

Micro-GN 20 - De l'autre côté du Dédale...

Briefing situation générale :

Il y a un peu plus de six siècles, après les éléments du Pic d'Ägramor un grand cataclysme eut lieu, effaçant les mémoires des hommes et dévastant les terres. Les historiens le nommèrent : l'Eveil. Depuis, le monde est divisé en deux. Deux zones géographiques, l'une au sud et l'une au nord d'une grande barrière de glace, qui ignorent totalement leur existence mutuelle.

Au sud, Domus, composé de deux grands continents, Altad et Sieg, un monde assez hostile, constitué de grandes cités états et de terres laissées à l'abandon depuis l'Eveil. La plupart de ces cités se sont regroupés pour former la Ligue Monétaire, une institution au départ marchande, faite d'hommes et de femmes tournés vers le profit et la survie, mais qui est devenue hautement politique, jusqu'à diriger une grande partie de ce monde. Une partie seulement car d'autres cités sont restées indépendantes, comme Refuge, le berceau des Voiles grises, ces navigateurs férus d'histoire, d'exploration et de connaissance.

Au nord, Nadehzda, vaste continent au climat rude et aux montagnes enneigées, dirigé par une seule entité politique, le Conseil, où siège un représentant de chaque région. Chacune d'elle est spécialisée dans un domaine et collectivise ensuite ses ressources avec ses voisines. La région de Dogov est ainsi connue pour ses avancées scientifiques, son goût pour la découverte et son attachement à son peuple. Une des exceptions à ce fonctionnement se situe au Mont Dogon, temple des Ascètes de la Lumière, qui voyagent eux à travers tout le continent pour soigner les êtres et apaiser les esprits tourmentés et parfois violents.

Ces deux mondes auraient pu ne jamais se rencontrer et vivre ainsi des siècles, dans l'ignorance de l'entière de l'univers, si un jour une toute petite expédition de Domus, menée par Augusto Di Santi, n'avait pas jeté l'ancre en Dogov pour y rencontrer, par hasard, Solteïa Lazarev. De leur rencontre naîtra un amour passionné et un projet fou : faire se rencontrer leurs deux mondes, mais sans que cela ne tourne à la guerre ouverte par peur de l'inconnu. Pour cela, ils envisagèrent de se retrouver à mi-chemin, sur une île déserte, avec des ambassadeurs de leurs deux mondes pour établir un premier contact.

Et c'est ainsi que les hommes de la Ligue Monétaire, les Dogovars, les Voiles Grises et les Ascètes se retrouvèrent sur Iloséa. Sauf que cette île n'était absolument pas déserte. Elle abritait un peuple en communion avec la nature et ses esprits, les Iloséens, qui vécurent assez mal le débarquement de ces étrangers, qui coïncidait avec l'ouverture, au sein de leur forêt sacrée, d'une zone qui leur était inaccessible depuis des siècles : le Cœur d'Iloséa.

Les premiers mois furent placés sous le signe des chocs des cultures. Mais bientôt il fallut dépasser ces querelles, pour faire face à des menaces bien plus grandes : le début des dérèglements climatiques à travers le monde, les affrontements avec un mystérieux homme en noir, les guerres entre les deux mondes ayant finalement découverts leurs existences... Mais surtout, tous ont réalisé que d'autres ont vécu, des siècles avant eux, dans le Cœur : les Juges mentionnées dans les récits du temps d'avant. Car, au centre du Cœur se trouvait un mystérieux artefact : l'Alghazal. Grâce à cette table et à son gardien, Dhakira, les hommes purent voyager à travers le temps et l'espace, revivant de grandes batailles du passé et en rapportant de précieuses connaissances. Après celle des Juges, vint la découverte de l'existence des Mages, puis de celle des Dieux. Les hommes comprirent que ce qu'ils appelaient l'Eveil pouvait également porter le nom de Jour de l'Extinction, le moment où la magie avait disparue du monde, entraînant la perte des mémoires à sa suite. Et ils comprirent également que leur présence sur cette île n'était due qu'à la volonté d'un seul individu : Grimm Thranos, seul Mage survivant, Héros des hommes du temps d'avant, et responsable, en partie, du Jour de l'Extinction. Car il avait voulu empêcher que les Juges ne deviennent des Dieux et s'était lui-même brûler les ailes.

Mais, telle la plus grande des vagues, la magie était revenue ces dernières siècles, légère, discrète, bien plus en symbiose avec les esprits et la nature, au point qu'elle portait des noms différents. Aujourd'hui, la marée disparaît comme le cheval au galop, ne laissant sur son passage

que ruine et désolation, catastrophes naturelles de très grandes ampleurs et effondrements des mondes. Il fut temps d'agir. Il paraissait clair que ce qui avait été déclenché dans le Cœur, il y a deux ans et il y a six-cents ans, ne pouvait se résoudre que dans le Cœur.

Ainsi commença la reconstruction de la Machine, cet artefact des Juges devant décider de l'avenir de tous, seul moyen d'offrir un avenir stable au monde. Et, en parallèle, commença la chasse aux Etincelles, ces réminiscences de l'âme des enfants-mages qui se transmettent de génération en génération à des porteurs qui n'ont, la plupart du temps, pas conscience de leur existence. Car les Etincelles sont, entre autres, les clés de la Machine des Juges.

Au fil du temps, les croyances des hommes évoluèrent, avec plus ou moins de délicatesse. Certains perdirent totalement la foi, d'autres s'en découvrirent de nouvelles, tandis que des êtres tout droit sortis des légendes côtoyaient désormais les mortels. Hérak, dieu des hommes pour certains Voiles Grises, apparut aux yeux de tous à travers l'Arche permettant de voyager à travers tous les continents et bien plus encore. Eryn, l'ancien roi devenu titan, fut éveillé et pris lui aussi la route d'Iloséa. Elbereth, la déesse maudite de l'ancien monde, revint de son exil pour sauver son peuple, tandis que Grimm continuait ses manigances tout en se repentant de ses péchés passés. Avec d'autres, il s'était mis en quête de la porte de l'Orphelinat, ce lieu rêvé, caché dans un autre plan, où il avait grandi avec les autres mages grâce à la bienveillance d'Eliosa. Mais tous, humains comme êtres hors du commun, savaient que le temps était compté. Chaque lune, la flèche avançait sur le cadran offert par Eisse, mage de l'avenir, et, chaque lune, ses paroles prophétiques retentissaient dans le Cœur pour tenter de guider les hommes à travers les dernières heures du monde tel qu'on le connaît.

19 mois se sont écoulés depuis l'arrivée des premiers ambassadeurs sur Iloséa. Un battement de cil à l'échelle de l'univers, toute une vie pour les habitants du Cœur. C'est ici que l'avenir du monde se joue. Et il ne s'agit pas d'une quelconque manœuvre politique mais d'une réalité : le monde tel que nous le connaissons, celui où la Magie tient et lie les éléments les uns avec les autres, n'existera plus à la fin de cette journée. Et le monde de demain sera déterminé par une seule décision, par un seul choix : que mettre dans la Machine des Juges ?

La construction de cette dernière est achevée, la liste des porteurs actuels des Etincelles a été révélée aux concernés, reste à déterminer ce que les habitants du Cœur, vous, souhaitez comme avenir. Un Bunker permettant de résister aux conséquences de l'activation de la Machine a été bâti, mais seule une poignée d'Elus pourront y résider. Les autres survivront, peut-être, au cataclysme, mais dans quel état ? Toujours est-il qu'avant ou après les soixante-douze heures d'apocalypse, la grande majorité des habitants du Cœur auront pour objectif d'entrer dans l'Orphelinat, ce lieu quasi mythique que l'on entraperçoit à travers une Brèche dans le tissu de l'espace-temps.

Si la plupart des gens du Cœur vivent encore rassemblés dans les campements de leurs factions d'origine, c'est plus par habitude que par réelle conviction. Car les événements, les alliances et les discordes ont grandement malmené les idéaux d'appartenance. Désormais, les hommes et les femmes du Cœur s'unissent autour d'une idéologie, celle, encore une fois, du choix de leur Etincelle. S'il reste bien quelques irréductibles attachés à leur monde d'origine, la perte de leurs repères, et de leurs grandes figures de référence, ne laisse que peu de place à la nostalgie ou à l'immobilisme.

Vous entendrez prononcer de nombreux noms au long de cette journée, parfois ceux de vos frères d'armes, parfois ceux que vous ne pensiez exister que dans les légendes, ou encore d'autres illustrement inconnus pour vous, mais ô combien essentiels aux gens du Cœur, que vous venez de rejoindre. N'hésitez jamais à en demander l'origine à ceux qui vous entourent, nul ne se vexera de ne pas être connus en plein milieu de la tourmente. Vous assisterez sans doute à une multitude d'instantanés qui vous sembleront incompréhensibles mais rassurez-vous : même les vétérans restent parfois des égarés...

Ainsi, en entrant dans le Cœur d'Iloséa à l'aube de cette dernière journée, vous vous apprêtez à vous battre pour votre survie, et pour obtenir à l'humanité toute entière la possibilité de vivre. Les raisons de votre venue ici vous appartiennent, tout comme vous appartiendront chacune des décisions que vous prendrez. Mais le destin seul est maître de l'espace-temps dans lequel commencera votre journée...