

Éternya

De la renaissance au nouveau monde

Depuis la Bataille de l'Ancien monde contre les forces des abysses, il y a 537 ans, la face du monde d'Éternya a bien changée. Les royaumes se sont effondrés, malgré que la majorité de leurs habitants, eux, aient survécus. La noblesse n'est plus qu'un lointain souvenir et l'économie se limite maintenant au commerce par le troc.

Les terres ont bougées et la géographie a changée, comme muée par une volonté divine. Certains de ces changements furent revendiqués par Gaël, généralement connu sous le nom de Griffon, alors que plusieurs demeurent toujours inexplicables. Tel que l'esprit Griffon l'avait annoncé, les divinités de « l'ancien monde » ne sont plus et pour la plupart, ne sont que légende. La religion, se limite maintenant à un seul dieu, le Griffon lui-même, qui se définit par sa neutralité absolue, n'ayant qu'un objectif : La survie du monde. La seule loi qu'il impose est aussi de ne pas le nommer par son nom, car cela est réservé à son propre peuple, le clan Griffon.

Dans le présent manuscrit, vous trouverez l'ensemble de ce qui s'est produit depuis la Bataille de l'Ancien monde contre les abysses, du moins, ce qui en est connu. Depuis que les anciens de ce monde se sont retirés à l'écart et que les plus jeunes ont pris leur place. Les noms de Palantir, Elnir, Drakmorvan, Éléanor, Solcor et bien d'autres ne sont maintenant plus que l'écho de légendes anciennes et une nouvelle histoire est sur le point de commencer.



Une nouvelle ère

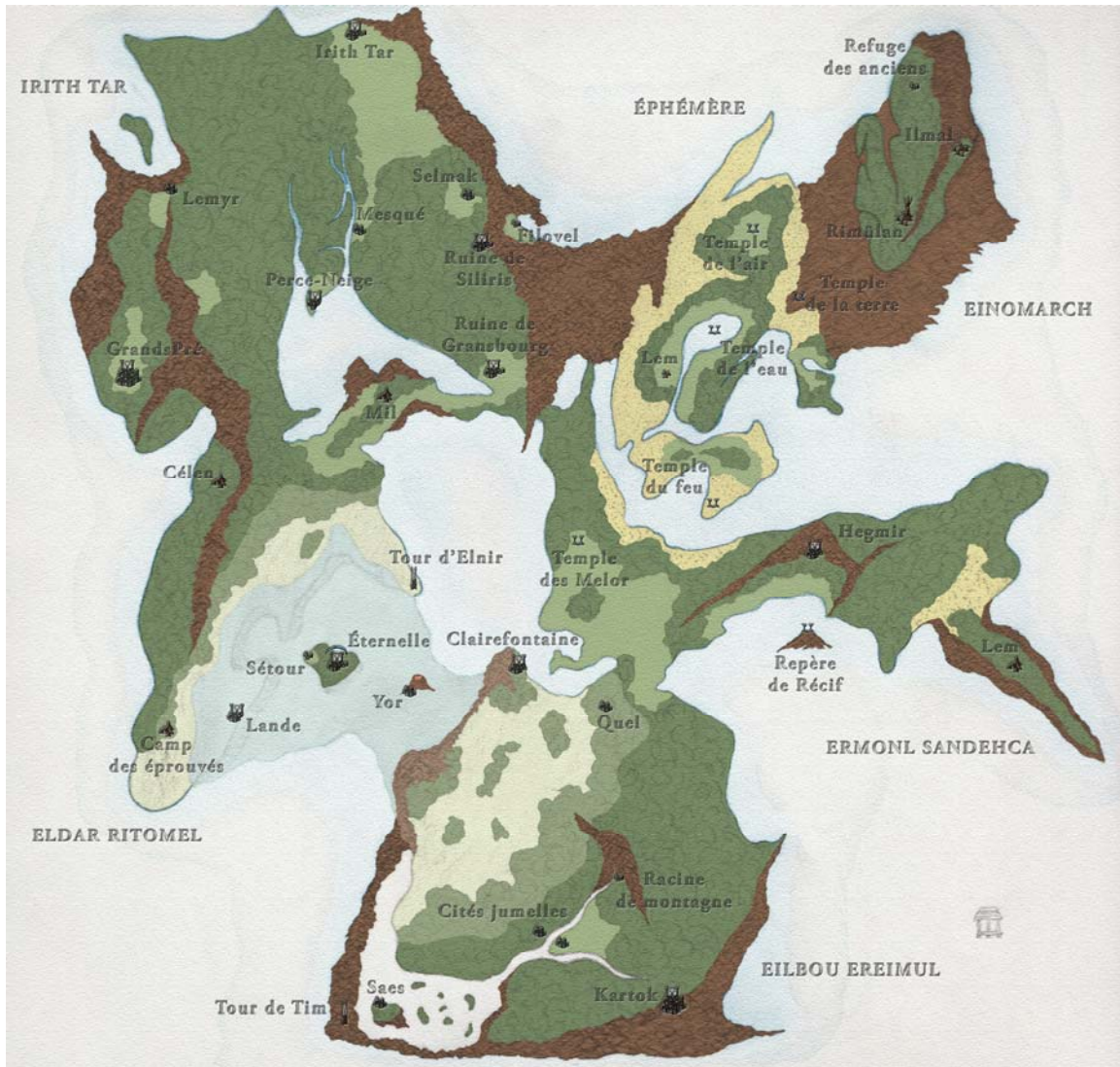
L'ère du changement est révolue. Le temps où le bien était absolu fut balayé par cette vague qui déferla sur le monde et qui ramena les choses à un ordre plus naturel. Car bien que pour plusieurs, ce qui se produisit dans les dernières années fut horrible, il s'agissait peut-être d'une réaction du monde lui-même, face un très grand déséquilibre des forces en places. Le Griffon, dans les jours suivant la mort du prince de Ténèbre, Ramastan, annonça la fin de cette ère et le début de la nouvelle : L'ère de l'équilibre.

Il fut rapidement de connaissance générale que les gigantesques chaînes de montagnes qui avaient toujours marquées les limites de l'anneau d'Éternya, n'étaient plus. Au fil des années, plusieurs téméraires se donnèrent comme tâche d'enfin répondre à la question : Mais qu'est-ce qui se trouvent au-delà de ces montagnes... Aucun ne revint pour y répondre. La plupart diront qu'ils sont morts en mer, n'y trouvant que de l'eau à perte de vue. D'autre, qu'ils ont trouvé un monde parfait, libre du mal et qu'ils y sont restés, gardant jalousement leur secret. La seule chose qui fut certaine, c'est que les montagnes n'étaient plus là, tout comme la cité de cristal, au milieu de sa montagne de diamant qui reposait sur des glaces millénaires et qui était, selon la légende, le seul chemin qui traversait les montagnes. Du jour au lendemain, les glaces qui la portaient disparurent aussi et la cité ne laissa aucune trace.

Alors que la disparition de la chaîne de montagne ceinturant Éternya se produisit en une seule nuit, ses effets furent plus lents à se faire ressentir. Le niveau de l'eau grimpa en certains lieux alors qu'il s'amenuisait en d'autres. De nouvelles terres apparurent alors que certaines se retrouvèrent inondées. Ce qui fut jadis cinq continents, forment maintenant une seule grande terre, qui se divise en six grandes régions.



Le nouveau monde,
Tel que cartographié par Tantara lors de son dernier passage il y cent ans.



La cité flottante

Au sud d'Ermonl Sandehca et à l'est d'Eilbou Ereimul, se trouverait une cité flottant sur les eaux à l'endroit même où trônait la cité de cristal. La légende veut qu'à la mort du dernier des paladins des anciens dieux, le Griffon ait mis en place un nouvel ordre et offrit le titre de paladin et de Précepteur à celui qui serait à sa tête. Il s'agit de l'un des héros de la Bataille de l'Ancien monde, un protecteur du nom de Grogen. Par la suite, une cité (ou un temple car peu peuvent en témoigner) fut construite et l'ordre s'y établit. D'ailleurs, nul ne peut s'y rendre par ses propres moyens car le Précepteur est celui qui vient chercher les gens dignes. Quant à ce que l'ordre ferait à cet endroit isolé de tout...

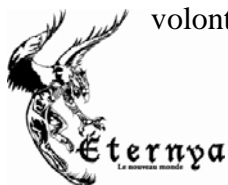


IRITH TAR



Irith Tar, fut la seule terre dont la géographie et le climat restèrent quasi inchangés. Cependant, elle ne fut pas pour autant épargnée par le changement et ce qui la toucha le plus se trouvait au cœur même des hommes. Le grand royaume de Grandspré, jadis l'un des plus puissants et présent sur le monde, tomba des suites de la Bataille de l'Ancien monde. Comme pour tous les autres, l'économie croula sous le poids de la guerre et sans elle, la noblesse perdit ses droits. Le royaume, qui s'étendait sur tout le continent, n'existe plus, malgré que sa capitale existe toujours. La région d'Irith Tar est maintenant disputée entre trois forces principales. Les terres de GrandsPré à l'ouest et au centre, le domaine d'Irith Tar au nord, au centre et au sud et finalement, la horde de déchu qui se concentre à l'est.

Le col qui était apparu peu de temps avant la Bataille de l'Ancien monde et qui menait à la vallée du Griffon, disparut à nouveau au lendemain de la Bataille de l'Ancien monde. Au fil du temps, cependant, le niveau de l'eau à l'est augmenta et les montagnes elles-mêmes semblèrent s'enliser pour finalement transformer une partie de la vallée du griffon en un grand golf. Il s'agit maintenant de la seule voie d'accès de la vallée, du moins, depuis que l'arbre des éléments ne peut plus servir de porte vers les autres terres, par la volonté du Griffon.



Les terres de Grandspré

Les terres sont occupés par l'ancienne capitale de Grandspré, la cité Lemyr et la cité de Perce-Neige. Toutes les autres furent détruites ou abandonnées.

GrandsPré

La capitale fut relativement bien protégée du conflit, principalement dut à la présence de sa cité forteresse, Lemyr, dont le grand mur obstrue complètement le col menant à l'ancienne capitale. Elle demeura donc intouchée et, en son sein, y reste un semblant de cette noblesse qui fut jadis. Elle continue de recevoir tribu de la part des deux autres cités, cependant, les pierres d'eau, de feu et de lumière n'ayant plus cours, son économie repose sur le troc. Mais elle repose aussi et surtout, sur la bonne volonté de la majorité de ses habitants de survivre aux forces qui tentent de les anéantir. Les dirigeants, descendant direct de la ligné de Grandspré, y « trônent » par le respect que le peuple y voue. En ce qui concerne les forces armées, elles ne furent que peu entamées par la Bataille de l'Ancien monde, malgré le fait que celles qui se trouvaient dans les autres cités fussent complètement anéanties.

Seigneur	Lestèra de GrandsPré
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs, bien que la présence d'esprits gardiens soit toujours possible, si l'on considère qu'ils ne sont pas toujours annoncés en tant que tel.

Lemyr

Cité forteresse, contient la majeure partie des forces armées des terres et elle y est permanente. Leurs provisions proviennent exclusivement des terres agricoles qui bordent l'ancienne capitale ainsi que de celles entourant Perce-Neige.

Seigneur	Gregor Longmanteau, général des armées de GrandsPré
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.

Perce-Neige

Elle fut à peine effleurée par le passage des diables, mais resta étonnamment intacte. Pour elle, la principale menace se situe dans l'avenir, car les forces qui profitèrent de ce passage sont à sa porte et sa destruction, qui est probable, viendra des hommes et des déchus qui se situent au nord, au sud et à l'est.

Seigneur	Solomir Meltar
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.



Le domaine d'Irith Tar

Bien avant que le bien ne règne dans l'absolu, avant que ne débute l'ère du changement, le continent d'Irith Tar portait le nom de la famille régnante d'alors. Ce continent, contrairement à ceux d'Eldar Ritomel, d'Eilbou Ereimul et d'Enomarch, était dominé par la peur et la force. La famille d'Irith Tar représentait ce qu'il y avait de plus vil et cruel parmi les hommes, mais leur force était grande et les continents étant isolés les uns des autres, les autres royaumes n'y purent rien. C'est au fil du temps, alors que les dragons et les diables se cachèrent pour reconstituer leur force, qu'un jeune noble du nom de GrandsPré tenta de libérer ces terres et y parvint. Le reste fait partie de l'histoire, mais ce que peu de gens savent, c'est que la famille Irith Tar fit comme les grands maux du monde et se contentèrent de se dissimuler aux yeux de tous, demeurant sur le continent, mais se terrant au fin fond des bois. Aujourd'hui, ils sont de retour et puisque le royaume de GrandsPré n'est plus que l'ombre de lui-même, les descendants d'Irith Tar ont bien l'intention de mettre fin à la souffrance de leur voisin.

Irith Tar

La grande cité maîtresse Irith Tar, qui se trouve au nord, est de puissance supérieure à celle de GrandsPré et elle profite d'un point maritime supplémentaire en la présence de Mesqué.

Seigneur	Kelnor Irith Tar
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs, bien que certaines rumeurs veulent que l'on y trouve aussi certains monstres à la solde de la couronne.

Mesqué

Mesqué est une cité portuaire de grandeur moyenne, mais sa plus grande force se situe dans sa force navale. Alors que les forces armées de terre d'Irith Tar tentèrent pendant des années de percés les défenses de Lemyr, une nouvelle tactique fut mise en place. Il serait peut-être plus aisé de les prendre par la mer. Une grande flotte fut construite et lancée sur les mers. La moitié fut construite au port de Mesqué et l'autre, d'Irith Tar. La première assurait que nul ne pouvait s'établir sur les terres entourant le grand lac et ainsi, assurait que le peuple de GrandsPré serait confiné à leur petite terre de l'ouest et pourtant, Perce-Neige resta longtemps inattaquée sans que l'on sache pourquoi. Cependant, depuis quelques temps, de petits raids ont été menés sur la cité et l'on craint le pire pour elle. La deuxième moitié fut envoyée sur la cité de GrandsPré, mais à leur grand étonnement, ils avaient, eux aussi, fait bâtir une flotte et le combat se solda par la destruction de la majeure partie des navires, ramenant les deux forces ennemies au statu quo.

Seigneur	Ygor Flammevive
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.



Mil

Plus récemment, un groupe nomade rattaché au domaine d'Irith Tar, s'est établi dans le détroit nouvellement formé qui mène de la région d'Irith Tar à celle d'Eldar Ritomel. On ne sait pas trop quel est leur motivation à s'y trouver, mais bien peu nombreux sont ceux qui traversent le détroit sans être dépouillés de leur bien ou, plus généralement, tués.

Seigneur	Inconnu
Race(s) présente(s)	Le rassemblement serait majoritairement composé d'humains brigands. Les rumeurs veulent qu'ils aient un mage à leur tête, mais rien ne le confirme.

La horde de déchu

La présence des déchus en ces terres remonte à bien loin. Ils furent le fruit du travail de Récif alors qu'il fut dans sa période sombre et depuis, furent responsables de bien des malheurs, surtout au sein de la vallée du Griffon. Au lendemain de la Bataille de l'Ancien monde, avant même que la famille IrithTar n'émerge à nouveau, ils avaient établi une présence viable dans la région d'Irith Tar. Ils contrôlaient déjà les ruines de la cité Siliris qu'ils avaient conquis et saccagé peu avant la Bataille de l'Ancien monde, ils ne mirent donc pas de temps à envahir les ruines de Grandsbourg. Ils établirent aussi une nouvelle cité qu'ils nommèrent Selmak et qui serait leur « avant poste » dans la région. Contrairement aux hommes, bien peu savent quel est leur principal objectif. Dominer? Détruire? L'avenir nous le dira.

La vallée du griffon

La vallée du griffon est maintenant à nouveau isolée par la voie des terres, mais ouverte par la mer. Bien peu de gens s'y rendent à présent, car cela représente un très long voyage par bateau. Le village de Délen, fut renommé, à la demande du Griffon : Filovel. Bien que ce qui s'y passe ne soit pas de connaissance commune, le village étant très peu visité, on y aurait reformé un nouveau clan Griffon en l'honneur du dieu qui protège maintenant le monde. Les voyages y sont devenus quasi inexistantes depuis que le Griffon a retiré à l'arbre des éléments une grande part de ses pouvoirs afin de limiter les chances de voir un nouveau Yor venir au monde. Maintenant, avec l'arbre des éléments possédant une capacité focale élémentaire limitée, il est impossible pour un mage d'acquérir une puissance qui menacerait le monde. Pour ce faire, il faudrait que celui-ci fasse un pacte directement avec les quatre éléments et cela est pratiquement impossible. Le fait d'avoir retiré à l'arbre la majeure partie de ses pouvoirs aura aussi eu pour effet de lui retirer sa capacité à servir de porte entre le village et ce qui fut les anciens continents.

Seigneur	La Mère et le Père du clan
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains barbares.





Le clan Griffon, qui pour une troisième fois dans l'histoire tente de faire sa place, est maintenant rendu plus fort qu'il ne l'a rarement été. Du moins, le serait-il s'il comptait parmi les siens les 50 guerriers que le Griffon avait jadis offert au monde. Maintenant, ils sont tous morts, mais leur flamme, elle, vit toujours, car de plus jeunes valeureux ont prit leur place.

Le clan lui-même fut jadis créé pour chasser et détruire tous les mages susceptibles de vouloir prendre la place des anciens dieux. Maintenant qu'il n'y a plus qu'un dieu, ils suivent sa voie et protègent le monde contre ce qui pourrait être une menace pour lui-même.

Le Père du clan

Le père du clan est celui qui veille à la protection proprement dite du clan Griffon. Il va de pair qu'il soit aussi à la tête de la maison de l'ours. La légende veut que cette maison soit instaurée peu de temps après la Bataille de l'Ancien monde en l'honneur du totem d'un dénommé Björn qui aurait été choisi par le Griffon lui-même pour protéger le clan et la vallée. La maison de l'ours réunit tous ceux désirant prendre une part active lors des combats auxquels peut faire face la vallée. Cela inclus aussi bien les guerriers que les mages, bien que ces derniers soient plus rares étant donné l'origine du clan.

Par tradition, le Père du clan est désigné et nommé par la Mère et nul au sein de celui-ci n'oserait le défier, bien que l'avis de tous est toujours le bienvenue dans la communauté. Le Père actuel : Björn. Un barbare de sang qui combattit dans la vallée du temps de la Bataille de l'Ancien monde. Il aurait connu le dernier des fils du Griffon, Solcor Lamos le tueur de mage. La dernière fois qu'il fut aperçu, il devait diriger un groupe de guerrier et se rendre dans les montagnes pour détruire un nid de déchu harcelant la vallée sans cesse. Cela fait maintenant 200 ans qu'il est parti sans donner de nouvelles, mais sa place lui est toujours acquise, car tel est la volonté de la Mère du clan.



La Mère du clan

La Mère du clan est à la tête du Clan Griffon dans son entier et plus spécifiquement, du groupe chargé des « réflexions ». Le rôle de la mère, qui est d'ailleurs reconnue pour être l'une des personnes les plus érudites du monde, en est principalement un de conseils. La mère actuelle se nomme Ayden. La légende veut qu'elle fut noble de l'ancien monde, celui avant la Bataille de l'Ancien monde, mais jamais elle n'en fait mention. Elle fut désignée par Solcor, le dernier fils du Griffon, afin de lui succéder dans sa tâche et de rebâtir le clan, ce qu'elle fit avec l'aide du grand protecteur Björn et d'une jeune barbare de l'ancien clan de l'ours qui aurait été retrouvée après des siècles d'absence.

La Mère du clan ne se mêle jamais au combat, répétant souvent que les jeunes doivent apprendre à se défendre si le monde de demain doit voir le jour et pour appuyer ses conseils, elle fait souvent appel aux vieilles légendes d'avant la Bataille de l'Ancien monde.

Depuis la disparition du Père du clan, elle a refusé, malgré de nombreuses demandes des siens, de le remplacer, rappelant que tant qu'il n'est pas mort, il gardera sa place. Pour elle, il ne l'est pas tant que le Griffon ne lui dira pas que c'est le cas.

Au fil des dernières cinq cents ans, le clan n'eut pas toujours la même forme. Par moment, un « conseil » fut formé afin de pouvoir discuter des différentes décisions à prendre, car rappelons le, il est rare que la Mère impose un choix. Toutefois, lorsqu'elle le fait, jamais fut-elle contestée. Aujourd'hui, il n'y a plus de conseil, mais cela étant surtout dans les temps de « troubles », il n'y a rien d'étonnant.

La lignée du Griffon

Alors même que la Bataille de l'Ancien monde faisait rage, peu de temps après le sacrifice du dernier des fils du Griffon, la Mère du clan tomba enceinte, malgré qu'elle n'ait pas eu d'amant. Bien que plusieurs aient eu des présomptions sur l'origine de l'enfant, peu de gens en parlèrent ouvertement. Au fil des générations, la Mère eu plusieurs enfants, malgré le fait qu'elle ne prit personne à sa couche. Dans le clan, on dit que le Griffon lui-même serait le père de ses enfants. Bien que cela ne soit que des suppositions, ce qui est certains, c'est qu'aussitôt qu'ils atteignent l'âge de 14 ans, ils quittent le village pour se rendre à la cité Éternelle. Ce qu'ils y font... Seuls la Mère et le Griffon le savent.



ELDAR RITOMEL



Eldar Ritomel, qui fut le continent le plus dévastés par le mage noir d'Yor, n'eut que peu de repos à la mort de celui-ci, car les effets des bouleversements géographiques s'y firent grandement sentir, comme si la volonté divine avait tentée d'y effacer les traces qui avaient marquées son passage. Peu de temps après la disparition de la grande chaîne de montagnes, le climat y changea, sans trop que l'on ne sache pourquoi, bien que plusieurs y virent une conséquence directe de la disparition des îles d'Yor.



En réalité, elles ne disparurent pas, mais quelques années après la Bataille de l'Ancien monde, un énorme volcan se forma à l'endroit même où elles se situaient et aujourd'hui, nul ne pourrait y reconnaître quoi que ce soit. Par la suite, la température chuta rapidement et une grande étendue de glace se forma, couvrant les eaux entre Eldar Ritomel et Eilbou Ereimul ainsi qu'une partie de ces deux continents, ces glaces étant elles-mêmes entourées d'une grande étendue constamment sous la neige.

Les hommes de l'ancien royaume, Lande

Bien peu des hommes de ces terres avaient survécus aux différentes épreuves du temps et pourtant, ceux qui le firent se rassemblèrent aux abords de la cité de Lande, la seule qui demeura intacte, malgré qu'elle se trouve maintenant au milieu des glaces. Bien sûr, la cité recueillit des réfugiés des alentours, mais ce flot de nouveaux arrivants combinés à la chute du royaume généra une grande vague de crimes allant du simple vol aux meurtriers en série. Les dirigeants de la cité décidèrent, peu de temps après l'assassinat du seul héritier de Lande, qu'il ne pourrait être accepté que la situation continue de se dégénérer. Pour y mettre fin, l'armée en place pourchassa tous les criminels et une fois la majorité d'entre eux capturés, il leur fut présenté un choix. La mort, ou l'exil sur les terres dévastées des alentours.

Seigneur	Robert Cœur de pierre
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.

Le camp des éprouvés

Alors que la cité de Lande recouvrait un semblant de paix, une grande part de ses hommes se rassemblant encore une fois dans la nécessité, formèrent un village qui porte aujourd'hui le nom de Camp des éprouvés. Avec le temps, ces hommes qui représentaient ce que Lande avait de pire, s'adaptèrent à leur nouveau rythme de vie, poussés par l'instinct de survie. Ils y établirent une certaine forme de société où la loi du plus fort règne. En tout temps, un homme ou une femme, peut demander à combattre en duel le chef en place et celui-ci a toujours un droit de regard totalitaire sur ce qui se passe dans le village.

Seigneur	Pierre Corbeau
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.



Célen

Bien que l'origine des hommes peuplant ce village soit nébuleuse, ce qui est certain c'est qu'il s'agit d'un peuple de barbare. Certaines rumeurs veulent qu'ils soient venus par bateau d'Ermonl Sandehca, bien que cela soit peu probable. Des marchands s'y étant rendus mentionnèrent que les habitants de ce village étaient accueillants, bien que très méfiants de tout ce qui touchait à la magie. Bien peu de choses à leur sujet est encore connu, mais certains de ceux qui osèrent s'y aventurer rapportèrent la présence de totems représentant un ours et une petite chapelle au sein de laquelle l'on pourrait trouver une fresque représentant un barbare portant une gigantesque épée à la tête de dragon, décorée d'une plaque portant les inscriptions suivantes :

« En l'honneur de Bjorn, porteur de la force et de l'espoir pour les hommes de sang humble. »

Bien que le nom de Bjorn, l'un des héros de la vallée du Griffon ne soit pas inconnu de l'histoire, nul ne sait le lien qu'il peut y avoir entre lui et le village de Célen, ou même s'il s'agit du même homme.

Seigneur	Celebar Griffetordu
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains barbares.

La tour d'Elnir

La grande tour dédiée aux adeptes de la magie des arcannes n'a que peu changé au fil du temps malgré le départ de son maître. Elnir, descendant d'Yor Melor, créateur de la magie, a maintenant laissé sa place à un plus jeune pour veiller sur les disciples des arcannes. La tour est toujours l'endroit privilégié par tous ceux qui souhaitent acquérir les forces octroyées par les éléments et son fonctionnement en est toujours le même. Un maître doit vous y accepter et voir à votre éducation. La personne qui se trouve maintenant à la tête des mages se fait nommer Neige. Il s'agit d'une femme, un esprit gardien, dont l'enseignement proviendrait d'un dénommé Tim le pas sage, lui-même élève de la lignée des Melor. Bien que, jusqu'à présent, elle représenta un réel atout pour les mages, ses liens avec son ancien mentor en inquiète certains. Tim le pas sage qui, rappelons le, devint un puissant mage mort vivant à la toute fin de la Bataille de l'Ancien monde.

Yor

Ce qui fut jadis le nom de l'un des pires fléaux d'Éternya représente aujourd'hui le fruit involontaire de l'une de ses créations. Le grand mage fut bien connu pour avoir fait souvent usage de morts-vivants dans ses combats. Ces êtres, simples marionnettes entre ses mains n'eurent jamais de volonté propre et se contentaient de retomber en poussière une fois leurs tâches accomplies. Pourtant, la découverte faite par un groupe de voyageurs infortunés en étonna plusieurs. Il y a une centaine d'années, un navire s'échoua aux abords



du volcan occupant maintenant l'ancienne île du mage noir. Alors qu'ils mirent pied à terre, ils furent accueillis par un petit groupe de squelettes mort-vivant. Ils se préparèrent à se défendre, mais l'un des morts se rapprocha d'eux, seul, et leur parla. Il offrit l'aide des siens pour ces hommes dans le besoin. Les morts-vivants réparèrent le navire et les hommes purent repartir, mais pas les mains vides. Il leur fut demandé d'amener une missive à leurs seigneurs afin que tous aient connaissance de leur présence et qu'ils sachent qu'ils étaient prêts à former une alliance de quelque sorte que ce soit. Bien que, malgré les années qui passèrent, aucune alliance réelle ne fut faite, il arriva de façon ponctuelle que certains firent appel à leurs services dans les situations où nul être vivant n'aurait put survivre à l'épreuve demandée. La cité d'Yor est une nécropole où l'ancien mage est vénéré parce qu'il fut leur créateur, bien que tous savent qu'ils le furent pour servir d'esclaves.

Seigneur	Inconnu
Race(s) présente(s)	Exclusivement morts-vivants.

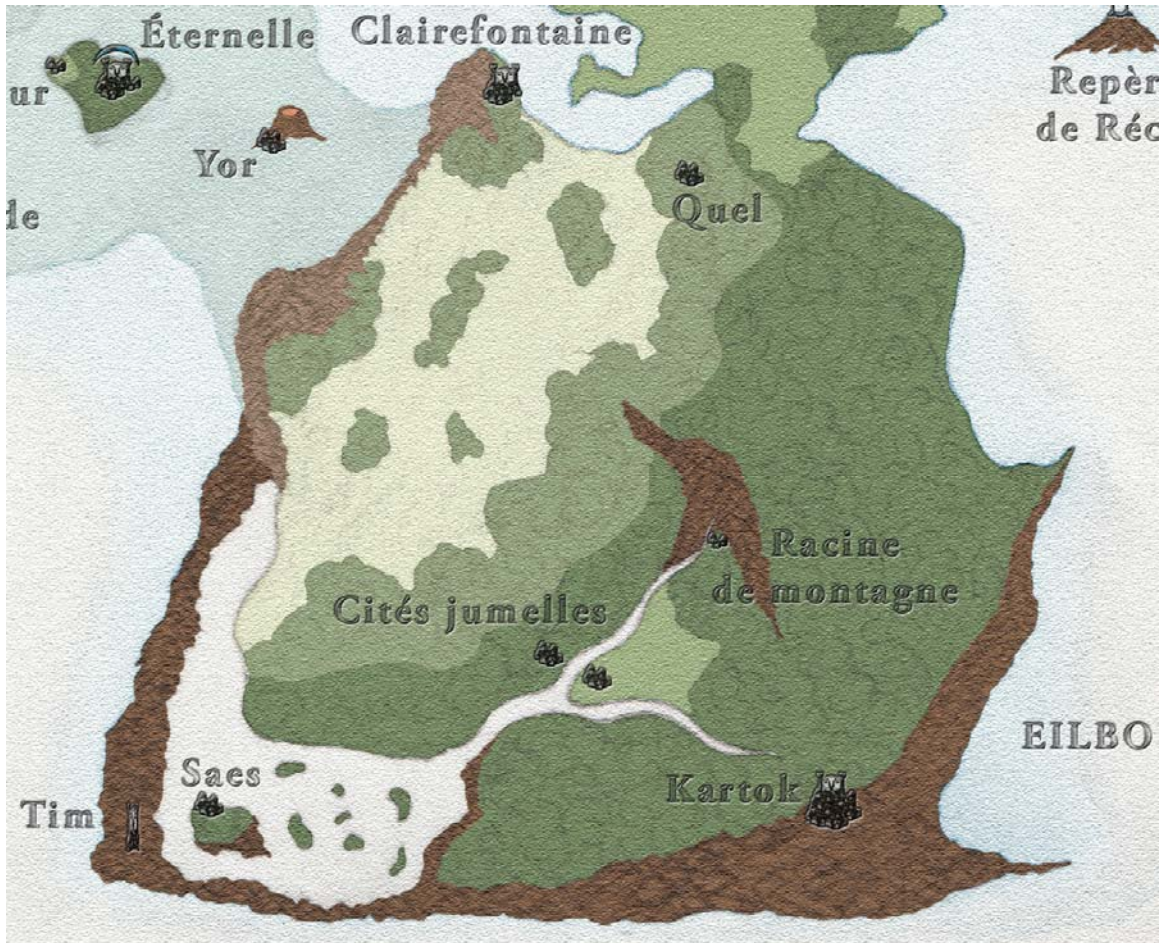
La cité divine

Au milieu des glaces se trouve une île sur laquelle se situent deux rassemblements. Éternelle ne fut visitée que par bien peu de gens, car il est interdit pour quiconque de s'approcher de l'île sans la bénédiction du Griffon. Ceux qui le tentent, seront soit perdus en mer, soit détournés de leur chemin par les vents divins ou alors, mourront tout simplement noyés. Pourtant, certaines légendes existent sur cet endroit. Il s'agirait d'une cité qui serait bénie et protégée par le Griffon lui-même. Une légende parle même d'un armé de guerriers spécialement entraînés pour répondre aux besoins de la prochaine grande guerre, le jour où cela sera nécessaire. Sétour, quand à lui, serait peuplé d'hommes et de femmes suivant les préceptes du Griffon et qui verraient à ce que la grande cité ne manque de rien.

Seigneur	Inconnu
Race(s) présente(s)	Inconnu



EILBOU EREIMUL



Le continent d'Eilbou Ereimul fut, comme celui d'Eldar Ritomel, fortement bouleversé par les changements géographiques qui suivirent la disparition des glaces de la chaîne de montagne qui entourait Éternya.

La tour de Tim

Bien peu est connu sur ce qui se trouve au sein de cette tour et à peine plus sur celui qui se trouve à sa tête. Tim le pas sage, ancien élève de la lignée des Melor, les créateurs de la magie des arcannes. Il voua sa vie à protéger les gens de bien jusqu'au jour de la Bataille de l'Ancien monde. Après ce jour, il disparu et ne fut que très peu revu. La légende veut qu'il soit une liche ancienne ayant une puissance pouvant rivaliser à celle que le Premier mage avait acquise avant de menacer le monde.



Le royaume des hommes perdu

Ce qui fut jadis le deuxième plus grand royaume des hommes, celui de Fleurdragon, disparu lorsque le niveau de l'eau submergea entièrement la région qui abritait sa cité principale. À partir de ce moment, les hommes et les femmes qui la peuplaient se dispersèrent sur le continent à la recherche d'un nouveau havre de paix. La majorité d'entre eux se rendirent aux cités jumelles dont la position assurait d'être à l'écart de nouvelles inondations. Ces deux cités virent leur population gonfler rapidement, mais parvinrent tout de même à faire en sorte de garder une certaine forme d'équilibre parmi celles-ci.

Seigneur	Un groupe de marchands influents
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.

Clairefontaine

Un certain nombre d'homme et de femme, particulièrement inquiets de voir leur vie à nouveau bouleversée, décidèrent de remonter plus au Nord afin de se rendre à la cité Clairefontaine qui avait jusqu'alors été épargnée par les bouleversements, malgré la présence de la neige. Comme pour Lande, la cité fut rapidement aux prises avec un problème de surpopulation, surtout que la présence continue de la neige limitait énormément l'apport de nourriture cultivée. C'est alors qu'un jeune capitaine de la garde proposa à son seigneur d'établir une nouvelle cité, où les hommes les plus vaillants pourraient s'établir.

Seigneur	Ciblin Ret
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains communs.

Quel

Quel fut établi par ce garde téméraire et cette cité est maintenant chargée de veiller sur le détroit menant à la terre des dragons. Malgré que le nombre de ces créatures fantastiques ait radicalement chuté depuis la Bataille de l'Ancien monde, la soudaine liberté des primitifs, que cela a entraînés, représente une menace réelle pour les anciens royaumes qui peinent à survivre. Les plus vaillants (et les moins bien armés) furent donc envoyés à la cité Quel afin de défendre le passage et d'accueillir ceux qui proviendraient d'Ermonl Sandehca. Étant une cité presque exclusivement composée de soldats et de leurs familles, les lois y allant cours sont celles dictées par l'armée et tous les crimes y sont sévèrement punis.

Seigneur	Jouan, général de l'armée de Clairefontaine
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains guerriers.



Racine de montagne

Le village des petits-gens est ce qu'il a toujours été. C'est un endroit tranquille où il ne se passe généralement pas grand chose digne de mention. Pour plusieurs, il s'agit d'un endroit que l'on visite lorsque l'on veut découvrir leur culture, car depuis quelques centaines d'années, leur nombre a beaucoup diminué avec la disparition des anciens royaumes. Ce village fut toujours sans histoire, si ce n'est de celle liée à la création de la magie, dont les détails échappent à la plupart aujourd'hui, mais depuis quelques temps, les voyageurs ont rapportés y avoir ressentis une étrange impression y planant. Comme si la bonne humeur naturelle de ces petits bons hommes n'était plus la même. Toutefois, rien ne permet de prouver qu'il ne s'y passe quoi que ce soit. Cela est peut-être seulement la conséquence de tous les grands bouleversements de ce monde.

Seigneur Aucun
Race(s) présente(s) Exclusivement Petit-gens.

Saes

Il y a une trentaine d'années, un groupe de mort-vivant de la cité Yor se rendirent sur le continent afin d'y établir une deuxième cité. Bien que cela ne remonte pas à très loin, leur aptitude à ne pas manger et à ne pas se reposer permit à ceux-ci de rapidement s'établir et la cité ne mit pas de temps à être d'une taille des plus respectables. Au fil du temps, d'autres de leur races vînt les rejoindre et gonflèrent la population de la cité. L'emplacement de la cité, sur une île à l'écart du reste de la population humaine, fut décidé afin de ne pas gêner les autres races. Il fut annoncé que l'établissement de cette nouvelle cité était nécessaire étant donné que la cité Yor était devenue trop peuleuse. Cela en amena plusieurs à ce demandé si les morts-vivants se reproduisent...

Seigneur Inconnu
Race(s) présente(s) Exclusivement morts-vivants.

Kartok

Ce qui fut jadis un grand royaume nain sous l'énorme chaîne de montagne fut ravagé par les forces de Récifs peu de temps avant la Bataille de l'Ancien monde. Aujourd'hui, bien qu'un grand nombre de ces nains aient survécu, l'ancien royaume sous-terrain est maintenant inhabitable. Une nouvelle cité fut érigée sur un pic montagneux aux abords des terres. Les nains ayant toujours eu tendance à se garder de se mêler de la majeure partie des événements de ce monde, se refermèrent encore plus sur eux-mêmes, étant plus vulnérables puisqu'ils ne sont plus sous terre. Il arrive toutefois que certains des leurs décident de voyager et de « cohabiter » avec les autres peuples.

Seigneur Lektar Kartok
Race(s) présente(s) Exclusivement nains.



ERMONL SANDEHCA



Ermonl Sandehca, la terre des dragons, est le refuge de deux races qui pourraient s'éteindre des les prochains siècles, ou devenir prédominantes, l'avenir nous le dira. Les eaux ont recouvertes une partie de ces terres, isolant par le fait même la montagne du plus grand de tous les dragons connus.

Le Repère de Récif

Pendant la Bataille de l'Ancien monde, un très grand nombre de dragons, voir la majorité, trouvèrent la mort en tentant de refermer les différentes portes qui s'étaient ouvertes sur les abysses. Cela permit de limiter le nombre de mortels qui durent rencontrer le même sort, mais cela laissa aussi la race à l'agonie. Aujourd'hui, ils ne sont plus qu'une poignée, incluant leur chef, Récif, et son commandant. La plupart vivent maintenant reclus au sein du Repère de Récif, n'apparaissant que lorsque quelque chose menace Éternya. Récif, ancien dieu du mal, n'est plus prié et les hommes primitifs qui lui servait de nourriture et d'esclaves sont maintenant libres de faire ce qu'ils veulent sur la terre, tant qu'ils n'ont pas la témérité de venir sur sa montagne.



Hegmir

Il s'agit, pourrait-on dire, de l'une des plus étranges cités que le monde d'Éternya possède. Nul ne réussit à comprendre comment elle parvient à ne pas s'écrouler sur elle-même et pourtant, elle continue de grandir et occupe chaque jour une plus grande surface de la montagne. Suite à leur liberté forcée, beaucoup de primitifs s'entre-déchirèrent et leur nombre chuta rapidement au rythme des morts jusqu'au jour où une jeune femme parmi eux parvint, par on ne sait quel moyen, à convaincre une centaine d'homme de la suivre afin d'établir une nouvelle cité : Hegmir était née.

Pourtant, cela ne fut pas aisé. Les primitifs ne sont pas très éduqués, mais des générations de servitude à obéir aux grands dragons en font d'extraordinaires travailleurs. Seul les morts-vivants les surpassent en endurance et bien que l'origine de l'influence de cette femme reste inconnue, elle n'en reste pas moins efficace et la cité représente aujourd'hui une force à considérer. À ce jour, elle n'a pas tenté de s'étendre au-delà de la montagne et cela est probablement dû à la présence des deux groupes qui s'y sont formés. Le plus nombreux, et de beaucoup, représentent ce que les primitifs ont toujours été, des brutes sanguinaires. Plus sauvages et plus puissants, mais aussi plus faciles à influencer et à contrôler. Le deuxième, mené par la femme et ses cents suivants qui ne semblent pas prendre d'âge, souhaitent évoluer et former des alliances avec les autres peuples du monde. Depuis une trentaine d'années, les plus durs tentent de renverser la domination des plus faibles et cela a des répercussions un peu partout sur les terres environnantes. Il s'agit en effet de la seule région d'Éternya activement et ouvertement en guerre.

Seigneur	Jel
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée d'humains primitifs.

Lem

À l'endroit où se situait jadis le seul désert des cinq continents, un petit groupe de gaéliques s'est établi dans l'espoir de le voir se transformer en terre fertile et se disant que les montagnes environnantes protègeraient le reste de la région des effets secondaires de leur présence. La terre devint fertile, mais au final, la surface de désert ne fit que se déplacer vers le nord. Afin de ne pas bouleverser à nouveau la région, il fut décidé qu'ils devraient tout de même y rester et laisser les choses tel quel. Aujourd'hui, le village Lem est le seul endroit en dehors de la terre Éphémère où l'on peut trouver un réel rassemblement de créatures de cette race. Elle ne semble pas vouloir se propager sur la terre des dragons, pour des raisons évidentes et se contentent d'envoyer, de temps à autre, des individus pour conseillers les primitifs des environs qui souhaitent découvrir la magie des arcannes.

Seigneur	Aucun
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée de Gaéliques.

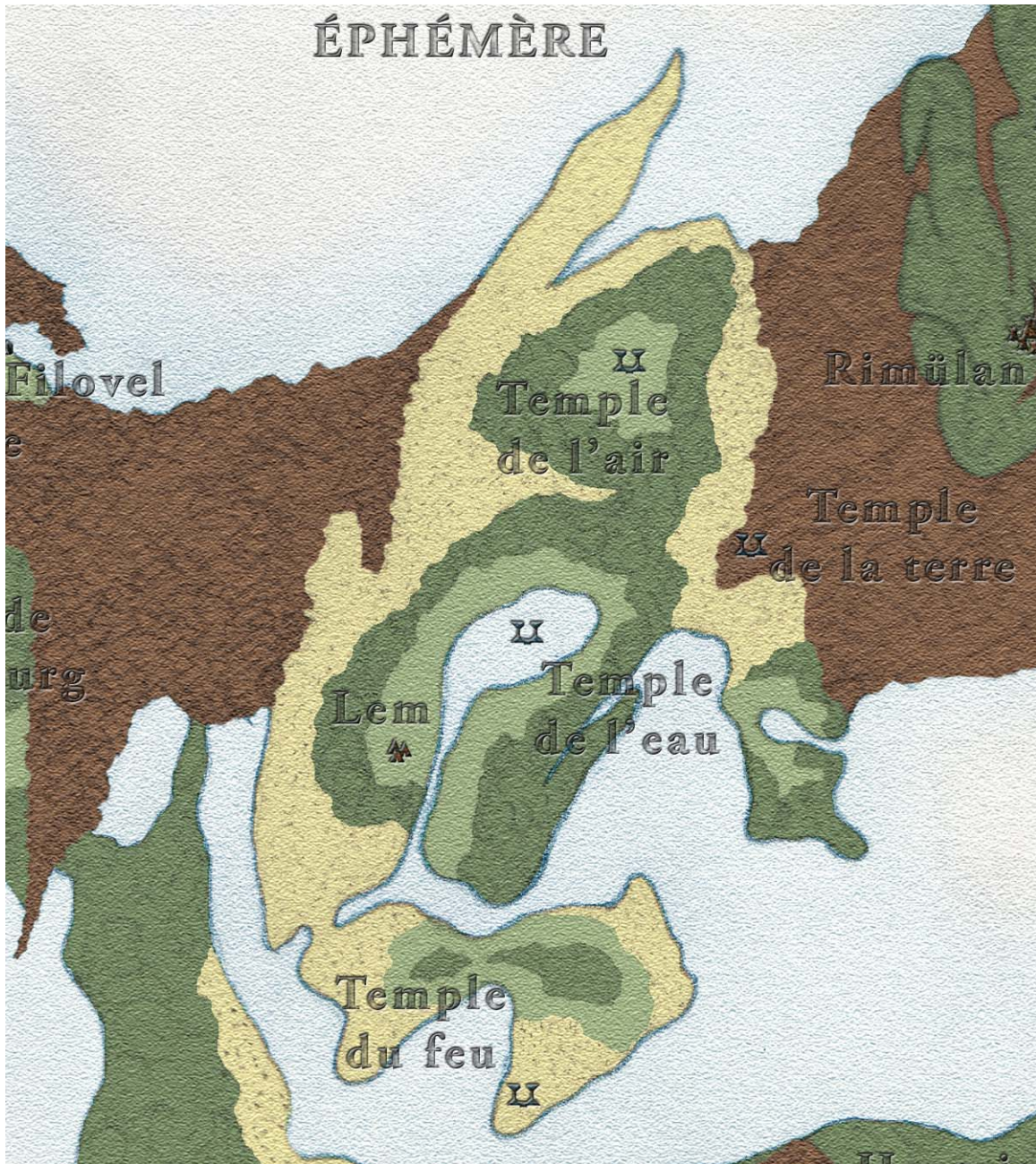


Le temple des Melor

La lignée des Melor, pour le bien et le mal qu'elle a généré et surtout, pour la création de la magie, est passée à l'histoire et représente probablement ce que les « mortels » de ce monde ont fait de plus grand. En l'honneur de ceux qui ont défendu Éternya et pour que l'on n'oublie pas les horreurs de ceux qui l'ont menacé, le temple fut érigé. On y trouve en son sein, l'histoire complète de la lignée sous forme de fresque et de documents écrits relatant l'histoire de chacun. Règle générale, il s'agit d'un lieu de pèlerinage pour les adeptes des arcannes et tous les apprentis de la tour d'Elnir doivent au moins y séjourner pendant un moment au début de leur formation. Une rumeur veut que le grimoire du Premier Né y soit conservé sans que l'on ne sache exactement où.



ÉPHÉMÈRE



Alors que la face du monde se transforma, le continent qui fut sans contredit le plus défiguré fut la terre des elfes. La légende veut qu'alors que le Dieu Griffon créait la nouvelle race des Gaéliques, il demanda à Lelmilnil, le seigneur des elfes, de les accueillir dans son royaume. Au début, les deux races cohabitèrent en paix, mais tranquillement, la végétation se transforma jusqu'à devenir désertique aux alentours des rassemblements de cette nouvelle race. Lelmilnil, qui ne voulut pas demander au Griffon



de détruire ses nouveaux enfants, mais voulant protéger les siens, rassembla tous les plus puissants mages toujours en vie, principalement elfes, et fit en sorte que la moitié de la terre des elfes s'éleva au dessus des autres. Ce qui était jadis la partie Est de la terre des elfes se retrouva donc au sommet d'une énorme montagne que nul homme ne peut maintenant gravir, assurant ainsi la survie des elfes et les isolant du reste du monde.

La région Éphémère quant-à elle, est simple à cerner. Il s'agit du seul rassemblement majeur de Gaëlique, cette race qui fut créée par le dieu Griffon pour guider les hommes dans leur quête du savoir des arcannes. Les Gaéliques sont perçus par plusieurs comme une race de créatures élémentaires qui visiblement, y sont liés si l'on se fit à l'impact qu'ils génèrent sur leur environnement direct. Il y a peu de choses qui soient connus sur eux, non pas par manque de contact. Ayant été créés pour guider les autres, ils ont plus tendance à poser les questions qu'à y répondre et cela, d'une manière qui ne soit pas toujours très clair pour la majorité des gens.

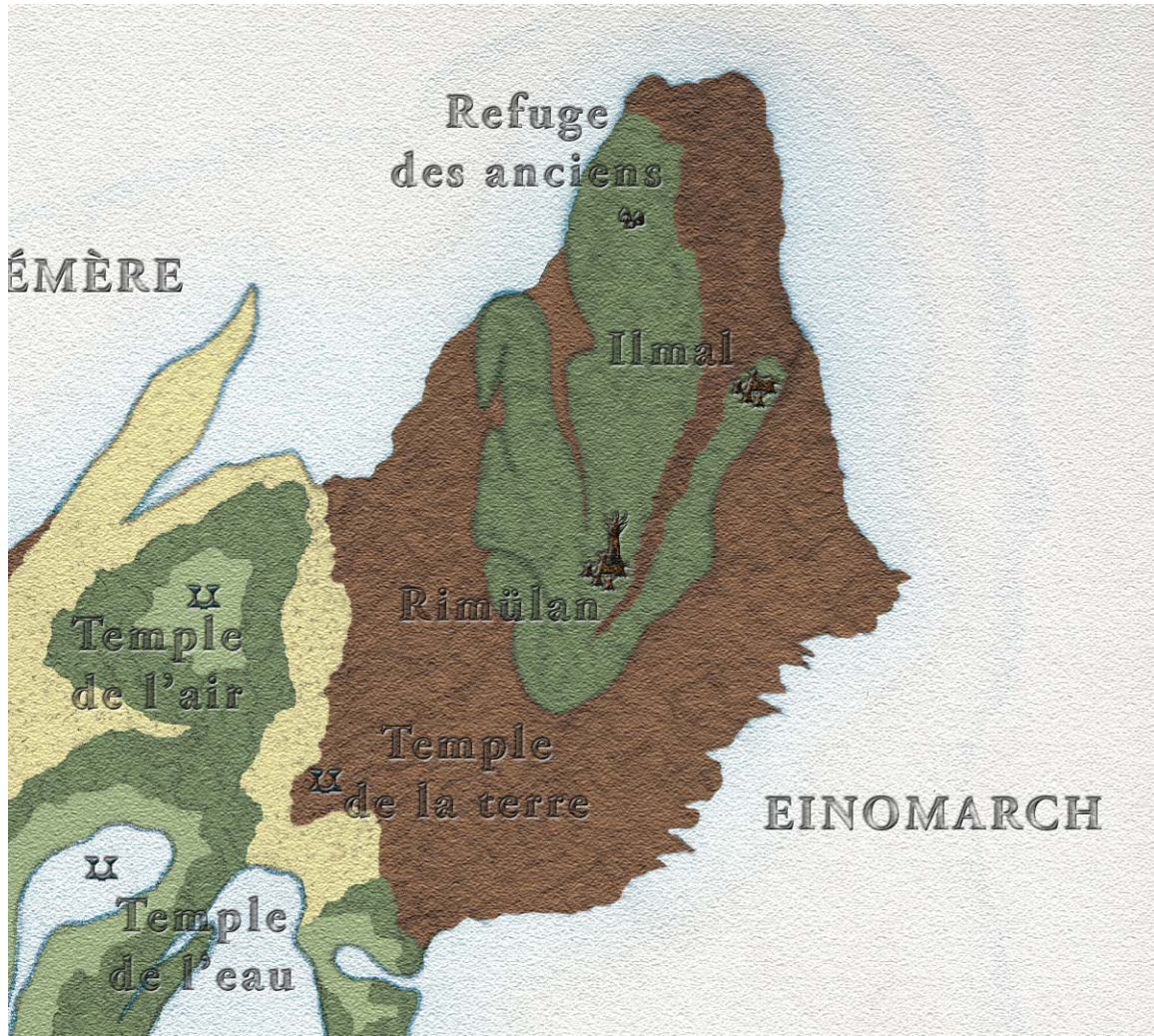
Lem

Il s'agit du seul village « officiel » de toute la région Éphémère et son nom est étrangement semblable à celui qui se situe sur la terre des dragons. D'ailleurs, les personnes qui s'y sont rendu ont rapporté que les deux villages étaient étrangement identiques, bien que ceux qui y habitent diffèrent. Une histoire rapporte même qu'un Gaëlique ait été vu dans les deux villages la même journée, ce qui est impossible si l'on considère la distance. Évidemment, aucun des leurs ne répondit à cette interrogation, mais d'un point de vue général, il s'agit tout de même du premier lieu de pèlerinage pour tous ceux désirant visiter les quatre temples des éléments érigés par cette race désignée par le dieu Griffon.

Seigneur	Aucun
Race(s) présente(s)	La cité est très majoritairement composée de Gaéliques.



EINOMARCH



Ce qui reste de la terre des elfes est maintenant isolé du reste du monde, mais avant que cela ne fût définitif, certaines nouvelles se rendirent tout de même dans le reste du monde. Le peuple des elfes, voyant la moitié de leurs terres destinés à d'autres, se concentrèrent en deux endroits.

Rimülan

La grande cité abrite aujourd'hui l'entièreté de la race des elfes Sylfs. Il y un bon moment déjà, le seigneur des Sylfs, Lelmilnil, quitta son trône après avoir mené les siens pendant des millénaires. Bien que cela ne soit pas officiel, plusieurs pensent qu'il est toujours parmi les siens. Tel qu'il l'a toujours été, les Sylfs sont heureux de ne pas trop se mêler aux autres races et leur isolation nouvelle leur facilite grandement la tâche. Toutefois, tous ne sont pas de cet avis.

Seigneur Faulel Selnolal
Race(s) présente(s) La cité est exclusivement composée d'elfes Sylfs.

Imal

Il s'est toujours trouvé un certain nombre d'elfe pour souhaiter prendre une part plus directe à ce qui se passe dans le monde et il s'agit des Novahi. La cité Imal est leur nouveau refuge et bien que l'isolement qui touche les leurs les contraigne à rester à l'écart, plusieurs rumeurs veulent que leurs dirigeants travaillent activement à trouver un moyen de « retourner » dans le monde parmi les peuples nés de la terre.

Seigneur Silnor Melel
Race(s) présente(s) La cité est exclusivement composée d'elfes Novahi.

Le refuge des anciens

Beaucoup de mystère entoure cet endroit de la terre des elfes, mais tous s'entendent pour dire que son nom doit être bien représentatif de ces habitants. Peu de temps après la Bataille de l'Ancien monde, beaucoup des grands de ce monde, ceux qui avaient vu plusieurs guerres, « disparurent », laissant la place aux plus jeunes héros ayant fait leur preuves et maintenant aptes à protéger le monde. Personne ne pu s'y rendre pour le confirmer, mais sachant que la majorité d'entres-eux étaient amis des elfes, il est fort probable qu'ils s'y trouvent, profitant d'une « retraite » bien méritée.

Seigneur Inconnu
Race(s) présente(s) Inconnu



Ce monde constitué d'hommes

(Faits divers)

Les peuples, mais surtout certaines races, subirent de profonds changements. Les légendes racontent toutes que les divas, la première race ayant mit le pied sur le monde, s'éteignit pendant la Bataille de l'Ancien monde. Au fil du temps, celle des célestials-elfes la suivit, ceux-ci étant leurs descendants directs. Pourtant, une légende veut qu'un petit groupe de diva, pas plus de quatre ou cinq, ait survécu et qu'il refasse surface en temps de besoin. Quant aux célestials-elfes, il en reste bien quelques-uns, étant immortels en âge, cependant, leur race est réellement sur le point de disparaître.



LE DIEU GRIFFON

Le dieu et son clergé

Peu de temps après la contre les forces de une nouvelle se propagea Depuis quelques temps, été dépossédés de leurs laissant tous les fervents peuples, dans le doute grande nouvelle vînt lorsque le dieu Griffon



Bataille de l'Ancien monde Ramastan, le prince démon, au sein des continents. les dieux originels avaient pouvoirs par le Créateur, et une grande part des quant à leur avenir. Une pourtant réjouir les cœurs refit son apparition.

Le Griffon fut jadis connu mystérieux ayant offert sa restreint de barbares qui habitaient au sein de la vallée du Griffon, bien avant qu'elle ne soit connue du reste du monde. Il disparut de l'histoire lorsque ce clan fut détruit, n'étant plus prié que d'un seul homme, unique survivant de son clan. Une légende veut que peu de temps après l'apparition du prince démon, le Griffon apparut aux hommes de la vallée et les aida dans les combats, bien que nul ne rapporte comment.

pour être un esprit protection à un clan

Maintenant que des centaines d'années se sont écoulées, le Griffon est bien connu et surtout, il a comblé l'espace laissé vacant par la « disparition » des dieux. Alors que dans le passé, il y avait plusieurs dieux, bons comme mauvais, la religion est maintenant concentrée en un seul dieu neutre qui veille sur le monde. Les premières dizaines d'années qui suivirent son « arrivée » furent très mouvementées, principalement dû à la disparition des royaumes. Cela laissa plusieurs peuples sans chefs, ce qui plongea ceux-ci dans le chaos. Cependant, le monde devait changer... évoluer. Maintenant que les peuples se sont à nouveau rassemblés sous l'égide de chefs et surtout, que les cinq continents ne font plus qu'un, la religion du Griffon est maintenant bien établie dans le monde.

Le dieu Griffon est en effet un dieu neutre. Selon son clergé, il n'a qu'un objectif : Assurez la sécurité d'Éternya. Dans le passé, le clan Griffon devait protéger le monde de sa destruction en étant gardien de la magie et maintenant qu'il a remplacé les anciens dieux, il continuerait tout simplement de suivre sa voie.

La vallée du Griffon est maintenant un lieu très peu fréquenté, principalement dû au fait qu'elle est très difficile d'accès, avec comme seul voie franchissable, la mer. Pourtant, certains hommes oseront tenter de s'y rendre, espérant retrouver les descendants de ce qui fut le grand clan Griffon, premiers enfants de leur divinité. Il est bien connu qu'au fil des dernières centaines d'années, un nouveau clan Griffon fut fondé par les hommes et femmes désignés par le fils du premier clan.



En ce qui a trait à l'Église elle-même, il est d'un commun accord que le clan Griffon est à la base de tout ce qui concerne leur dieu et que, de façon non officielle, ses membres ont préséance sur les membres du clergé. Pourtant, lorsque l'on s'attarde à l'histoire, il est plutôt rare que les deux se côtoient ou se mélangent.

Bien qu'il se trouve peu de gens concernés pour le confirmer, certaines rumeurs récentes font référence à certains cultes qui se développeraient au sein même du clergé du Griffon et qui chercheraient à miner son influence. Certains diront qu'il s'agit de membres de ce prétendu clan du Griffon qui tentent de détruire la vraie Église. Après tout, on ne peut en espérer davantage d'une bande de barbares. D'autres soutiennent qu'il s'agit de serviteurs d'anciens dieux refusant d'aller de l'avant. Dans tous les cas, ces cultes, s'ils existent, pourraient représenter une certaine menace pour la stabilité relativement fragile que les peuples ont atteint dans ce nouveau monde.

