

# LIFE : AN AVATAR STORY

## L'UNIVERS

<b>L'histoire d'un monde</b>	2
Prologue	2
La Grande Guerre (360-384)	2
Le règne des Héroïnes (385-749)	3
Première période intermédiaire (750-1730)	3
La guerre des Quinze (1731-1735)	4
Deuxième période intermédiaire (1736-2583)	5
La guerre intestine (2584-2591)	5
Création de la Féria (2592)	6
Troisième période intermédiaire (2593-4024)	6
La trahison d'Albéрус (4024)	7
<b>Les infos pratiques de l'univers</b>	8

# L'HISTOIRE D'UN MONDE

## Prologue

L'histoire de LIFE est ancienne, très ancienne. Les érudites postulent que LIFE aurait au bas mot 4025 cycles d'existence, soit l'âge de la Montagne Primordiale, la plus grande merveille de ce monde. Une grande partie de l'histoire de LIFE nous est inconnue. Au fil du temps, la précision de ses récits s'est perdue. Si peu de traces du profond passé de LIFE nous sont parvenues que nous ne pouvons dater les écrits fiables qu'aux environs du 360ème cycle.

Cette date marque en effet le premier grand conflit entre les différentes peuplades de LIFE... le premier grand conflit qui allait changer la face du monde tel qu'il était connu à cette époque.

## La Grande Guerre (360-384)

La relative paix qu'avaient connue les peuples de l'époque prit fin lorsque les tensions qui existaient alors entre certains d'entre eux dégénérent en un conflit armé d'envergure. Jugeant avoir été lésées par LIFE qui avait accordé à leurs nations voisines des terres plus fertiles, plus vertes, plus riches ; des peuples, d'abord simplement jaloux, entreprirent ensuite de prendre par la force ce qu'ils convoitaient dans le but de s'assurer un avenir plus prospère.

La guerre prit source dans le sud-ouest, entre les Arans et une tribu aujourd'hui disparue : les Lucaaris. Elle se propagea rapidement jusqu'aux terres centrales entraînant avec elle des peuplades complètes qui n'étaient jusqu'alors pas concernées. Durant 17 cycles, LIFE s'embrasa et ce conflit hors normes consuma plusieurs des races présentes à l'époque.

Ce qu'on appellera plus tard la Grande Guerre culmina lors de l'assaut de la Montagne Primordiale mené par les colosses des plaines du sud-ouest. Selon les sources, ces derniers désiraient s'emparer de la puissante magie qui émanait de la merveille naturelle. Fort heureusement, ils furent repoussés par les nombreux peuples qui s'unirent pour défendre le lieu sacré.

Les pertes furent nombreuses, mais après des mois de lutte, les êtres démesurés cédèrent et l'alliance vainquit juste à temps. Les survivantes de cette bataille, épuisées, trouvèrent refuge dans les territoires abandonnés et dévastés par la guerre.

Cette sombre période vit également l'émergence des plus grandes Héroïnes de LIFE. Des êtres qui marquèrent les esprits de leur peuple au point qu'ils furent sacrés souverains afin qu'ils les guident dans ce monde à reconstruire.

### **Le règne des Héroïnes (385-749)**

Au sortir de la guerre, seule une dizaine de peuples étaient encore debout et ceux-ci, éparpillés dans LIFE, créèrent les quinze premières nations. Elles étaient menées par les Héroïnes du passé qui bénéficièrent de vies et des règnes étonnamment longs. Cette période fut placée sous le signe de la paix entre les nations naissantes. Les atouts des peuples qui avaient bataillé côte à côte durant la grande guerre commençaient à être reconnus par toutes. Finalement, l'ouverture des frontières permit à beaucoup de peuples de se mélanger et de voyager brassant ainsi les cultures.

Comme pour tout être vivant, la mort finit par rattraper les Héroïnes. Ces êtres trépassèrent tous le même jour de la même année, ce qui fut qualifié de phénomène étrange par les récits. Malgré leur disparition, l'adoration dont elles faisaient l'objet perdura et resta si vive qu'il est dit que c'est LIFE qui les éleva au rang de divinités.

### **Première période intermédiaire (750-1730)**

Guidées par les divinités et leur souveraineté, les différentes nations évoluèrent de manière globalement pacifique. Certes, il y eut bien quelques événements importants et des petits conflits, mais rien à la hauteur de la Grande Guerre. Beaucoup de régions se tenaient en respect par la diplomatie et le commerce.

La multiculturalité fit bientôt place à une véritable identification de l'individu de par l'appartenance à sa nation, et si les traditions se mélangèrent au fil du temps, des bribes culturelles propres à certaines races, restent encore vivaces à ce jour.

Inspirées par les figures héroïques de la grande guerre, les dirigeantes de cette période furent en général sages et avisées. Malheureusement, plus le temps passa, plus l'histoire sombra dans l'oubli et beaucoup commencèrent à parler de la guerre comme d'une légende qui aurait servi à expliquer l'élévation des divinités.

Les écarts furent de plus en plus nombreux, les rixes de plus en plus fréquentes et la paix de plus en plus voilée par l'ombre des conflits.

### **La guerre des Quinze (1731-1735)**

Un millénaire plus tard, les nations retombèrent dans les travers de leurs ancêtres et de nouvelles querelles éclatèrent. Le premier conflit éclata entre Nava et Damhsa, avant de gagner l'ensemble de LIFE.

Cette guerre, d'une rare férocité amena même les plus pacifistes ou isolationnistes à prendre position pour l'un ou l'autre camp et entrèrent dans le conflit naissant.

Trahisons, retournements, fourberies... ce qui n'était alors qu'une grosse bataille rangée tourna en un carnage sans nom. Le ressenti et la haine atteignirent de tels sommets que les nations qui appartenaient à un même camp commencèrent à se détruire mutuellement.

Héroïnes factices, sauveuses auto proclamées, guides spirituelles ; toutes sortes de bonimentieuses profitèrent de la guerre pour tenter d'égaliser les figures héroïques du passé. A tel point que les dirigeantes, elles-mêmes perdirent le contrôle de leur nation. Des factions armées apparaissaient avant de se dissoudre aussi vite qu'elles avaient été créées, une fois leurs dirigeantes trépassées. Le pillage était devenu monnaie courante et LIFE sombra petit à petit dans le chaos.

Alors que le conflit s'enlisait et coûtait la vie à des milliers d'innocentes, les dirigeantes de l'époque, incapables d'arrêter l'escalade des violences, comprirent leurs erreurs et firent le voyage ensemble jusqu'à la Montagne sacrée afin d'implorer LIFE de ramener la paix. L'astre bienfaisant, soucieux de ses enfants, entendit leurs supplications et les choisit pour devenir les 13 premières Aesirs, garantes de la paix et de la prospérité, serviteuses de LIFE et de ses habitantes. Investies de leurs nouveaux dons, elles imposèrent l'arrêt des hostilités entre les différentes nations.

Suite à cela, elles condamnèrent les frontières militaires et interdirent tout conflit armé conséquent et conquête, s'assurant ainsi que les seuls contacts entre les nations survivantes seraient cordiales et articulées autour du commerce, de la diplomatie et autres échanges culturels civilisés.

## **Deuxième période intermédiaire (1736-2583)**

Il fallut plusieurs siècles pour que toutes les nations parviennent à reconstruire ce qui avait été perdu.

Il en fallut de même pour la réouverture des routes marchandes : chacune et chacun préférant prospérer de son côté au lieu de parlementer avec sa nation voisine. La rancune tenace des différentes nations mit un nombre de cycles impressionnant avant de s'atténuer.

Pourtant, presque 400 cycles après l'interdiction des Aesirs, le monde de LIFE semblait à nouveau s'ouvrir. Les frontières lourdement armées commencèrent à tomber en ruine faute d'entretien. Le savoir prenait une place plus importante que les formations militaires, même si de temps en temps des raids isolés semaient le chaos. Tant que le meurtre était évité, les Aesirs n'en tenaient pas rigueur...

Il y eut bien quelques nations qui tentèrent d'envahir l'un ou l'autre territoire voisin, mais devant les punitions divines aussi diverses que variées, ces tentatives prirent rapidement fin.

## **La guerre intestinale (2584-2591)**

L'interdiction de guerre pesa pour certaines nations plus que pour d'autres. Et là où plusieurs d'entre elles s'accommodèrent volontiers de cette paix imposée, quelques-unes, plus belliqueuses, finirent par s'entredéchirer car il était dans leur nature de faire étalage de leur force.

Ainsi, les Elets sombrèrent dans des guerres intestines qui menèrent leur peuple au bord de l'extinction et provoquèrent la décadence du royaume de Yu.

Hélas, cette guerre s'étant principalement déroulée sans témoin externe, il n'y eut que très peu d'écrits sur le déroulement du conflit et seuls quelques récits et gestes Ba'Thin permettent encore d'en comprendre quelques bribes.

## **Création de la Féria (2592)**

Répondant aux prières du peuple et constatant la chute du Royaume de Yu, les Aesirs entreprirent de canaliser la combativité et la compétitivité des peuples de LIFE. Elles leur offrirent la possibilité d'exprimer leurs passions au travers d'un rassemblement annuel où chaque nation pourrait démontrer sa supériorité face aux autres sans pour autant détruire l'existence d'innocentes personnes : la Féria. Les Aesirs se donnèrent alors le titre de Juge afin de veiller au bon déroulement des événements.

Exceptionnellement, les interdictions promulguées furent levées. Les Élues, émissaires des dirigeantes et bénies des dieux, guidèrent les championnes de chaque nation pour tenter de triompher face aux meilleurs éléments des régions voisines.

Pour les vainqueurs, c'était l'assurance de prospérité et de gloire et pour l'élue qui avait guidé sa nation vers la victoire, l'opportunité de devenir Juge ou celle de formuler un vœu qui lui serait accordé comme ultime récompense.

## **Troisième période intermédiaire (2593-4024)**

Longue de deux jours, puis de trois et enfin de quatre, la Féria fut un succès retentissant partout sur LIFE.

Les nations prospérèrent en fonction de leurs résultats lors des différentes compétitions et toutes redirigèrent leur attention et énergie vers l'élévation des championnes. Les conflits latents purent être réglés durant ces quelques jours, les conquêtes y furent gérées et encadrées dans le but d'éviter la mort d'âmes innocentes.

La Féria remportant la faveur des nations, le monde pu enfin trouver un équilibre et les frustrations furent absorbées dans cette entreprise annuelle.

## La trahison d'Albérus (4024)

Une fois encore, l'histoire se répéta ... et les tragiques événements du cycle dernier illustrèrent à merveille ce dicton. Ce cycle là, l'Empire du Rimgaard remporta la Féria et son champion Albérus fut sacré Juge, à sa demande, au terme des festivités.

Peu de temps après, Albérus utilisa ses pouvoirs nouvellement acquis ainsi que l'accès au réseau de portails disséminés à travers le monde pour duper ses pairs et cacher les agissements belliqueux de sa nation. Les agressions du Rimgaard, qui devaient être discrètes et rapides, finirent par durer des mois et les autres juges ne comprirent que trop tard la supercherie mise en place par le nouveau venu. Les conflits étant réglés par la Féria, les nombreuses terres laissées sans défense par des millénaires de paix, furent annexées dans le sang, sans que les juges et les nations ne purent s'en rendre compte.

De cette manière, l'équilibre apporté durant plus d'un millier de cycles par la Féria vola en éclat et les juges restantes furent forcées de destituer Albérus et par réprimande d'éradiquer la principauté du Rimgaard. Faute de mieux, elles restaurèrent les frontières à l'image des premières nations pour permettre à la Féria de jouer à nouveau son rôle régulateur et laisser les peuples reprendre le cours de leur vie.

Malheureusement, le mal était fait et le nombre de personnes innocentes qui périrent de cette honteuse usurpation fut incroyablement élevé. Des bibliothèques furent rasées, des universités détruites, des villes entières soumises et pillées, le bilan fut lourd et les dégâts importants.

Après jugement, Albérus, l'ensemble du Rimgaard et leur divinité tutélaire Sudiwa furent frappés de *damnatio memoriae* interdisant à quiconque de les évoquer sous peine de provoquer la colère des 12 juges restantes.

Aujourd'hui, les nations se relèvent doucement de cet incident et se reconstruisent peu à peu, plus méfiantes que jamais. Toutes ont été touchées d'une manière ou d'une autre et les dégâts sont gravissimes, tant sur le plan moral que physique...

Le temps bat son plein, ce dernier cycle est passé et une fois encore dans l'histoire de LIFE, les nations doivent se rétablir...

La 1433eme Féria arrive et bien que la cible principale de la rancune ait aujourd'hui disparu, beaucoup gardent en mémoire la trahison d'Albérus comme une douloureuse expérience ayant marqué les esprits au fer rouge...

## LES INFOS PRATIQUES DE L'UNIVERS



### MAGIE

Dans le monde de LIFE, la magie est bien présente et sert à faire plein de choses. La facilité d'accès pour certains a fortement limité l'évolution technologique. Nous pouvons trouver des portails de transport, de la suspension temporelle, des jets de feux, et certains sorts seraient si puissants qu'ils peuvent vous tuer sur le coup... L'utilisation de la magie est donc très variée et commune.

### RACES

Les différentes races qui peuplent LIFE sont présentes partout, les nations étant toutes (sans exception) cosmopolites. Ne basez donc pas l'histoire de votre nation sur une race en particulier, car celles-ci sont mélangées depuis des millénaires.

Cependant, comme vous l'avez lu dans le document précédent de type "Time In", les nations ont été fondées respectivement par une race en particulier. Vous pouvez donc orienter une culture vers celle de la race à l'origine de votre nation, mais gardez bien à l'esprit que vous aurez de tout dans vos rangs et que cette culture se doit d'avoir évolué dans l'histoire.



## **DIVINITÉS**

Le divin est tout autour de vous. Il est impossible de remettre en cause l'existence des divinités. Sur LIFE, tout le monde croit. Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de jouer les fanatiques religieux et vous pouvez vous contenter d'admettre que les divinités sont là sans jamais leur rendre grâce. Gardez à l'esprit, en réfléchissant à votre projet, que vous ne pouvez pas jouer des athées et que chaque nation possède une divinité tutélaire, même si chacun et chacune est libre de préférer et prier la divinité de son choix.

## **FÉRIA**

La Féria, comme vous l'avez sans doute lu, est l'occasion de mettre à rude épreuve vos talents. Mais cela ne se limite pas uniquement à des épreuves dans tous les styles. C'est aussi un endroit où l'on règle ses comptes, ou vous aurez la possibilité de conquérir les terres jouxtant les vôtres, explorer les ruines d'endroits normalement scellés par les divinités, etc... Il y aura beaucoup de combats, de tromperies, de fourberies, de vols, mais aussi de la joie, de l'amusement, des retrouvailles, des raisons de faire la fête. Bref la féria est l'essence même de la liberté.

## **TECHNOLOGIES**

La technologie s'arrête aux prémices de la poudre. Vous vous souvenez du XIIIème siècle en Europe ? La poudre arrivait dans nos contrées par le biais des civilisations musulmanes, elles-mêmes l'ayant obtenue par le biais des nations asiatiques de l'époque. Sur LIFE, nous en sommes au même point. La poudre est récente et vous pourrez donc compter sur des canons et autres Nerfs à un coup lors de vos combats. On a bien dit UN coup, attention à vous ! La technologie à la vapeur n'existe pas.

## **RAIDS**

Des raids sont possibles pendant l'année et la féria, mais si le vol et le pillage sont permis, n'oubliez pas que le meurtre est prohibé. Vous ferez donc bien attention à piller les ressources sans jamais tuer personne afin de ne pas déplaire aux divinités, car même si elles ne sont pas omniscientes, si cela arrive à leurs oreilles, tremblez.

## TEMPORALITÉ

Nous utilisons à plusieurs reprises la dénomination de "Cycle" : Un cycle équivaut à une année.

*LIFE : an avatar story* débute lors de La 1433ème Féria.

Le premier événement se déroule donc au 4025 cycles de la ligne du temps. Le cycle 0 semble être lié à l'émergence de la Montagne Primordiale.

## MÉTÉOROLOGIE

Il n'y a que deux saisons dans LIFE bien moins marquées que chez nous : la saison chaude et la saison froide. Cependant, il y a des biomes divers et variés, les montagnes de Faniord ont des pics enneigés, les plaines désertiques de Sarôa sont lourdement ensoleillées, etc..

## ASTRONOMIE

Le ciel est parcouru par un soleil, et trois lunes de tailles différentes, il y a également de nombreuses étoiles et constellations. La troisième lune, la plus grosse, est apparue lors du dernier cycle provoquant la stupéfaction des érudits. L'apparition de cette troisième lune ne provoqua aucune variation notable dans la météo ou dans la topographie de LIFE.

## ÉPHÉMÉRIDE

Le calendrier a changé au cours de l'histoire, jusqu'il y a peu, un cycle durait treize mois. Depuis la suppression du Royaume de Rimgaard, les Juges ont aligné un cycle sur douze mois. Cependant, les saisons sont toujours alignées sur le calendrier et durent chacune six mois à la place de six et demi. Les mois sont nommés en l'honneur des dieux (L'information complète sera fournie dans le document du Panthéon).

## GÉOGRAPHIE

Le monde de LIFE est connu pour être un monde énorme, mais seule une surface assez petite (de la taille de l'Europe) est habitée et développée.

---

Les étendues d'eau sont constituées d'eau douce, il n'y a pas de mer ; uniquement de grands lacs. Tout autour des quelques barrières naturelles, il n'y a qu'un sol lisse et même s'il est d'une beauté hypnotisante, il n'est pas propice au développement. Beaucoup d'expériences ont été faites, et s'il est possible de s'y installer et de commencer à travailler dessus, il faut environ deux à trois cycles pour que les terres soient exploitables. La densité de population fait qu'il y a tellement de terres déjà disponibles, qu'il n'y que de rares personnes qui utilisent ces surfaces extérieures. Les exploratrices qui ont mené des expéditions revenaient les mains vides, n'y trouvant que cette même surface stérile sur des lieues à la ronde.

Il y a environ 500 cycles, le vœu d'un Élu gagnant la Féria a rendu une parcelle de terrain tout à fait habitable. Il y vécu avec sa famille pendant longtemps.

