



## Aperçu de l'univers

### Sommaire

Avant propos.....	1
Habiter Kla'Henera.....	3
Les Peuples.....	3
Les Religions.....	5
Races de Kla'Henera.....	7
Brève Histoire de Kla'Henera.....	9

---

## Avant-propos

---

Ce document présente l'*histoire*, les *personnages* et surtout, l'*ambiance* du monde de Kla'Henera afin de favoriser votre *immersion*. Il ne contient donc pas tout ce qu'il y a à savoir : des informations complémentaires seront données à votre personnage en fonction de son histoire et sa personnalité.

Le contenu est synthétique, vous trouverez plus de détails dans l'*Encyclopédie Sommaire* et les *Carnets de Voyage* (disponibles sur le site).

Nous vous prions de *lire attentivement* ce qui suit, car il n'est pas possible de jouer sans avoir connaissance de Kla'Henera. *Cet univers a été créé par l'équipe organisatrice, mais sans vous, il n'existe pas : c'est à vous d'apprendre à le connaître pour le faire vivre !*



Mappemonde de Kla'Henera

(le GN se déroule au Pic d'Ägramor, croix rouge sur la carte)

---

## Habiter Kla'Henera

---

En un temps très ancien, les différentes races vivaient en un seul grand Royaume où chacun avait sa terre et sa croyance. Aujourd'hui, le monde est séparé en plusieurs royaumes regroupant chacun différentes races et religions.

---

## Les Peuples

---

Evez, Trügar et les Quatre Îles sont les principaux royaumes de Kla'Henera. Evez et Trügar se sont construits en opposition lors de la chute de l'Ancien Royaume. Les Quatre Îles, elles, sont longtemps restées dans le chaos. Aujourd'hui, après trois ans de guerre entre Trügar et Evez, certaines ont été conquises, d'autres ont gagné leur indépendance. Blytha reste menacée par le juge renégat Kronus et ses armées.

---

## Les Evéziens

---

Evez « la Grande » a été fondée par Elbereth, une Elfe que son peuple a élevé au rang de déesse et de reine. Les Evéziens sont très attachés à leur déesse ainsi qu'à leur système méritocratique : un citoyen ne sera reconnu par ses pairs que s'il fait de son mieux pour exceller dans ce qu'il accomplit. L'amour du travail bien fait, la ténacité et l'excellence sont donc les fers de lance évéziens. La hiérarchie évézienne soit toujours mouvante : lorsqu'un supérieur se révèle indigne de sa fonction, un soldat plus habile prend naturellement sa place.

Aujourd'hui, le royaume connaît de grandes dissensions entre ses deux dirigeants : le roi Graziel Ionur prône l'égalité de toutes les races et tous les cultes tandis que sa femme Eden Gautéru défend les anciennes valeurs et le culte d'Elbereth.

*Au GN: les Lames Pourpres sont des Evéziens. On trouve également des Evéziens parmi toutes les autres factions.*

---

## Les Trügariens

---

Trügar s'est construit en opposition totale avec Evez : c'est pour fuir Elbereth que ses habitants ont fondé ce royaume composé de clans. Ce royaume n'a pas vraiment d'unité puisque personne ne dirige Trügar. Les décisions sont prises par un Conseil de manière exceptionnelle. Un attachement à la tradition, un lien à la communauté et une passion de la liberté définissent les Trügariens.

Les Six Vents, mélange de croyance et de superstition, réunissent les Trügariens autour d'une même vision : un peuple uni où chacun a une importance égale et complète les dons d'autrui. C'est un concept si fort que certains l'ont adopté comme religion même si pour la plupart, ce n'est qu'un mode de vie.

Aujourd'hui, l'union des clans chancelle à Trügar : les vieilles querelles semblent refaire surface et certains ont plus que jamais soif de liberté.

*Au GN: on trouve des Trügariens parmi toutes les factions.*

## **Les Blythéens**

---

A la chute de l'Ancien Royaume, Blytha a été désertée et seuls quelques mortels ont continué à y vivre. La vie y est donc difficile. Depuis trois ans, la guerre a défiguré l'île. Evez et Trügar se sont affrontés pour la conquête mais de nombreux actes de résistance leur ont compliqué la tâche, et la découverte de l'héritier légitime de l'ancien royaume, Eryn Randven, a redonné foi au peuple Blythéen. Beaucoup ont vu en lui l'unificateur dont l'île avait besoin pour retrouver son éclat d'antan. Soutenu par les Etats-Majors des deux Royaumes, il a pu s'établir sur Blytha et annoncer l'indépendance de l'île, mais tout lui reste à construire.

Contrairement aux habitants des deux royaumes, les Blythéens n'ont pas une culture forte qui orienterait leur mode de vie. Ils ont vécu difficilement, souvent sans éducation, mais ils sont en général très attachés à leur île et veulent de tout cœur redorer son blason, que ce soit en rejoignant Eryn ou pas.

*Au GN: on trouve des Blythéens parmi toutes les factions.*

## **Les Manéens**

---

Les Manéens sont un peuple très ancien et méconnu des autres habitants de Kla'Henera. Ils vivaient retranchés sur l'île au Sud de Blytha, Kartha, jusqu'au jour où le Juge

renégat Kronus a usé de sa puissance pour corrompre ce peuple et en faire son bras armé. Heureusement, les opposants de Kronus sont parvenus à trouver des moyens de mettre un terme à cette corruption à petite échelle. Progressivement, le peuple Manéen se voit libéré de l'emprise de Kronus. Il lui reste maintenant à retrouver son passé et reconstruire son avenir.

*Au GN: on ne trouve des Manéens que dans la Compagnie Franche (sauf exceptions, voir avec un orga).*

## **Les habitants de Sargane et Tralgane**

---

Comme les Blythéens, les habitants de Sargane et Tralgane sont peu nombreux depuis la chute de l'Ancien Royaume. Toutefois, ils étaient mieux organisés que leurs confrères Blythéens et ont réagi différemment face aux invasions d'Evez et de Trügar.

Certains se sont engagés pour combattre dans l'un des camps, d'autres ont négocié avec les Etats-Majors, d'autres encore ont profité de la guerre pour faire leur beurre. Les actes de résistance ont été peu nombreux et les habitants ont davantage cherché à tirer profit de la situation, voyant leurs îles comme elles sont : pauvres en ressources et difficilement viables sans aide extérieure.

*Au GN: on les trouve parmi toutes les factions.*



---

## Les Religions

---

En Kla'Henera, les athées sont rares. Beaucoup de mortels appartiennent à un culte et voici un aperçu des plus connus.

---

### Les Suändes

---

La religion Suände est la plus ancienne religion de Kla'Henera, c'est pour cela qu'on appelle aussi les Suände « Les Anciens Dieux ». On raconte qu'ils étaient autrefois sept, mais que le dieu du feu Råbrak est mort car il voulait tuer ses frères. Aujourd'hui, on compte donc six Suände :

**Sulvulon**, dieu de la Lumière et de l'Ombre,

**Ughol**, dieu de la Nature,

**Ägramor**, dieu de l'Ordre et du Chaos,

**Nokladin**, dieu de la Vie et de la Mort,

**Darhos**, dieu de l'Esprit et du Corps,

**Ebraeïs**, dieu du Passé et du Futur.

Le blanc est la couleur de la religion Suände. Ses prêtres sont en général voués à un seul des dieux mais il existe des croyants qui prient plusieurs Suände, voire tous. C'est une religion très présente sur les Quatre Îles.

---

### Elbereth

---

Le culte d'Elbereth est omniprésent à Evez. Ceux qui prient Elbereth voient en elle la seule déesse encore en vie puisqu'elle aurait elle-même tué les Anciens Dieux.

La religion d'Elbereth a connu des heures sombres de croisades, et de nombreux fanatiques occupent ses rangs. Mais c'est aussi une religion d'unification et d'épanouissement. Les croyants d'Elbereth font

tout pour être dignes de leur déesse et attirer sur eux son regard. Certains sont toujours à la recherche de l'artefact qui l'a rendu si puissante, ou de sa descendance.

Les prêtres d'Elbereth portent le mauve, couleur de leur déesse.

---

### Iliofidi et Nerofidi

---

Iliofidi et Nerofidi sont deux déesses sœurs qui s'entre-déchirent depuis la nuit des temps. On raconte qu'autrefois elles ne formaient qu'une seule entité très puissante qui a été scindée en deux. Depuis, chacune tente de dévorer l'autre. Les fidèles des deux déesses sont donc toujours en opposition.

Iliofidi règne sur les montagnes, sur les terres. Les dragons sont ses enfants. Sa puissance n'a d'égal que sa colère. Traditionnellement, les Nains étaient ses principaux fidèles mais aujourd'hui, elle compte aussi beaucoup de croyants parmi les Trügariens.

Nerofidi règne sur les mers et les océans, toutes les créatures de la mer lui obéissent, notamment les monstrueux Krakens. Elle est très exigeante envers ses croyants mais récompense souvent les plus fidèles. Les Elfes étaient autrefois les plus nombreux à la prier et aujourd'hui beaucoup d'Evéziens les ont rejoint.

---

### Darkaor

---

Le culte de Darkaor est mal vu presque partout en Kla'Henera. Il est lié à la noirceur, à la destruction et à la mort... mais pas la mort naturelle de Nokladhin.

Prier Darkaor, c'est prier pour que les morts se relèvent et combattent à nouveau. Pour beaucoup, les Nécromanciens sont les fils de Darkaor.

Beaucoup d'Orcs et de Gobelins prient Darkaor, ouvertement ou non. Pour eux, Darkaor est le Grand Orc. Le reste des mortels ne préfère pas imaginer ce à quoi il ressemble.

## **Zann'duf**

---

Le culte de Zann'duf était autrefois une secte... et en est toujours une pour quiconque ne le prie pas. Ce culte se base sur l'unification de toute chose : tout élément de ce monde est une partie du grand dieu Zann'duf, et chacun se doit de communier avec lui pour ressentir en lui l'unité du monde.

La méditation, la transe et différentes drogues sont utilisées lors des prières.

---

## **Races de Kla'Henera**

---

Les races sont nombreuses en Kla'Henera et il n'est pas rare de trouver des sang-mêlés.

### **Les Hommes**

---

*« Notre nombre fait notre force et notre adaptation notre valeur. »*

Les hommes sont majoritaires en Kla'Henera. Polyvalents, intelligents, forts mais aussi impulsifs et inconstants, ils peuvent vivre environ 80 ans.

### **Les Elfes**

---

*« J'entends cette brise chanter, elle me dit que demain sera le jour de ma vendetta. »*

Grands et fins, puissants et fiers, les Elfes peuvent vivre 300 ans et n'ont pas le même rapport au temps que les Hommes : celui-ci n'altère ni leur désir de vengeance, ni leurs amitiés. Ils ne connaissent que peu la peur et ont tendance à rire des autres races.

### **Les Elfes Noirs**

---

*« J'ai mis au monde et enterré des gens que j'ai mariés, demain je donnerai naissance à un homme que je verrai mourir. »*

Ils ont la même morphologie que les Elfes mais leur peau et leurs cheveux ont foncés sous le soleil du désert. Ils sont aptes à vivre partout et longtemps en se contentant de très peu.

## **Les Nains**

---

*« Un nain qui sait se servir de son arme est respecté par les siens et craint de ses ennemis. »*

Plus petits et robustes, les Nains vivent en général dans des cités sous les Montagnes. Leur pilosité abondante, leur fierté et leur fidélité sont leur principaux traits de caractère. Ils vivent en moyenne un siècle et demi.

## **Les Orcs**

---

*« Bientôt, Darkaör sera enfin prêt à nous offrir le monde pour que nous vivions là où nous le souhaitons. On sera prêts ! »*

Rudes et farouches, les Orcs sont redoutables. Moins intelligents que d'autres races, ils ont toutefois une force supérieure. Leur peau peut être verte ou noire et ils vivent aussi longtemps que les Hommes.

## **Les Gobelins**

---

*« Mon équipage m'accuse souvent de stupidité mais grâce à moi, tout l'univers est riche, c'est pour ça que je suis le chef. »*

Les Gobelins sont réputés pour être rusés et teigneux... et très doués dans l'échec. Imprévisibles et plutôt trouillards, ils sont peu appréciés des autres races. Réunis en tribus, ils peuvent toutefois s'avérer très dangereux. Concernant leur longévité, certains atteignent l'âge de 60 ans... mais ils sont plutôt rares.

## **Les Halfelins**

---

*« J'ai été Elbereth, une noble de Thuyen-Soi, une bergère, mais ma plus belle fierté restera d'avoir été une Naine aimée de son mari. »*

Petits et bedonnants, les Halfelins font preuve d'une agilité proportionnelle à leur embonpoint. Ils sont particulièrement doués pour le vol et le travestissement. Deux Halfelins n'ont pas de mal à se faire passer pour un Orc. Ils vivent un peu partout, en général jusqu'à leurs 70 ans.

## **Les Ondins**

---

*« Le jour où Ondins et Ondines seront nos ennemis, les côtes ne seront plus nôtres. »*

Ils vivent dans les eaux peu profondes des côtes. Mi-hommes, mi-poissons, ils ne peuvent vivre hors de l'eau mais peuvent s'accoupler à d'autres races, donnant naissance à des bâtards qui eux seront terrestres.

## **Les Trolls**

---

*« J'aime parler aux trolls comme je parlerai aux sages, me dire qu'ils ne sont pas lents mais juste patients, qu'ils méditent leurs mots avant de réagir. »*

Très grands (entre 2m et 2m50), les Trolls sont des guerriers féroces...et de grands adeptes de la bonne nourriture. Ils aiment les phrases simples, la complexité du langage les poussant à une certaine agressivité. Ils peuvent vivre jusqu'à 180 ans.

## **Les Ogres**

---

*« Ils ne sont somme toute pas si différents de nous. Plus grands, plus forts, c'est certain. Mais lorsque je vois un Ogre parmi mes troupes, je ne sais pas toujours qui est le plus malin. »*

Les Ogres ont en commun avec les Troll la simplicité et la violence. Ils sont toutefois plus civilisés, servant souvent de manière docile des membres d'autres races. Grands et bedonnants, ils sont extrêmement forts et certains vénèrent Zann'duf.

## **Les Araignées de Sel**

---

*« Je peux jurer en avoir attrapé un dans mes filets il y a quelques années. Deux lunes plus tard mon bateau coulait. »*

Peuplant les mers très profondes, ces créatures cousines des poulpes et krakens ne sont que très peu connues des autres races. Elles vivent très longtemps. Leur taille et leur morphologie varient d'un récit à l'autre. Certains parlent de petites femmes aux cheveux tentaculaires, d'autres d'immenses bêtes dotées d'un visage cerné de milles tentacules.

## **Les Juges**

---

*« La stabilité de Kla'Henera est offerte par les Juges à des peuples qui ne la méritent pas. A force de stupidité, les juges nous abandonneront et ils auront raison. »*

Après les dieux, les Juges sont considérés comme les êtres les plus puissants de Kla'Henera. On dit qu'ils voient et savent

tout et sont dotés d'une magie extrêmement puissante. Ils vivent loin de tous, en observateurs et leurs interventions dans l'histoire des mortels se comptent sur les doigts de la main. Un Juge a une apparence humaine, ses traits sont toujours cachés sous un masque. Il a la faculté de disparaître aux yeux de tous.



---

## Brève Histoire de Kla'Henera

---

### Le Premier Âge, la Guerre des Nécromants

---

Réuni par le Grand Juge, le premier Conseil Blanc de -1610, marque le début du Premier Âge. Tous les peuples et toutes les races vécurent alors séparés mais en paix.

Cela dura jusqu'en -365, lorsque des événements étranges précipitèrent le monde dans la guerre et l'Âge Sombre. Ces troubles déclenchèrent la fameuse Guerre Minière opposant Nains, Orcs et Hommes. Le Grand Juge réunit un Conseil Blanc pour présenter à tous ce qui troublait le monde : les Nécromants. Mortels et Juges étaient impuissants face à eux, mais avant de disparaître mystérieusement, le Grand Juge leur confia la seule arme pouvant les vaincre : la claymore Harbra. Elle fut perdue dans la Bataille des Dragons Morts.

S'ensuivit une période de chaos et de mort partout en Kla'Henera : tout espoir semblait perdu tant que la claymore n'était pas retrouvée. Les Nécromanciens avaient établi leur repaire sur l'île centrale, Blytha. Rapidement, seul un dernier bastion leur résistait : la ville de Sodeïak. Alors vint l'heure de la contre-attaque : une armée menée par Grimm Trannos, en partance du continent de Valtalun, mis le cap sur Blytha. Le génie stratégique de Trannos permit une victoire contre les Nécromanciens et la récupération d'Harbra.

---

### La pérennité décadente

---

Devenu le Héros de tout Kla'Henera, Grimm Trannos fut choisit lors du Conseil Blanc pour faire du monde son royaume. Les races et peuples se mêlèrent et une période de paix reprit. Mais avec le temps, le souvenir de la guerre s'étiola et les vieilles querelles refirent surface.

La chute du royaume eu lieu sous le règne de la dynastie Anverden, les successeurs des Trannos. A sa mort, le roi avait deux fils : Reldin et Eldrin. L'aîné prit pour épouse une elfe, Elbereth Evez que beaucoup accusent d'avoir causé la chute du royaume. Elle subtilisa Harbra et en fit faire un double, puis encouragea le jeune frère Eldrin à renverser son aîné. Une fois découvert le pot aux roses, l'aîné Reldin Anverden, quitta le royaume en emmenant avec lui la claymore. Son jeune frère monta sur le trône au côté d'Elbereth, mais il ne parvenait pas à gagner la confiance du peuple. Le jour où son propre oncle l'accusa de l'attentat raté contre Reldin, la Guerre des Frères commença.

Les camps de Reldin et d'Eldrin s'affrontèrent sans relâche, et à cette division s'en ajouta une autre, menée par Elbereth qui fit la guerre aux Anciens Dieux. Elle usa de la fausse claymore pour rayonner sur les champs de batailles, et beaucoup oublièrent leurs dieux pour rallier son culte.

Eldrin mourut dans une embuscade et Elbereth bâtit son royaume sur Valtalun tandis que ses opposants ralliaient l'autre

continent, Råbrak, pour y fonder le royaume de Trügar. Le champ de ruines qu'il restait des Quatre Îles fut laissé à l'abandon. Quant à Reldin, il resta jusqu'au bout introuvable.

### Le Troisième Âge, la guerre des îles

Sur Valtalun, le royaume d'Evez se développa autour de sa déesse : Elbereth. A sa mort, sa claymore se révéla être une copie, et de nombreux fidèles partirent à la recherche du véritable artefact, sans jamais parvenir à le trouver. Une expédition fut montée pour partir à sa recherche sur l'île de Blytha.

Sur Råbrak, le royaume de Trügar était devenu une union de clans, jurant par la liberté et l'honneur. La découverte d'un message trouvé dans une épave fit des remous sur tout le continent car elle contenait les dernières paroles de Rothan Anverden : une menace germait sur Blytha.

Eveziens et Trügariens se retrouvèrent donc sur Blytha, et très vite la guerre éclata. Les royaumes, de force égale, envoyèrent toujours plus d'hommes combattre et le conflit s'enlisa.

Durant la guerre, les Etats-Majors des deux royaumes découvrirent la véritable ombre qui planait sur Blytha : le Juge renégat Kronus était parvenu à corrompre un peuple ancien qui vivait autrefois sur Blytha : le peuple Manéen. Il en avait fait son armée et menaçait de déferler sur le monde. Pour la première fois, les mortels durent trouver comment nuire à un Juge. En outre, un Nécromant rodait sur l'île et la menace d'un nouvel âge sombre planait sur Kla'Henera. Les

Etats-Majors de Blytha, postés non loin du repaire de Kronus, tentèrent de mettre de côté des anciennes querelles et travaillèrent de concert, tant bien que mal, pour protéger Kla'Henera.

Parallèlement, le descendant direct de l'Ancien Royaume, Eryn Randven fut retrouvé et nombreux furent ceux qui firent de lui le nouveau dirigeant de Blytha. Les Etats-Majors de Blytha se rangèrent derrière lui pour fonder une Blytha libérée des royaumes. Il parvinrent à leur fin mais la victoire eut un goût amer car Blytha était dévastée.

Alors que la fin de la guerre se profilait, sur Rabråk, les clans Trügariens virent leurs dissensions grandir. Les échecs de la guerre, puis l'indépendance de Blytha avaient alimenté les rancœurs. Certains virent en Eryn le roi dont Trügar avait besoin, d'autres avaient plus que toujours soif de liberté et d'indépendance.

Sur Valtalun, terre d'Evez, le nouveau roi Ionur Graziel fut confronté aux rébellions des conservateurs, menées par Eden Gautéru, veuve de l'ancien roi. Le royaume fut divisé jusqu'au jour de leur mariage... qui ne mit pas fin à leur compétition pour le pouvoir.

Suite à de nombreuses tentatives, les Etats-Majors blythéens parvinrent à libérer de plus en plus de Manéens de l'emprise de Kronus, ce qui amena celui-ci à perdre de nombreux combats sur l'île de Kartha. Ils confectionnèrent également des armes et artefacts pour lutter contre lui. Profitant de

ces nombreux avantages, ils purent lancer une offensive sur le pic d'Agramor afin de pénétrer les défenses du Juge renégat et aller lui porter le coup fatal.

### **Aujourd'hui : la Bataille du Pic d'Ägramor**

Ces hommes ne furent pas les seuls à marcher sur le Pic pour aller à la rencontre de Kronus. Les jours qui suivirent, de nouvelles forces s'affrontèrent au pied de la montagne. Les Lames Pourpres, un groupe de combattants religieux fidèles d'Elbereth, des Trügariens et Evéziens fraîchement arrivés de leurs royaumes, une troupe manéene d'élite ainsi que d'anciens membres des Etats-Majors de Blytha s'affrontèrent. Leur combat ne fut pas de tout repos, car deux déesses s'étaient elles aussi mises à s'entre-déchirer plus que jamais, perturbant le climat de la région : Iliofidi et Nérofidi.

Après trois jours de combats, de recherches et de d'intrigues, les forces en présence s'affrontèrent. Nul ne connaît encore avec certitude le dénouement de cette bataille

qui eut lieu il y a deux semaines déjà, mais on raconte que les deux déesses auraient été défaites en faveur d'un Manéen qui aurait acquis la force et la puissance d'un dieu.

Profitant du tumulte et de ses conséquences, certains groupes armés discrets sont parvenus à se frayer un chemin vers le pic, en empruntant des voies détournées. Les troupes Manéenes qui gardaient le pic leur ont rendu la tâche extrêmement difficile, les retournant les uns contre les autres avec une facilité déconcertante et déjouant leurs actions militaires. Mais la diversion de la Grande Bataille les avait occupé suffisamment pour ouvrir un passage.

Alors que depuis sept cycles lunaires [14 semaines], les anciens Etats-Majors luttent au pic d'Ägramor face aux forces Mannéenes, un détachement de Lames Pourpres et d'envoyés de l'Académie sont en route pour les rejoindre. Chaque jour qui passe rend l'affrontement contre Phrallis plus imminent, sachant que celui-ci signera l'issue d'un conflit sans précédent.