L'Alghazal fournit des réponses, et encore plus de questions : certains habitants du Cœur découvrent qu'en utilisant un objet approprié, l'Alghazal peut leur faire vivre une partie de l'histoire passée de cet objet. De plus, les guerriers participant aux batailles du passé y récoltent des informations capitales, concernant une fois de plus les Héritiers, les Etincelles, et le plan des Juges pour s'élever au rang de Dieux.

3. Récapitulatif batailles

3.1 La guerre éclate

En l'an 46 du Troisième Âge, le roi Eryn, fondateur du royaume ayant unifié les peuples de Kla'Henera, meurt assassiné par un de ses plus proches conseillers. Le monarque n'ayant aucun héritier, la crise de succession tourne mal, et se transforme en une guerre civile entre plusieurs factions. Les membres du Conseil Royal, fidèles à Eryn et sa vision ; les forces du Duc de Sargane, un noble ambitieux qui se verrait bien fonder sa propre dynastie ; la Commune Paysanne, citoyens révoltés qui ne veulent plus se faire écraser par la noblesse ; l'Archive Combattante, gardiens du savoir qui souhaitent désormais écrire l'histoire plutôt que la vivre ; l'Ordre des Suände, une des religions principales du continent.

Très vite, le sang se mit à couler à flots : aucune alliance entre ces différentes factions ne semblait tenir plus de quelques semaines, et tout espoir de paix s'éloignait de plus en plus.

Menée par l'orateur Lazare, la Commune Paysanne, à la base mal entraînée, parvient à recruter des membres en nombre suffisant pour résister au Conseil et au Duc, tandis qu'à l'autre bout du monde, un affrontement titanesque opposait ces deux derniers en un lieu célèbre, le Pic d'Agramor. Les Héros de l'unification du royaume se dressaient les uns contre les autres, et la première victime "célèbre" de ce conflit ne fut autre que le général Sarion, qui avait directement participé à la montée au pouvoir du roi Eryn, abattu de la main de son ancien ami, le général Shunra.

Dans un élan de ferveur, l'Ordre des Suände, mené par son Pape, a durci ses opérations contre les "infidèles", et a même tenté de couler un continent entier par un rituel magique. L'Archive Combattante est intervenue, et a empêché ce dernier de sombrer sous les flots.

La première année de guerre avait fait quasiment autant de morts que la célèbre conquête de Blytha toute entière. Et, même si personne ne s'en doutait, cette guerre allait encore durer quatorze longues années.

3.2 La Guerre des Titans

Les ravages de la guerre continuent pendant des années, et si l'on se bat aussi pour des objectifs militaires (tout le monde a entendu parler du Carrefour Vermeil, où les forces du Conseil ont affronté l'Inquisiteur des Suande), des affrontements éclatent pour des objectifs tout autre : ici, la Commune et les forces Ducales se battent pour prendre le contrôle du Palais Mauve de Thuyen Soi, qu'ils découvrent désert depuis longtemps, sans aucune trace de sa célèbre occupante. Là, l'Archive Combattante sécurise militairement une zone de recherches et de fouilles, assiégée par le Conseil Royal qui veut les déloger de ses terres.

Les forces du Duc de Sargane, quant à elles, franchissent une ligne capitale. Utilisant des rituels magiques impies, ils parviennent à créer une abomination, incapable de mourir et emplie d'une force surnaturelle, implacable, terrifiante, et seulement à moitié humaine. Ils l'appellent Paladin, mais lui et ses semblables seront bientôt connus sous le nom de Titans, et utilisés sur de nombreux champs de batailles pour faire couler toujours plus de sang.

L'Ordre des Suande réagit dans un premier temps très violemment, envoyant tous ses Inquisiteurs à la poursuite des Titans. Mais au fil du temps, même les plus fanatiques sont contraints de devenir pragmatiques. Le Pape des Suande, clamant une autorité divine encore plus importante et se faisant appeler "Héritier de Sulvulon", autorise l'Eglise à créer ses propres Titans, et à les lancer au combat.

Les victimes se multiplient, les Titans faisant des centaines de morts, parfois même dans leur propre camp lorsqu'ils perdent le contrôle. Les expérimentations magiques continuent, et sont parfois appliquées par les commandants d'armées sur leurs propres troupes : les guerriers morts se relèvent parfois au milieu du champ de bataille, transformés en bêtes assoiffées de sang et sans aucune retenue. Le corps même du roi Eryn est profané, transformé en Titan qui fait de nouveaux ravages sur les charniers qui ont remplacé son royaume autrefois si prospère, errant en vain pour tenter de reformer l'irréformable...

Après une dizaine d'années de guerre, il ne reste plus aucun innocent ni âme en paix sur Kla'Henera, et tous les survivants ont d'une manière ou d'une autre payé un prix de sang.

3.3 Le tournant

Les Juges, entités quasiment omniscientes et omnipotentes, au cœur du conflit qui a mené à la création du royaume d'Eryn, ont été bien silencieux pendant la Guerre des Titans.

L'explication, lorsqu'elle parvient aux oreilles des états-majors, retourne le cœur et l'esprit de plus d'un : les Juges seraient en train de construire une machine magique, qui leur permettrait d'utiliser un pouvoir jusque-là inconnu, celui des Etincelles et des Héritiers, pour tout simplement prendre la place des Dieux, et instaurer leur ordre sur le monde entier. Des liens sont faits avec l'enlèvement jusque-là inexpliqué de la fille de la légendaire Elbereth, il y a quelques mois : ce serait une de ces Héritières, et son pouvoir permettrait aux Juges d'accomplir leurs plans.

Les armées se fracturent à nouveau : certains soutiennent les Juges, et d'autres les renient. La lutte s'enlise encore un peu plus, et même les factions établies commencent à se disloquer. Chez les anti-Juges, un consensus émerge rapidement : le meilleur moyen de stopper ces derniers serait encore de prendre cette fameuse Machine par la force, et de l'utiliser avec le bon Héritier, afin de changer le monde à leur image et d'enfin gagner cette guerre interminable. Une question se pose alors : les savants ayant découvert que chaque Héritier pourrait changer le monde d'une manière différente, voire pour certains d'y exterminer toute vie, quel Héritier choisir ? A chaque faction ses objectifs, et à chaque faction sa réponse. S'engage alors une course vers les Héritiers et les Etincelles, avec un délai précis : la Machine des Juges sera prête dans un an, et s'ils en ont encore le contrôle, aucune des factions ne gagnera.

3.4 Course contre la montre

A suivre...