

LE LIVRE DU MONDE

Avatar : **Stronghold** 2017

Résumé des
éditions
2015 et **2016**
en fin de dossier



LA FIN DE TOUTE CHOSE

Le **Monde des Rêves n'est plus**. Il s'est effondré, entraînant le réveil brutal de millions d'âmes, et la disparition pure et simple de celles dont l'existence même lui était liée. In extremis, les Avatars les plus avides de fonder un monde libre se sont lancés dans un exode désespéré en vue de sauver ce qui pouvait l'être. Ils se sont jetés dans leurs navires, dans leurs portails magiques ou technologiques.

Certains inconscients ont choisi de sauter dans le Warp... Les croyants ont prié qui leurs dieux, qui leurs ancêtres, implorant leur clémence et leur guidance vers une Terre Promise. Certains Avatars condamnés furent enchaînés sur place, tandis que d'autres, défiant volontairement une ultime fois un cruel destin, choisirent d'affronter en face l'apocalypse, tels des capitaines accrochés à leur gouvernail.

Des légendes naquirent ainsi. On a pensé alors que c'en était fini de tout, des belles histoires, des fêtes et des guerres. Mais en vérité, **l'Aventure ne meurt jamais...**



L'EXODE

L'exode fut pour tous une épreuve difficile : Rois et Empereurs arrachés à leurs terres, Guides spirituels sans troupeaux à mener, Entités coupées de leurs racines de puissance, marchands ruinés... Il allait falloir tout reconstruire, repartir de rien ou de si peu. L'histoire demeurerait. Les amitiés, les ennemis aussi. Et devant soi, l'inconnu...

Une partie des exilés se perdit dans l'imbroglio des chemins et des réalités. Réapparaîtraient-ils un jour ? Les autres, que l'on nommerait bientôt les Naufragés, s'échouèrent finalement sur d'étranges rivages. Ils établirent un camp de fortune et entreprirent d'explorer les environs, à la recherche de nourriture et d'éventuels habitants. Ainsi découvrirent-ils ce qui deviendrait leur Nouveau Monde.

Au second jour, un tragique accident de chasse fit sensation auprès des Naufragés : un ranger se vida de son sang et... mourut. On ne rêvait donc plus. On jouerait donc désormais sa peau, à chaque fois que la flèche fuserait, ou que la lame sortirait du fourreau. Bon à savoir... Au bout d'une semaine, un contact fut établi avec des autochtones méfiants, mais amicaux, connus sous le nom de Clan de Myrmès. C'est ainsi que les Naufragés purent en apprendre davantage sur le monde, impitoyable, dans lequel ils venaient de s'échouer... **Voici ce qu'ils apprirent :**

DU TEMPS QUI PASSE



La vie de ce monde étrange est rythmée par deux grandes périodes de six mois chacune, d'équinoxe à équinoxe : la **Lune Haute** et la **Lune Basse**.

Ces deux périodes correspondent aux deux grandes marées, imposées par l'unique Lune de la planète. Lors de la Lune Haute (Automne et hiver), la terre est quasiment recouverte par les eaux. Seules les terres en hauteur sont de peu épargnées. Les habitants du monde s'y réfugient et s'y enferment littéralement, pour survivre aux rudesses d'un hiver obscur, glacial et terriblement hostile.

L'autre moitié de l'année (printemps et été), après le dégel, les eaux se retirent et il est alors possible de quitter les sommets pour chasser, cultiver, commercer, ou encore guerroyer. Par chance, les Naufragés sont arrivés en cette saison plus clémente, en un lieu asséché, bordant des marais.

GÉOGRAPHIE

Les terres du monde sont peu fertiles, du fait de la montée des eaux salées. D'ailleurs en général, seuls les abords immédiats des lieux habités, que les habitants ont fortifiés au cours des siècles, sont cultivables. La faune est également peu abondante, vu la montée des eaux, et les animaux qui survivent sont au mieux très farouches, au pire redoutables à chasser.

La pêche devrait être un moyen important de subsistance, si ce n'est que les mers sont peu profondes, et s'apparentent plutôt à de gigantesques marais, pullulant presque autant de monstres que d'insectes. Seules de petites embarcations à fond plat peuvent s'y frayer un chemin. Pirates et contrebandiers s'en donnent alors à cœur joie... Bref, la Lune Basse s'apparente à une véritable course contre la montre pour les populations, afin de rassembler assez de vivres pour survivre à l'hiver suivant.

Certains peuples s'y sont acclimatés au fil des ans, mais d'innombrables autres ont péri au fil des âges, de faim, de froid, ou encore sous la dent des monstres et des peuplades cannibales.



DÉMOGRAPHIE

Ce monde est une terre de Naufragés. Sans que l'on sache trop pourquoi, des âmes s'y échouent régulièrement : maudits, bannis des dieux, mages maladroits, voyageurs des plans égarés, marins, explorateurs pris dans des tempêtes stellaires... Tous ont leur histoire.

Les Naufragés apparaissent généralement par poignée, aléatoirement et en toutes saisons. Peu survivent aux premiers jours de leur arrivée : s'ils ont le malheur d'arriver en période de Lune Haute, ils meurent instantanément noyés, gelés ou dévorés par les premiers monstres qu'ils croisent. Leurs restes ne sont découverts que des mois plus tard, fortuitement. S'ils arrivent en période de Lune Basse, les Naufragés ne sont pas pour autant tirés d'affaire.

En effet, des hordes de monstres ou de sauvages affamés parcourent les terres émergées à la recherche de nourriture, et les aventuriers déboussolés sont à leurs yeux pareils à des oisillons tombés du nid. Mais surtout, le pire fléau est l'ignorance, ou l'insouciance des arrivants : ils ignorent tout du monde et de son impitoyable cycle. Surpris par les eaux et le gel, ils ne survivent généralement pas à leur première année.

FORTERESSES : STRONGHOLDS

Les habitants de ce monde sont donc tous des survivants. Certains sont arrivés il y a quelques années, d'autres sont présents depuis bien plus longtemps.

La taille réduite des pics et des hauts plateaux émergés les a contraints à se scinder en petites communautés, d'à peine quelques dizaines d'individus tout au plus. A leur tête généralement, se trouve un chef, dirigeant et représentant qui son clan, qui sa tribu, qui son fief, qui sa famille... Si certains lieux de vie sont protégés par une végétation épaisse ou quelque enchantement, la grande majorité est simplement fortifiée. C'est pourquoi on nomme ces pics « Strongholds » (Forteresses).

Qu'il s'agisse de barricades de fortune ou d'antiques citadelles occupées successivement par de nombreux souches de survivants, chaque fief a su développer sa méthode pour se défendre contre l'avidité (ou le désespoir de la faim) de ses voisins, et contre l'avidité des bandits, pirates, monstres, sauvages ou toutes les choses innommables qui seules, osent errer au cœur de la Haute-Lune.

Chaque Forteresse s'est fabriquée sa bannière, de sorte que de loin, chacun puisse voir qui, ami, ou ennemi se présente.



Les troupes armées sans bannière signifiant presque assurément qu'il s'agit de Forteresses renégates, de pirates ou de bandits errants. Certaines Forteresses sont alliées de longue date.

D'autres défendent farouchement leur indépendance. Mais toutes ont un point commun : elles doivent chaque année se battre pour espérer survivre une année de plus. A chaque printemps, des communautés ne donnent plus signe de vie... Cela indique que généralement, elles ont péri durant l'hiver. Leur berceau reste alors à l'abandon, pour un an ou un siècle, jusqu'à ce que de nouveaux naufragés se l'approprient et entament à leur tour leur lutte pour la survie.

RESSOURCES



Les terres étant avares en plantes et animaux, la production et le commerce en période de Lune Basse sont cruciales : généralement, les fiefs tâchent d'exploiter au mieux leurs ressources propres, et d'échanger leurs surplus pour compenser leurs carences.

Certains peuples se spécialisent dans telle ou telle production. Certains délaissent les cultures et la chasse pour faire commerce de services : transport maritime, mercenariat, dévotion à un culte, exploration, sciences & savoirs, écolages, guildes diverses... Au final, chaque peuple cherche ou améliore sa manière de tirer son épingle du jeu. Mais le monde est si petit, les ressources si précieuses, et le temps, tellement compté...

Le monde compte des dizaines, voire des centaines de Forteresses et la situation évoluant, parfois dramatiquement, de cycle en cycle, on ignore au juste combien sont occupées. Tous par contre sont d'accord pour affirmer que la population de ce monde est limitée à quelques milliers d'âmes. La vie y est donc précieuse.

Les peuples civilisés ont bien vite compris et intégré dans leurs coutumes qu'un ennemi mort ne produira plus rien : il est donc bien plus rentable de soumettre, de dépouiller, de rançonner que d'occire. Les peuples qui ont massacré à tort et à travers ont, tôt ou tard, été à leur tour éliminés par une coalition de fiefs. De nombreuses races intelligentes peuplent cette terre : humains, elfes, nains, orcs, gobelins, hommes bêtes, petits hommes... La cohabitation n'est pas toujours facile, pour ne pas dire impossible, certaines races étant culturellement animées par des inimitiés ancestrales et traversant les plans et les mondes.



FOI ET RELIGION

Les dieux sont à même d'entendre et répondre aux prières des habitants du monde. Qu'ils s'agissent de cultes bien ancrés, ou importés par de récents survivants, ils fleurissent, s'étendent et disparaissent à l'instar des peuples.

Il est cependant indispensable aux Naufragés de renouveler le témoignage de leur foi en Caldera pour raviver leur lien avec leurs dieux, et en obtenir les dons. Certaines religions n'intéressent qu'une poignée d'habitants. D'autres s'étendent et sont largement reconnues.

ET MAINTENANT

Il y a deux ans, c'était la première fois depuis très longtemps qu'autant de Naufragés s'étaient échoués en même temps sur ce monde. Ils sont arrivés dans une région centrale et ont établi un camp de fortune, pas très loin du lieu de rassemblement annuel des Natifs de Caldera : le Concilium. En vue de gérer cette situation inédite, les fiefs et les Guildes dominantes se sont portés au-devant des nouveaux arrivants.

Cette situation inédite, avec un afflux considérable d'exilés d'un même monde, a déclenché une crise : lutte pour les Strongholds, pour les ressources, etc. Aussi, il semblerait que les Naufragés d'Avatar ayant parmi eux des Champions, des Entités, et des artefacts, ont importé une quantité de Densité qui a menacé le délicat équilibre de Caldera. En tout cas, le premier hiver et la deuxième année des Naufragés ont été très rudes, et le monde craquait sous ses jointures.

Les Entités ont entre temps disparu, leurs Champions ont vu leurs pouvoirs les quitter. Les prêtres et les croyants ont dû redoubler de ferveur pour rétablir leurs liens avec leurs anciens dieux d'Avatar. Aussi, pour la première fois de mémoire de Natif, il n'y a plus eu d'arrivages de nouveaux Naufragés. En même temps, onze Prophéties ont annoncé de grands changements possibles pour Caldera.

De nouvelles magies, des races mythiques, l'accès à une Cité d'Or ou le retour du légendaire Empereur ont été annoncés, jusqu'à des changements possibles dans la nature de la Mort, du Destin et du Temps en Caldera. Beaucoup de Natifs et de Naufragés se sont engagés à tenter de les réaliser, et une Chambre des Prophéties s'est constituée pour collecter toutes les informations possibles à leur sujet. Les rumeurs courent que certains effets merveilleux ont déjà été obtenus.



CONCRÈTEMENT

Les nouveaux joueurs incarneront de préférence un **NOUVEAU personnage**, forcément arrivé il y a plus d'un an dans ce monde. C'est donc un aventurier, ou un Natif qui a survécu à la dernière Lune Haute dans une Forteresse. Dans ce cas, le joueur s'inscrit dans un des Strongholds existants. Si le personnage n'est pas ou plus affilié à une communauté, il peut s'installer dans le quartier des naufragés. Défi : les fiefs existants doivent assurer leur propre survie, tout en gérant l'arrivée massive de naufragés affamés, sans toit et... armés jusqu'aux dents ! Les habitants isolés, peu importe la raison, doivent retrouver un hivernage.

Si des groupes relativement importants (environ 20 joueurs ou plus) souhaitent rejoindre le monde de Caldera en gardant un background EXISTANT dans un AUTRE univers, il est impératif qu'ils prennent rapidement contact avec l'Orga et la cellule scénar pour voir si leur background est valable est intégrable tel quel en Caldera. Si nous souhaitons faire preuve de flexibilité, nous devons cependant traiter les demandes au cas par cas, et nous ne pouvons donner de garantie absolue. L'équilibre de Caldera est délicat, et ses contraintes particulières. Dans ce cas, le groupe s'inscrira comme nouveau groupe survivant et naufragé, ayant grâce à sa cohésion pu établir un camp de fortune en attendant de se trouver un Stronghold pour passer l'hiver, ou, à défaut, dans le quartier des naufragés (Equivalent des libres-rêveurs). Défi : la situation des survivants est périlleuse. Par le verbe, la ruse, la foi, le talent ou le glaive, les groupes naufragés devront assurer leur survie et s'adapter à ce nouveau monde. Les aventuriers isolés devront, soit se coaliser pour fonder un nouveau peuple, soit se faire accueillir par un des Strongholds existants.

L'organisation se tient à disposition des groupes, des guildes et des philosophies / religions, en vue de discuter de leur manière de voir les choses et de préparer une transition harmonieuse vers le nouveau monde. Que ce soit en termes de scénario, en terme de conversion des acquis / pouvoirs, qu'en termes de logistique et de placement sur le site. L'organisation demande aux responsables de groupes / religions / cellules historiques ou nouveaux, de prendre activement contact en vue d'avoir cette discussion au plus tôt. Cela aidera également dans l'organisation des inter-événements qui précèdent traditionnellement l'événement proprement dit (lesquels doivent être validés par GAME pour avoir des effets TI à l'Avatar-Stronghold suivant). L'équipe GAME a pour principe d'essayer d'envoyer au moins un représentant à chaque inter-événement, à condition d'en être avertie à temps.

DANS LES ÉDITIONS PRÉCÉDENTES...

2015

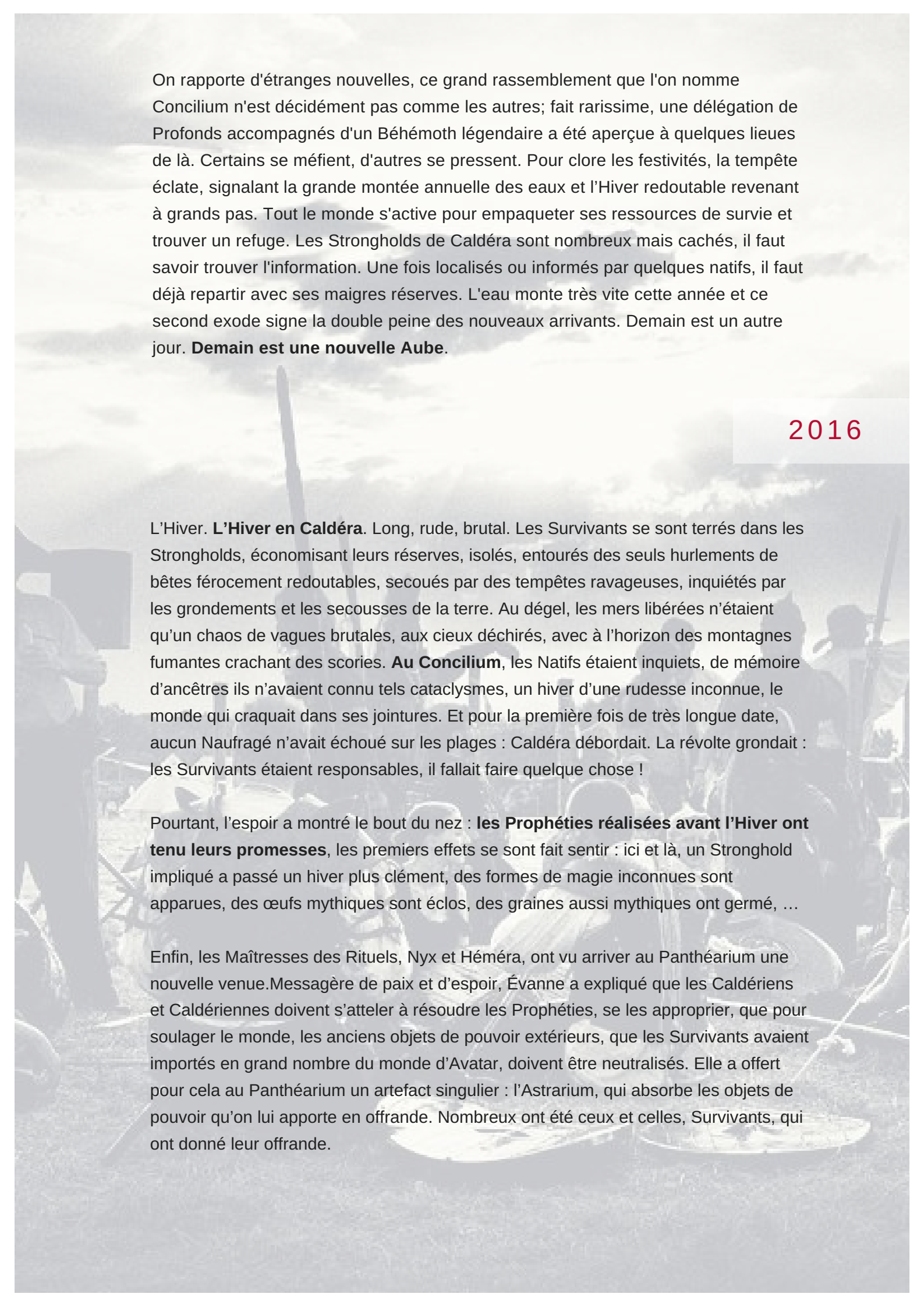
En **2014**, le monde du rêve s'effondrait, engouffrant avec lui d'innombrables rêveurs. Les avatars, fuyant, s'enfoncèrent dans les profondeurs du Maelström.

Le ciel et le temps s'altérèrent en un crépuscule ténébreux et confus. Les mers du Warp malmenaient les convois dans ses lames. Quelques imprudents bravant les murs qui leur barraient la route se disloquèrent en grand fracas. Accrochés à leurs débris, l'on vit ces compagnons d'infortunes sautiller en collier de perle à perte de vue, au gré des amples circonvolutions de cet océan infini. Mille fois englouti et mille fois recraché, jamais rêveur ne connut tel effroi.

Doucement, le tumulte s'apaisa. De clapotements en roulis, le sel rongea les corps et consuma les esprits. Vaincus, lavés, les survivants se confondaient maintenant avec les bouts de bois qui les portaient au-dessus des eaux. Le bruit d'un raclement de galets se fit entendre sous la coque et marqua la fin du périple. Ils s'étaient échoués. Échoués sur une côte déserte et mystérieuse, dont le seul et unique mystère semblait l'absence de celui-ci, c'est-à-dire la vérité : **le Rêve n'était plus.**

Derrière les marécages et quelques plages désertes, cette île en forme de cratère grouille de vie; la nature y est luxuriante et de nombreuses caravanes autochtones se rassemblent non loin des côtes. Chacun installe son bivouac. Les heures passent. Aux cigales qui trillent s'ajoute le bourdonnement agaçant des moustiques. Puis lorsque la luminosité décline, se réveillent les croassements des amphibiens et autres clappements. Tout à coup plus rien. Une nuée pourpre apparaît et déferle. Des vagues de sauvages nettoient les plages et emportent les surpris qui n'ont pas pu se mettre à l'abri. Ils apprendront que cela s'appelle la Curée. Les Natifs la connaissent bien; chaque année, le rituel se répète. Le lendemain sera pareil. Les naufragés s'organisent et l'attaque en question paraît tout à coup bien fade.

De longue date, **les Natifs de Caldéra** n'ont vu autant de nouveaux arrivants débarquer. Les Survivants eux ne se rendent pas encore tout à fait compte que leurs pouvoirs et leurs richesses issus du monde des rêves s'étiolent ici bas. Les chefs de clans se rencontrent. De nombreuses rumeurs accompagnent cette migration exceptionnelle; l'on parle de prophéties et le tirage de l'Oracle fait état de menaces imminentes. Tous les natifs semblent inquiets de voir ainsi perturbé l'équilibre déjà bien précaire qui règne sur Caldéra.



On rapporte d'étranges nouvelles, ce grand rassemblement que l'on nomme Concilium n'est décidément pas comme les autres; fait rarissime, une délégation de Profonds accompagnés d'un Béhémoth légendaire a été aperçue à quelques lieues de là. Certains se méfient, d'autres se pressent. Pour clore les festivités, la tempête éclate, signalant la grande montée annuelle des eaux et l'Hiver redoutable revenant à grands pas. Tout le monde s'active pour empaqueter ses ressources de survie et trouver un refuge. Les Strongholds de Caldéra sont nombreux mais cachés, il faut savoir trouver l'information. Une fois localisés ou informés par quelques natifs, il faut déjà repartir avec ses maigres réserves. L'eau monte très vite cette année et ce second exode signe la double peine des nouveaux arrivants. Demain est un autre jour. **Demain est une nouvelle Aube.**

2016

L'Hiver. **L'Hiver en Caldéra.** Long, rude, brutal. Les Survivants se sont terrés dans les Strongholds, économisant leurs réserves, isolés, entourés des seuls hurlements de bêtes féroce­ment redoutables, secoués par des tempêtes ravageuses, inquiétés par les grondements et les secousses de la terre. Au dégel, les mers libérées n'étaient qu'un chaos de vagues brutales, aux cieux déchirés, avec à l'horizon des montagnes fumantes crachant des scories. **Au Concilium**, les Natifs étaient inquiets, de mémoire d'ancêtres ils n'avaient connu tels cataclysmes, un hiver d'une rudesse inconnue, le monde qui craquait dans ses jointures. Et pour la première fois de très longue date, aucun Naufragé n'avait échoué sur les plages : Caldéra débordait. La révolte grondait : les Survivants étaient responsables, il fallait faire quelque chose !

Pourtant, l'espoir a montré le bout du nez : **les Prophéties réalisées avant l'Hiver ont tenu leurs promesses**, les premiers effets se sont fait sentir : ici et là, un Stronghold impliqué a passé un hiver plus clément, des formes de magie inconnues sont apparues, des œufs mythiques sont éclos, des graines aussi mythiques ont germé, ...

Enfin, les Maîtresses des Rituels, Nyx et Héméra, ont vu arriver au Panthéarium une nouvelle venue. Messagère de paix et d'espoir, Évanne a expliqué que les Caldériens et Caldériennes doivent s'atteler à résoudre les Prophéties, se les approprier, que pour soulager le monde, les anciens objets de pouvoir extérieurs, que les Survivants avaient importés en grand nombre du monde d'Avatar, doivent être neutralisés. Elle a offert pour cela au Panthéarium un artefact singulier : l'Astrarium, qui absorbe les objets de pouvoir qu'on lui apporte en offrande. Nombreux ont été ceux et celles, Survivants, qui ont donné leur offrande.

De leur côté, **le Premier Ancien**, qui préside à la destinée de Caldéra, relayé par ses conseillers, les Bienveillants Achaemen le Guerrier, Melcheb le Sagace, Murmure du Destin, et Sharir le Mage, ont confirmé aux citoyens de Caldéra que le pouvoir importé d'Avatar menaçait notre monde, et ont aidé à collecter les objets pour les neutraliser. Ils ont aussi expliqué la folie orgueilleuse d'avoir accumulé du pouvoir dans des êtres vivants, incapables de gérer cette puissance avec sagesse. Comme pour confirmer leurs dires, une explosion dévastatrice souffla le campement du Lotus Noir, touchant même ses voisins, ne laissant qu'un champignon de fumée sélever au-dessus du Concilium... Jin, Maître de l'Équilibre d'Avatar en Caldéra, venait d'avoir été sacrifié, libérant une énergie colossale et incontrôlée... et tuant presque cent Caldériens, Natifs et Survivants...

Les Survivants durent aussi déplorer l'éloignement de leurs Dieux Avatariens, dont les miracles n'opéraient plus. C'est grâce à l'aide de Nyx et Héméra qu'ils ont appris à respecter les coutumes caldériennes, et à établir les cultes de leurs dieux selon les traditions locales.

Entre temps, les Prophéties suivaient leur cours. En un lieu révélé, les quatre Phares ont illuminé le Portail endormi qui donne accès aux Champs d'Ochre. Ceux qui avaient la Clé ont pu l'ouvrir, et le franchissant, ont vu à leurs pieds s'étendre les plaines séparant le Portail de la Cité d'Or, entourée de ses hauts remparts étincelants. La Porte de la Cité, comme dans la Prophétie, était close.

La nouvelle impératrice Saga des Neufs Trônes, se réclamant de la Prophétie de l'Empereur, forma une coalition pour assiéger la Cité d'Or, siège du pouvoir actuel de Caldéra, où règne le Premier Ancien. Face à cette armée de siège, le Premier Ancien et ses Bienveillants ont opposé **les Légions d'Ochre**, l'armée régulière de Caldéra, avec à ses côtés de nouveaux alliés caldériens, souhaitant maintenir le droit et les traditions de Caldéra face à « l'envahisseur Survivant ». Qui dit vrai ? Qui a raison ? Qui est dans son droit ?

Avant la bataille qui s'ensuivit, le Premier Ancien a offert l'abri de la Cité d'Or à ceux qui le souhaitaient. Beaucoup ont accepté. Nombreux sont ceux et celles qui sont restés pour en découdre par le fer. Les troupes régulières de Caldéra et leurs alliés mirent en déroute les rebelles, et l'impératrice fut capturée. La bataille perdue, avant de devoir prendre les voies de l'Exode, de nombreux rescapés de la bataille tentèrent d'ouvrir les Portes de la Cité, en vain. Ils durent rejoindre leurs convois maritimes et l'abri précaire de leurs Strongholds, pour **affronter leur deuxième Hiver**.