

Ascètes de la Lumière

Dogovar

Iloséens

Ligue Monétaire

Voiles Grises

Aperçu des factions

A propos de l'univers :

La lecture de ce document pourrait troubler certains joueurs de l'ancienne campagne. Est-ce vraiment en Kla'Henera ? Pourquoi ne reconnaît-on rien ? Où sommes-nous ? Oui, nous jouons dans Kla'Henera. Pour autant, considérez cette appellation comme désignant l'ensemble du monde que vous avez connu pendant la première campagne comprenant Kla'Henera et Ner'Kaella.

En bref : Kla'Henera, c'est le nom de l'univers/du monde et non les noms de diverses régions du monde. En jeu, il se pourrait bien que vous n'entendiez plus parler de Kla'Henera ou de Ner'Kaella en tant que régions du monde. Ou alors en parlant d'un passé lointain... A l'heure actuelle, vous ne pouvez pas encore vous situer géographiquement par rapport à la première campagne.

A propos des influences de costumes :

Kla'henera reste un univers "MedFan" mais nous avons souhaité lui donner quelques dimensions plus exotiques. Ainsi, vous trouverez, conjointement aux descriptions de chaque faction, des conseils et recommandations de costumes que nous avons intitulés "Influences".

Vous verrez à la lecture de ces conseils, que nous avons créé pour vous des factions avec un caractère franc et stylé. Pour autant, nous ne souhaitons pas rendre les Micro-GN moins accessibles aux débutants et nous n'imposerons à personne d'avoir un costume historique, complet ou sans failles. Tout est dans l'accessoire : Un simple couvre-chef, un vêtement typique, ou des accessoires peuvent complètement changer votre style vestimentaire. L'entraide n'est pas à négliger non plus !

Nous comptons sur votre investissement le plus motivé pour jouer le jeu des couleurs et styles vestimentaires de la faction de votre choix. Une fois inscrit, nous vous partagerons des books d'inspirations de costumes pour vos factions.

A propos des livrets de factions :

Une fois inscrits dans votre faction, nous allons vous ajouter à un groupe de discussion Facebook rassemblant l'ensemble des membres de cette faction. Nous vous y partagerons votre livret de faction qui présentera tout ce que vous pouvez savoir de l'univers et sur votre groupe. Vous y trouverez aussi votre book d'inspiration de costumes pour votre faction.

LES ILOSÉENS

Influences : Nomades sibériens, barbares huns, sauvages de GoT. Peu d'armures en plate ou vieillis, beaucoup de cuir, de peaux retournées...

Couleur dominante : Vert

Couleur secondaire : Marron

Votre peuple vit sur une île depuis plusieurs siècles. Votre passé est trouble, peu d'Iloséens sont capables de l'expliquer, mais tous s'accordent à dire que l'île a été jadis une terre d'accueil pour votre peuple. Une seule chose est sûre pour vous : l'Esprit qui anime l'île, Iloséa, est un esprit que vous vénerez et qui vous apparaît sous l'apparence d'une femme.

Les conditions de vie sont extrêmement difficiles, et vous avez adopté un mode de vie nomade. Vous vous déplacez au gré des saisons, et vivez de ce que la nature vous prodigue.

Vous vous êtes adaptés dans cet environnement fragile grâce à votre communautarisme et à votre foi dans la générosité d'Iloséa. Cette île représente pour vous un sanctuaire qu'il faut protéger. Votre préoccupation majeure est de trouver l'harmonie avec la nature qui vous entoure. Votre conviction profonde est que votre survie et celle de tous les êtres qui peuplent Iloséa sont interdépendantes.

Les Iloséens vivent ainsi traditionnellement dans le respect du cycle des saisons.

Chaque saison est l'occasion d'une migration vers la région de l'île qui s'y apparente. Chacune est représentée par un esprit protecteur. Ainsi, la saison de la chasse est placée sous l'esprit Loup, la saison de l'artisanat par l'esprit Argile, la saison de la pêche par l'esprit Requin, et enfin, la saison de la récolte par l'esprit du Grand Arbre.

Depuis des générations, votre peuple veille à transmettre ses connaissances et ses valeurs par l'intermédiaire de votre dirigeante : la Guide. Cette femme, choisie par Iloséa, est garante de l'organisation de votre société, de la transmission de la sagesse de votre peuple et surtout de l'équilibre précaire entre votre survie et celle de l'île. La saison de naissance des Iloséens les prédisposent à des affinités avec les esprits saisonniers.

Cette quête d'harmonie représente un défi constant, qui nécessite parfois de sacrifier des vies pour sa défense. En effet, vous avez le devoir de combattre les araignées de sel qui tentent régulièrement de piller les richesses d'Iloséa et menacent de rompre l'équilibre pendant la saison de la pêche.

L'organisation de la société Iloséenne est à l'image de leur campement. Au centre, la tente de la Guide, la Tête, le lieu qu'il faut protéger à tout prix. Autour de la tête, on trouve les tentes des enfants, des personnes plus âgées, les Anciens, c'est le Cœur du camp, dirigé par la

Nourricière. Autour de ce second cercle, les Mains, dirigées par l'Adroit, regroupent les adolescents, et les personnes handicapées par les combats. Le dernier cercle, le Corps, est formé par les adultes valides qui ont pour mission de protéger le peuple, et d'assurer les missions de reconnaissance. Ce groupe est mené par le Brave.

La société iloséenne est matriarcale, la dirigeante a toujours été une femme élue par Iloséa, et est écoutée et respectée. Elle dirige en collaboration avec les membres des différentes races qui se relayent selon les saisons. La saison de la chasse est celle des orcs, la saison de l'artisanat celle des nains, la saison de la récolte est gérée par les verdoyants, et enfin, la saison de la pêche par les humains.

Les iloséens ont découvert la zone du centre de l'île jusque-là inaccessible lors de la dernière saison de la chasse. Ils ont eu la surprise d'être rejoint dans ce sanctuaire par quatre groupes d'étrangers. Iloséa est apparue et a exprimé son souhait d'offrir un refuge à ces gens. Elle a demandé aux iloséens de les guider sur la voie de la sagesse.

Lors de la cérémonie de l'ouverture de la saison de la pêche, votre Guide a été empoisonnée. Votre île est devenue le théâtre d'une guerre entre ces étrangers. L'univers que vous connaissiez jusqu'à présent se transforme et vous ne savez pas encore ce qui vous attend.

Races autorisées :

- Hommes
- Orcs
- Nains
- Verdoyants (hommes feuillages)

Promesse de jeu :

Etude du monde (jeu d'enquête), histoire chargée, problématiques de survies, d'évolutions et nombreuses intrigues (notamment sur le monde). Accès au jeu avec les autres factions plus compliqué mais indispensable, absence totale de relations de départ mais relations possibles fortes. Jeu intérieur fort.

LES DOGOVARS

Influences : Empire tsariste industriel, cosaque et guerrier salve. Veste droite et robes victoriennes, toques de fourrures, casques à pointe, épaulettes à franges, bottes de cavalerie, grande robe et corset, lunettes et accessoires étranges **sans** arriver au steampunk.

Couleur dominante : Bleu (royal, électrique, ou marine pas de bleu clair, ciel ou bleu gris)

Couleur secondaire : Pas vraiment de seconde couleur, juste du raffinement, fourrure et bijoux, cuir ciré et broderies.

Vous êtes des habitants du continent des grandes plaines glacées, unis sous la bannière du conseil qui gouverne depuis la grande cité de Svelto, surnommée "la ville lumière". Vous avez vécu, un moment du moins, dans la Cité-Etat de Dogov, située sur la côte sud du continent, une ville spécialisée dans l'ingénierie, qui développe régulièrement de nouvelles technologies. Comme tous les habitants, vous accordez beaucoup d'importance à l'accomplissement de vos tâches pour le bien du plus grand nombre. Depuis des siècles, vous et les citoyens du conseil vous préparez à rencontrer vos modèles. Vous avez donc innové et créé afin d'arriver à un équivalent technique et philosophique suffisant.

Solteïa Lazarev, fille du conseiller de Dogov, est partie pour une expédition pour le monde des Merveilles. Et l'expédition a abordé sur une Ile mystérieuse nommée Ilosea.

Dès votre arrivée sur cette ile, vous avez découvert de nombreux mystères.

Tout d'abord une table, l'Aghazal, qui est gardé par un être étrange nommé Dakhira. Selon les premières hypothèses, cette table permettrait de vivre des événements du passé. C'est certainement par l'action de cet artefact que tous les Légendas revivent en rêve des scènes du passé et peuvent ensuite rapporter ce qu'ils ont vu.

Enfin, il y a une grande arche de pierre, comme vous en aviez déjà vu là l'extérieur de Dogov. Cependant, celle-ci est en état de marche. Il en est sorti diverses créatures que vous avez du affronter. Et certains disent qu'on peut également y entrer. Mais pour aller où ?

Les peuples que vous avez rencontrés sur l'île, natifs ou expatriés comme vous, vous ont parfois donné du fil à retordre. Mais dans l'ensemble, les relations étaient plutôt bonnes avec tous. Aujourd'hui, au vu des événements politiques en Nadhezda et en Domus, vous ne savez quelle va être l'évolution de vos relations avec les différents partis présents sur l'île.

De façon surprenante, cette ile est aujourd'hui votre foyer. Et il va falloir faire en sorte de s'y accoutumer. Et s'il faut, de vous protéger.

Races autorisées :

- Elfes noirs

- Orcs
- Chimain (mi-bêtes)
- Trolls
- Gobelins
- Hommes
- Ondins

Promesse de jeu :

Etude du monde (jeu d'enquête), intrigues politiques, intrigues économiques, questionnement sur les valeurs éthiques et problématiques scientifiques et culturelles. Beaucoup de relations, accès aisé aux intrigues générales.

LA LIGUE MONÉTAIRE

Influences : Renaissance italienne, allemande et française. Esprit conquistador, chemises à jabot, grand chapeau en feutrine, casque en métal, métal ouvragé, culotte bouffante...

Couleur dominante : Rouge vif

Couleur secondaire : Sombre / noir

Vous êtes citoyen de la ligue monétaire. Une organisation économique et politique présente un peu partout dans le monde. Membre de cette organisation, vous vivez dans différentes cités états qui vous assurent protection et qui font en sorte de donner un semblant d'organisation à travers une assemblée. Eduqués sur un culte du paraître et du travail, vous avez l'habitude de voir la ligue comme l'un des éléments les plus stables de ce monde, bien que vous puissiez voir occasionnellement certaines cités chuter et se faire immédiatement absorber par d'autres.

Vous êtes un habitant de la ville portuaire de Paventi, dirigée par la famille Brécourt. La situation y est, depuis quelques années, critique. Les problèmes économiques répétitifs et les manques à gagner commencent à faire décliner la cité. D'autres cités se préparent déjà à racheter Paventi. Le temps est à la crise.

Il y a peu, les Brécourt recevaient dans leur demeure un ami d'antan, Augusto Di Santi. Ce dernier partagea son projet d'une expédition lointaine, mais probablement très profitable. Le lendemain, Philippe de Brécourt, le patricien, fit préparer des navires, recruta des équipages, auxquels il adjoint des troupes de la cité. Une fois tout cela prêt, Philippe expliqua à ses équipages qu'Augusto Di Santi allait les guider vers une terre nouvelle empliesse d'or, de denrées rares et prestigieuses. Le pari est certes risqué, mais pourrait assurer la survie de la cité. L'enjeu serait donc de ramener les richesses nécessaires à la survie de votre cité, tout en protégeant votre guide. Philippe précisa que vous ne pourrez revenir de votre mission que triomphants. En cas d'échec, la ville n'existerait plus, et les Brécourt se souviendraient de chaque nom des hommes d'équipages pour exercer une vendetta impitoyable. Sur ce discours de motivation, les équipages de Paventi firent donc voile vers l'inconnu.

Dès votre arrivée sur cette île, vous avez découvert de nombreux mystères.

Tout d'abord une table, l'Aghazal, qui est gardé par un être étrange nommé Dakhira. Selon les premières hypothèses, cette table permettrait de vivre des événements du passé. C'est certainement par l'action de cet artefact que tous les Légendas revivent en rêve des scènes du passé et peuvent ensuite rapporter ce qu'ils ont vu.

Enfin, il y a une grande arche de pierre, comme vous en aviez déjà vu là l'extérieur de Dogov. Cependant, celle-ci est en état de marche. Il en est sorti diverses créatures que vous avez dû affronter. Et certains disent qu'on peut également y entrer. Mais pour aller où ?

Les relations établies avec les différentes factions ont permis à l'expédition de survivre, les liens forts avec les Dogovars vous ont aussi permis d'établir les bases d'une relation entre les deux mondes. A voir si cette relation tient face à l'avenir

Cette île reste un élément clé. Non seulement un lieu remplis de richesse, mais aussi, à présent, un lieu privilégié pour le commerce avec le nouveau monde. Autant dire qu'il est vital d'y rester.

Races autorisées :

- Humains
- Oreilles pointues
- Peaux vertes
- Araignées de sel

Promesse de jeu :

Etude du monde (jeu d'enquête), intrigues économiques et géopolitiques. Beaucoup de relations de départ, notamment avec diverses guildes, accès aisé aux intrigues générales. Problématiques de survies, challenge permanent.

LES ASCÈTES DE LA LUMIÈRE

Influences : Shaolin, Samuraï, Orientaux et inspirations asiatiques médiévales. Robes, grands voiles, masques bigarrés, chapeau de paille, chapelet bouddhiste, lames courbes...

Couleur dominante : Jaune

Couleur secondaire : Or / Orange

Vous vivez dans un monastère au nord d'un continent constitué de grandes plaines glacées.

Votre congrégation vit depuis des siècles selon l'enseignement immuable des trois piliers qui mènent à l'illumination. A l'issue de votre initiation vous avez eu à choisir votre maison entre celle de l'Âme, celle du Corps ou celle de l'Esprit. Votre religion vous porte à croire que lorsqu'on parvient à la maîtrise des trois piliers, on accède à l'illumination qui ouvre les perceptions sur le monde invisible.

Votre fonction au sein de la société est de partir à la recherche des manifestations surnaturelles dans le but de les étudier, de les comprendre, mais aussi de limiter leurs impacts sur les populations. Les habitants vous perçoivent ainsi comme des personnes nécessaires, car vous vous occupez des manifestations qu'ils craignent, mais aussi comme des gens inquiétants et mystérieux. Qui serait assez fou pour aller au contact de ces choses ?

Votre ordre religieux, autrefois très fermé au monde extérieur s'est cependant ouvert sous l'influence de votre précédent Grand Maître Sun Xiang. Grâce à son ouverture sur le monde, votre Ordre est représenté au Grand Conseil, et comme chaque cité, vous participez à votre façon, au bien commun. Cependant, depuis le décès de Sun Xiang, l'Ordre tend de nouveau vers une démarche autarcique. Un certain nombre d'entre vous accepte mal cette nouvelle politique et attend l'occasion de quitter le monastère.

Vos désaccords avec le nouveau grand maître du monastère ont suffi à laisser derrière vous ce lieu, certains ascètes ont rejoint des groupes séparatistes, d'autres se sont portés volontaires afin d'honorer la promesse de Sun Xiang. Ce dernier ayant accepté d'envoyer des ascètes dans une expédition vers le monde des merveilles en compagnie de Solteïa, une femme influente de Dogov.

Une fois que vous avez embarqué et traversé la mer, alors que les tensions se faisaient sentir, le monde des merveilles vous est apparu.

Vous avez débarqué et êtes arrivé en même temps que les dogovars au cœur de l'île, vous y avez croisé la population autochtone, ces derniers semblent se nommer Iloséens, ils nomment l'île Iloséa et la considère comme une de leur divinité protectrice.

Vous avez découvert au cœur de l'île la présence d'une arche semblable à celle se trouvant dans la cour du monastère de Dogon et disposant de symboles identiques au langage inscrit sur vos fresques. Toutefois, cette arche-là est en état de fonctionner et à plusieurs reprises elle a laissée

sortir nombre de créatures plus étranges les unes que les autres et vindicatives. Semblables à des esprits sans pourtant en être.

Vous avez aussi pris connaissance d'un artefact particulier, l'Alghazal, une sorte de table qui selon toute hypothèse, plonge les Légenda dans des batailles passées, leur permettant de revivre en rêve des événements historiques, ainsi que Dhakira qui semble en être le gardien.

Enfin, il semble que l'île abrite de nombreuses manifestations surnaturelles, les ascètes déjà présents ont pris contact avec ces esprits et découvrent que certains peuvent être amicaux, tout comme d'autres sont des plus hostiles.

Mais de l'autre côté de la mer en Nadezdha, des nouvelles vous sont parvenues du monastère, il semble que nul n'y entre ni n'en sorte, il ne semble s'y trouver aucun mouvement et les habitants aux alentours s'en inquiète. Tandis qu'ailleurs sur le continent d'autres communautés d'ascètes se sont formées, avec ceux aillant décidés de quitter le temple lors de l'ascension de Wu Feng le nouveau grand maître de l'ordre, afin de porter l'héritage de Sun Xiang pour lutter contre les esprits qui semblent de plus en plus nombreux et de plus en plus dangereux.

Races autorisées :

- Elfes noirs
- Orcs
- Chimains (mi-bêtes)
- Hommes

Promesse de jeu :

Etude du monde (jeu d'enquête), jeu lié à des créatures, défense de valeurs et problématiques de survies. Nombreuses intrigues ésotériques et politiques avec problématiques de choix cruciaux. Peu de relations de départ avec les autres factions.

LES VOILES GRISSES

Influences : Pirate, archéologue, viking, explorateurs. Armures disparates et improvisées, sabre d'abordage, coiffures exotiques, maquillages exubérants, boucliers ronds, vêtements pratiques...

Couleur dominante : Gris écume

Couleur secondaire : Pas vraiment de couleur secondaire, outils, armes et sacs sont autant de détails qui forment la tenue des voiles grises.

Vous êtes un habitant du Refuge, cité cachée où seuls les "élus" sont autorisés à entrer. Vous êtes motivé à préparer et recréer la civilisation d'antan, aujourd'hui disparue sous l'influence de ce chaos ambiant et de sa corruption. Vous cherchez aussi à retrouver le passé de ce monde pour la gloire de vos ancêtres et pour votre gloire personnelle.

On raconte qu'avant, les voiles grises étaient des savants, poussés à évoluer pour survivre. Aujourd'hui, les gens que vous connaissez autour de vous sont des érudits, certes, mais aussi des aventuriers, des voleurs, des armateurs et des capitaines. Les habitants de la Cité ont une obsession pour ces choses anciennes qui font partie du passé. En effet, convaincus que les âges d'or du passé pouvaient être reproduits, ils cherchent sans relâche des éléments pouvant leur fournir des explications sur ces grands moments de l'Histoire.

Au Refuge, vous êtes tous unis par vos différents parrains qui règnent sur la cité. Ce sont les différents capitaines, armateurs et érudits offrant protection aux habitants de la ville contre une obligation de les servir. Un système clientéliste qui modèle la vie de toute la communauté. Il peut sembler injuste, mais il est ainsi fait.

Vous faites partie de l'équipage du jeune Simon Winters, capitaine du navire le "Fil du temps", et érudit émérite de la communauté. Informé par les dires de ses hommes présents à Paventi, il a appris que le patricien se prépare à une expédition d'envergure vers un archipel. Or, Winters avait appris, dans l'étude de certains anciens documents, l'existence d'un archipel maudit dans ce secteur.

Motivé par la soif d'aventure et de connaissances il vous prévint que vous allez suivre la flotte marchande.

Dès votre arrivée sur cette île, vous avez découvert de nombreux artefacts.

Tout d'abord une table, l'Aghazal, qui est gardé par un être étrange nommé Dakhira. Selon les premières hypothèses, cette table permettrait de vivre des événements du passé. C'est certainement par l'action de cet artefact que tous les Légendas revivent en rêve des scènes du passé et peuvent ensuite rapporter ce qu'ils ont vu. Cet Alghazal ne peut malheureusement pas être déplacé, et il est donc nécessaire de l'étudier sur place. Il représente une mine d'informations pour reconstruire l'histoire et nous acheminer vers notre idéal.

Il y a également des stèles dont l'origine et la fonction nous est encore inconnue.

Enfin, il y a une grande arche de pierre, comme nous en avons déjà vu lors de nos fouilles. Cependant, celle-ci est en état de marche. Jadis, ce devait être un moyen de voyager, mais les destinations nous sont inconnues.

Cette île représente une mine de connaissances sur le passé dans divers domaines, nous devons déterrer tous ces secrets, et les mettre en perspective pour les comprendre.

Races autorisées :

- Humains
- Oreilles pointues
- Peaux vertes
- Araignées de sel

Promesse de jeu :

Etude du monde (jeu d'enquête), chasses aux trésors. Une faction axée sur le savoir et la recherche de connaissances, mais avec ses propres intrigues politiques. Relations de départ particulières avec les autres factions.