

Histoire résumée du Clan

Chronologie.....	2
La fin de l'ancien monde	2
La Bataille de l'Ancien Monde.....	2
La première guerre Noire.....	2
Les déçus de la vallée du Griffon et la première Guerre Noire	2
Les attaques des suivants de Yor	3
Même une fois coupée, la tête du loup peut encore mordre... ..	3
Premier passage de Tim le Pas Sage.....	3
Une nuit de cauchemars : Tim le nécromancien.....	3
Épidémies de phériole.....	4
La première vague de phériole.....	4
Il n'y a d'assassin plus sûr que celui qu'on ne peut voir frapper.....	5
Seconde Guerre Noire.....	5
Les combats fusent de toute part.....	5
Second passage de Tim le Pas Sage.....	6
Le mage mort-vivant.....	6
Départ de Bjorn, père du clan Griffon	6
Une nouvelle guerre Noire en perspective?	6
Troisième passage de Tim le Pas Sage et guerres de pouvoir	7
Tim le Pas Sage.....	7
Le départ d'Ayden Laramos et la réforme du clan	7
Lorsque le chat est parti... ..	8
Les déçus reprennent les armes.....	9
Aradhàn MacGraer : roi et Père du clan Griffon	9
Évènements récents.....	10
La disparition de Loup.....	10
Le retour de la Mère : l'apparence présente du clan Griffon.....	10
Les histoires et légendes du clan Griffon.....	12
Les anciens Clans Griffon.....	12
La légende de l'arbre des éléments.....	12
La nouvelle lignée du Griffon.....	12

Chronologie

La fin de l'ancien monde

0 : La Bataille de l'Ancien Monde

Disparition du chemin de montagnes permettant de sortir de la vallée

1 : L'arbre des Éléments ne peut plus servir de portail de téléportation

10 : La mer gagne la côte de la vallée

12 : La citée de Déllen prend le nom de Filovel à la demande de Griffon lui-même.

La Bataille de l'Ancien Monde

Elle s'est déroulée il y a maintenant 537 ans alors qu'un puissant mage nommé Yor Mégor, à tenté de détruire les Dieux d'Éternya. De grands héros sont nés de cette Bataille où ils ont combattu à la fois Yor et un Démon issu d'un monde plus ancien encore qu'Éternya.

À la suite de cette guerre, le Dieu Créateur a fait renaître le monde une autre forme. Il a retiré la puissance divine de chacun des Dieux existaient jadis à l'exception de son premier fils : Gaël, connu sous le nom de Griffon.



*sous
qui
le nom*

Au fil des années qui suivirent, le monde fut remodelé : les Continents déplacés, submergés par endroit et immergés par d'autres. En moins de dix ans, la Vallée du Griffon s'est découvert une voie maritime, mais a perdu sa voie terrestre : chemin sinueux qui traversait jadis les monts Morthéas qui l'entoure.

La première guerre Noire

20 : On remarque de plus en plus de déchus qui rôdent dans la vallée

22 : Création du premier Conseil du clan

26 : Le Loup des mers est construit et prêt à commencer les voyages entre la vallée et les continents. Loup Solcor Laramos, fils d'Ayden (mère du clan Griffon), en sera le capitaine.

45 : La première Guerre Noire : Les déchus sont chassés de la vallée et se concentrent à l'Ouest de celle-ci.

49 : Fondation de Selmak par les Déchus de l'Est d'Irith Tar

Les déchus de la vallée du Griffon et la première Guerre Noire

Il y a toujours eu des déchus qui rôdaient dans la vallée, les monts Morthéas l'entourant étant parsemés de cavernes et de tunnels creusés par ceux-ci. Pourtant, vers les années 20, de plus en plus de déchus se voyaient, tentant de prendre le contrôle de la vallée, sans doute par manque de territoires où chasser et par désir de conquête. Plusieurs pillages se voyaient dans les fermes éloignées et bientôt, ces pillages touchèrent même les habitants des villages.

Le premier Conseil fut créé, les règles ayant été érigées par Ayden et Bjorn afin que celui-ci soit juste et approuvé par le peuple. Le Conseil mis du temps à se solidifier, les membres ayant peine au départ à se comprendre et s'entendre sur le fonctionnement des lois et l'organisation de la guerre à venir. Enfin, Bjorn décida de regrouper les guerriers voulant défendre la vallée et mis cette armée au service du conseil, gardant lui-même un certain pouvoir décisionnel sur les tactiques à prendre pour repousser l'ennemis.

C'est ainsi que la Guerre Noire fut déclarée et entreprise par le clan Griffon. Les armées de Bjorn, tous de la maison de l'Ours, veillait les villages de sorte qu'ils forcèrent els déchus à se regrouper pour y entrer et piller les habitants. Ainsi, ils réussirent à obliger l'ennemi à se rassembler afin d'être combattu et repoussé.

Après avoir été détournés, les déchus se regroupèrent à l'Ouest des monts Morthéas, y reprenant les ruines d'une ville qu'ils y avaient jadis dévasté pour y ériger Selmak. Il s'y regrouperaient donc, gardant au cœur une haine viscérale contre le clan Griffon.

Les attaques des suivants de Yor

80 : Filovel est mise à feu par un groupe voulant venger la mort d'Yor Melor

82 : Des membres du clan retrouvent les suivants de Yor Melor et les exécutent sur la place publique de Filovel

84 : Le port est reconstruit et à nouveau en fonction

Même une fois coupée, la tête du loup peut encore mordre...

La vallée avait à peine retrouvé un certain calme suite à la première Guerre Noire lorsqu'une bonne nuit, une troupe de cavaliers montés avec des flambeaux à la main, mirent le feu aux maisons, brûlant les toits de paille et les champs de blé environnant. Les étrangers étaient masqués d'une longue toge noire au profond capuchon.

Lorsqu'enfin, la milice de Filovel réussit à mettre la main à un cavalier et le tirer au sol pour l'interroger et lui faire payer le malheur causé, un sort se jeta sur le malheureux d'un de ses propres compagnon, mettant fin à ses jours et le gardant ainsi au silence. La moitié de la ville de Filovel fut détruite dans cet incendie qui ravagea aussi les récoltes automnales.

L'hiver était aux portes et il ne fut pas aisé de reconstruire à temps. Plusieurs familles tombèrent malade sous le froid qui sévissait. Enfin, le Loup des Mer revînt à la vallée, portant quelques cargaisons de marchandise comme à son habitude, ceux-ci furent distribués aux habitants de la vallée avant que la neige ne commence à tomber.

L'hiver ne fut pas aisé et certains moururent de scorbut vu le manque de nourriture et de variété, mais au printemps, on commença la reconstruction de la ville. Cette fois, Filovel serait toute en pierre, les maisons seraient en chaux et en tuiles.

Pendant l'année qui suivit, on retrouva dans la vallée un groupe de mages, anciennement suivants de Yor Melor, qui se cachaient dans les grottes de déchus. Ils étaient sals, poisseux et misérable, ayant passé un dur hiver sans abris convenable. Ils se laissèrent donc attrapé aisément, furent jugés, puis exécutés à Filovel.

Premier passage de Tim le Pas Sage

130 : Passage de Tim le Pas Sage et son armée de morts-vivants : la moitié de Filovel est détruite en une nuit.

134 : Les derniers morts-vivants laissés derrière sont détruits.

Une nuit de cauchemars : Tim le nécromancien

C'est en l'an 130 que Tim le Pas Sage et toute une armée de morts-vivant apparut dans la vallée on ne sait comment. Tim dirigea ses troupes pour qu'ils attaquent la ville de Filovel, ceux-ci défonçant les portes des maisons endormies et y tuant leur occupant sans un bruit, sans un cri ou

un rire de leur part. Les morts-vivants ne faisaient qu'obéir à leur maître sans poser de question et se soucier de quoi que ce soit.

Lorsqu'enfin, les gens s'éveillèrent autour des maisons dévastées et que les guerriers amorcèrent un sanglant combat contre les armées de Tim, celui-ci leva un bras et récita une longue formule continue. Des maisons où la mort était la seule occupante sortit bientôt les anciens membres du clan Griffon tués un peu plus tôt, leurs armes à la main, prêt à attaquer leurs frères toujours en vie.

Plusieurs guerriers restèrent perplexes devant cette scène horrible, les corps de leurs anciens amis ainsi profanés et découpés par leurs propres familles et amis. L'armée déjà imposante de Tim venait de se gonfler de quelques créatures, mais surtout de larmes.

Le combat était fort difficile vu le nombre d'ennemis et alors que sous les lueurs du soleil levant, les guerriers de Griffon commençaient à faiblir de façon importante, les armées battirent en retraite sans que nul ne comprenne exactement pourquoi. Le mage Noir, avant de quitter, proclama une phrase que nul ne put oublier : «Qu'ainsi chacun de vous se souvienne de la douleur et de la souffrance, vous trouverez force et courage dans la haine que vous me porterez, mais comme vous et à ma façon, je protégerai Éternya.»

Ainsi, quelques heures plus tard, les armées s'étaient éloignées et nul n'en entendit plus parler, ayant disparues sans que nul ne sache comment. Quelques morts-vivants restèrent néanmoins dans la vallée, rôdant par petits groupe la nuit, n'attaquant que les camps éloignés.

Épidémies de phériole

146 : La phériole touche la vallée : une étrange maladie mortelle apparue de nulle part.

On trouve un remède pour la phériole, mais près du quart des habitants de la vallée sont mort.

151 : La phériole frappe à nouveau la vallée. Le premier remède a perdu son efficacité, mais la maladie semble moins mortelle.

154 : Les déchus recommencent à sillonner la vallée de façon importante.

156 : Plusieurs combats éclatent dans les villages, les villageois étant affaiblit par la phériole, les combats sont de plus en plus difficiles.

157 : On trouve enfin la source de la maladie ainsi qu'un remède durable pour celle-ci grâce à Tim le Pas Sage.

La première vague de phériole

La phériole était une maladie qui se propageait dans l'air un peu comme une grippe. Elle rendait la gorge enflée et enrouée, la respiration difficile au point de ne pouvoir courir et faisait apparaître des taches rouges sur le corps de ses victimes. La mort prend celui qui en est touché en moins de deux jours : les taches rouges deviennent sanglantes ou purulentes et la gorge enfle tellement que la victime finit par mourir étouffée dans son sommeil!

Le Loup des Mers n'était pas au port lorsque cette maladie frappa la vallée pour la première fois, nul ne comprit comment-elle avait apparue. La maladie se propagea avec une vitesse foudroyante, touchant bien vite les petits villages autant que Filovel. Tous les membres du clan ayant des connaissances en guérison ou en médecine s'affairaient à penser les plaies des victimes à l'aube de la mort et à trouver un moyen de guérir les malades.

Enfin, ce fut un des fils d'Ayden : Nolan, qui arriva avec une plante ne poussant que dans les monts Morthéas. Il la montra aux médecins qui envoyèrent tous ceux encore capable de gravir les montagnes en quérir en quantité. Le siglane fut ramené et mis en pâte qu'on donna à chacun des malades : en quelques jours à peine, toute la vallée fut soignée de cette étrange maladie.

Il n'y a d'assassin plus sûr que celui qu'on ne peut voir frapper

C'est en 151 que la phériorie réapparaît, encore une fois de nulle part. Cette fois, le bateau de Loup était amarré au port, mais cela depuis près d'un an, son arrivée ne pouvait donc expliquer l'apparition de la maladie. De plus, Loup rétorqua ne jamais avoir vu cette maladie sur les continents et ne jamais en avoir entendu parler.

Cette fois, la maladie fut moins dévastatrice, elle ne tuait une personne qu'en une semaine si aucun soin en lui était apportée et avec des traitements à la siglane, on pouvait la maintenir jusqu'à un an ou même la guérir si on s'acharnait longtemps. Il était pourtant très étrange que la siglane n'ait plus son effet miraculeux sur les malades, or, chacun commença à émettre l'hypothèse que cette maladie avait été créée par les déchus.

Les rumeurs s'amplifièrent lorsqu'en 154, les déchus recommencèrent à parsemer les bois de la vallée et à frapper de-ci de-là. Les batailles faisaient rage de-ci et de-là, les guerriers ayant peine à tenir le coup devant la menace. Enfin, ce fut Tim le Pas Sage qui étrangement, aida les habitants de la vallée atteint de la maladie. Ce fut par des soins magiques qu'il défit la maladie, chacun réalisant que celle-ci n'avait pas de souche physique : sa base était magique bien que c'était ses effets physiques qui causaient la mort.

Tim leur dévoila que se cachaient en la vallée, un survivant parmi les suivants d'Yor qui avaient été exécutés en 84. Celui-ci en était à la fin de sa vie, mais il avait passé celle-ci entière à mettre au point la phériorie dans le but d'anéantir le clan Griffon. Puisque le clan travaillait à protéger Éternya et que c'était aussi le but de Tim, celui-ci avait décidé de leur offrir son aide, mais en échange, il demanda à ce que le mage ne soit pas tué. Tim l'emmènerait avec lui afin de tenter de la ramener à la raison et lui faire comprendre ses erreurs.

Seconde Guerre Noire

171 à 213 : La seconde Guerre Noire : Les déchus sont une nouvelle fois chassés de la vallée. Plusieurs tunnels sont trouvés et condamnés.

Les combats fusent de toute part

C'est en 171 que fut enfin déclarée la seconde Guerre Noire, mais cette fois, par les déchus plutôt que le clan. Ceux-ci se regroupèrent en plusieurs petits bataillons et assiégèrent d'un coup, tous les villages ainsi que Filovel. Le Siège dura près de soixante jours, mais enfin, il fut brisé et les Déchus furent repoussés.

Pourtant, ils ne s'avouèrent pas vaincu. Dans les années qui suivirent, ils lancèrent plusieurs combats de part et d'autre de la vallée, détruisant les récoltes et semant le chaos, se cachant dans les forêts et les montagnes.

Chaque village fut fortifié et armés, les combats s'étalant ainsi sur près de 42 ans, une génération presque entière n'ayant connu pour vie que la guerre. Enfin, les combats devinrent de moins en moins présents et finalement, s'estompèrent en 213 où ne vit plus aucun déchu nulle part dans la vallée.

Second passage de Tim le Pas Sage

266 : Passage de Tim le Pas Sage : la moitié des habitants de chacun des villages de la vallée (à l'exception de Filovel) est détruit de moitié.

Le mage mort-vivant

Tim réapparut pendant l'hiver, 136 ans après sa première attaque. Cette fois, on dit qu'il était apparu seul, s'étant téléporté d'une ville à l'autre dans la vallée en trois nuit. Il avait ainsi détruit d'un torrent de feu sortit de nulle part, près de la moitié des habitants qui lui avait tenu tête. Il visita ainsi chacun des petits camps et villages qui entouraient Filovel où on l'attendit de pied ferme, un plan en œuvre pour le coincer. Le mage n'apparut pourtant pas dans la ville Mère du clan Griffon. Il partit de la vallée de la même façon qu'il y était apparu.

Départ de Bjorn, père du clan Griffon

322 : Nouvelles attaques de déchus

328 : Départ de Bjorn, père du clan Griffon, ainsi que de son groupe de guerrier.

331 : Aucune nouvelles de Bjorn et sa troupe, mais diminution des attaques de déchus

Une nouvelle guerre Noire en perspective?

Chacun commençait à craindre dans la vallée. Les combats avec les déchus avaient repris, ceux-ci dévastant à nouveau les récoltes, volant le bétail et attaquant les voyageurs sur les chemins.

Ainsi, Bjorn, père du clan et chef des protecteurs de la vallée, fit envoyer des troupes à tous les coins du territoire du clan. Ceux-ci repoussèrent les Déchus dans leurs propres grottes, jusqu'à ce qu'un bon matin, Bjorn revienne d'une de ces batailles avec une nouvelle surprenante. Lui et sa troupe avaient combattu des déchus, mais s'était égarés dans les grottes où ils se trouvaient après leur victoire.

En cherchant la sortie, ils tombèrent sur ce qu'il appela un nid de déchus : sans doute une ville sous-terrain qui organisait des attaques contre la vallée depuis si longtemps. Il amassa une troupe de vaillants guerriers et partit détruire cet endroit maudit.

On dit que cette troupe avait tout pour réussir. Elle n'était composée que de respectés du clan : de grands guerriers s'étant démarqués au combat, des héros parmi les leurs. Les années passèrent pourtant, les nouvelles ne venaient pas.

Ayden fit envoyer des troupes pour retrouver Bjorn et les siens, mais chacune de ces troupes revint bredouille, n'ayant pas même trouvé le nid dont Bjorn avait parlé. Du moins, parmi celles qui revinrent puisque certaines se perdirent à leur tour dans les montagnes. La Mère du clan demanda donc de cesser les recherches après quelques années afin d'éviter de mettre plus de vies en péril. Qui plus est, les attaques de déchus avaient maintenant cessées dans la vallée. Aux yeux de la Mère, cela signifiait que Bjorn avait réussi.

Ayden refusa néanmoins à nommer un nouveau Père du clan : Bjorn était un protégé de Griffon, celui-ci ne le laisserait pas périr facilement et s'il mourrait, le Dieu viendrait sans doute le lui annoncer afin qu'un nouveau Père soit désigné. En attendant, une autre personne serait désignée pour prendre le rôle de chef des protecteurs de la vallée de la maison de l'Ours.

Troisième passage de Tim le Pas Sage et guerres de pouvoir

402 : Passage de Tim : chacun des villages en incluant Filovel, subit la perte de la majorité de ses dirigeants. Le clan se réorganise lentement suite à cela.

404 : Départ d'Ayden Laramos, mère du clan Griffon

405 : Des guerres de pouvoir se créent entre certains groupes. Les lois perdent leur sens aux yeux de certains membres du clan et s'ensuit des batailles interne qui divise les membres. Finalement, c'est la famille Macgraer qui prend le contrôle du clan.

426 : La famille Macgraer est détrônée par les familles Thuor et *Godher*

451 : Les familles Thuor et Godin sont détrônée par la famille Khner

464 : À nouveau, on croise de plus en plus de déchus dans la vallée

480 : La famille Khner est détrônée par le groupe des Ghirnal

483 : Le clan est déchiré et les combats contre les déchus deviennent de plus en plus difficiles. Aradhàn, un respecté du clan, prend finalement la tête du pouvoir et aide les siens à se réunifier devant la menace des déchus.

492 : Troisième Guerre Noire : le clan se réunifie devant l'ennemi et le Conseil est rétabli : les guerres de pouvoir prennent fin.

504 : Départ d'Aradhàn MacGraer

Tim le Pas Sage

La vallée était en paix depuis un moment, nul conseil n'avait été mis en place, mais bien sûr, chaque village possédait ses chefs de milice et chef du village pour diriger les Jaris et veiller au bon ordre des choses. Il s'était à nouveau déroulé 136 ans depuis la dernière attaque de Tim le Pas Sage, mais nul ne s'attendait à ce qui se passa alors.

Un matin, chacun s'éveilla, le matin semblant être un jour comme les autres. Pourtant, dans chaque village, chaque camp et même à Filovel, manquaient à l'appel tous les dirigeants et toutes les personnes les plus influentes du clan : du plus grand commerçant de la vallée aux représentants des castes du clan en passant par le chef de la maison de l'Ours chargé de la protection de la vallée.. Seul la Mère du clan n'avait pas été touchée, celle-ci crachant une fois de plus sa colère et sa haine par de dures paroles envers le mage nécromancien, cette hargne qu'elle semblait porter envers lui depuis toujours.

Le départ d'Ayden Laramos et la réforme du clan

Enfin, devant cela, la Mère se présenta afin d'aider son clan à se reconstruire, mais son cœur était ailleurs. Elle avait pris du temps à se présenter, mais chacun savait que depuis quelques années, elle élevait deux fils sur le Mont du Loup Gris.

Elle regroupa les siens à Filovel et y dirigea des votes afin d'élire un Conseil qui la remplacerait pour prendre les rênes du clan. Celui-ci n'aurait qu'à présider les autres votes pour réélire des dirigeants pour chaque village ainsi que des représentants de caste. Lors de ses passages, Ayden semblait si bouleversée et anéantie que la rumeur se mit à courir qu'un de ses jeunes fils était mort.

Le clan commençait à se reformer lorsqu'un bon jour, Ayden annonça son départ : elle ne savait pour combien de temps elle serait absente, mais elle jura de revenir. Elle partirait pour Éternelle, ayant à discuter avec Griffon lui-même. Son regard était emplis des larmes d'une

personne qui retient son chagrin et ses pleurs. Elle prit le Loup des Mers avec son fils aîné et quitta, Loup ne ramenant au fil des 131 ans qui suivirent, que de vagues rumeurs de ses voyages.

Bien vite, plusieurs rumeurs coururent que la Mère avait décidé de rester à Éternelle ou même, qu'elle ait disparue aux yeux même de Griffon. Bientôt, plusieurs doutèrent de son retour, après tout, près de trois générations passèrent sans connaître ou avoir aperçu la Mère du clan et bientôt, le nom d'Ayden vint plus rejoindre la légende plutôt que l'Histoire.

Lorsque le chat est parti...

Au départ d'Ayden Laramos, le clan avait commencé à se réorganiser et semblait être sur une bonne voie : après tout, celui-ci avait toujours été unis et jamais de lourds troubles internes ne s'étaient déclarés en son sein.

Pourtant, n'ayant plus de Mère ni de Père, le clan se trouva plus bouleversé que jamais. Après quelques années, les votes pour les différents dirigeants et pour les membres du conseil se trouvèrent de plus en plus partagés. Plusieurs élus se retrouvaient à égalité ou alors, n'avaient gagné leur place que d'une à cinq voix : ce qui créa un véritable bouleversement politique.

Certaines familles se regroupèrent, n'écoutant plus les ordres du conseil et n'assistant même plus aux réunions du clan. Ces groupes suivaient encore tous les préceptes qui faisaient d'eux des membres du clan Griffon, mais le clan dans son entier était scindé.

Le conseil avait perdu tout contrôle et tout pouvoir, certains se mirent à croire que le clan trouverait mieux son chef par la force de celui-ci que par des élections. Ce fut la famille Macgraer qui fut la première à monter sur le trône que s'était trouvé le clan. Ils renversèrent le conseil en gagnant la confiance des habitants de la vallée, joignant maints guerriers et mercenaires à leur cause pour réussir à conserver leur place de chef.

En effet, plusieurs autres clans internes tenta de les détronner, mais les Macgraer restèrent en place une bonne vingtaine d'années. Ils faisaient tout au moins respecter les lois habituelles du clan et avaient conservé les traditions de celui-ci ainsi que les rites et coutumes. Or, pour plusieurs, cela importait peu qu'ils soient à la tête du clan Griffon.

Ce fut en 426 qu'ils furent finalement détronés par les familles Thuor et Godher, toutes deux réunies pour prendre la place de pouvoir au sein du clan. Les deux familles ne s'entendaient pas pourtant. Vu les récents événements, les lois du Jaris auraient destitué la presque totalité des guerriers du clan puisqu'il est interdit de tuer un autre membre. Or, les Godhers voulaient abolir cette loi pour se laver les mains et l'esprit de leurs crimes dans leur lutte de pouvoir, mais les Thuor se refusaient à le faire puisque cela les protégeaient aussi de certains combats.

Les Thuors s'expliquaient et se justifiaient d'avoir fait couler le sang par nécessité puisque selon eux, les Macgraer étaient indignes d'avoir la place de chef. Le règne des deux familles dura néanmoins près de 25 ans, période de conflits inlassable qui mis à terre bien des liens commerciaux entre les villages de la vallée et où toutes les lois cessèrent presque entièrement d'exister.

Ce furent 25 ans de troubles perpétuels, de chaos intense où ne régnait que la loi du sang et du plus fort. Enfin, la famille Khner se démarqua au sein de chaos, réussissant à renverser les troupes des Thuors et des Godhers. Les Khner profitèrent du désordre pour remanier el clan à

leur image, changeant entièrement les traditions de celui-ci. Ils abolirent les anciens rites, les remplaçant par de nouveaux que seuls les chamans de leur famille pouvaient présider. Ainsi les Jaris ne pouvaient être présidé que par eux-mêmes et donc, qui était leur ami avait tout droit et leurs ennemis étaient tués pour un simple vol.

Cela poussa encore plus le chaos dans lequel s'était engouffré le clan, l'espoir de revoir celui-ci uni un jour disparaissant avec la vieillesse gagnant les anciens qui pouvaient encore raconter avoir vu les yeux mouillés de la Mère quittant la vallée.

Les déchus reprennent les armes

Pour ajouter à ce chaos, les déchus recommencèrent leurs attaques dans la vallée, profitant de la dislocation du clan pour détruire maints camps et villages. Nul ne se levait plus pour protéger leurs frères et sœurs, surtout que plusieurs de ces camps étaient constitués d'une seule et même famille : incluant donc leurs amis et alliés.

La famille Khner se réjouissait presque de ces attaques, n'y voyant pas la fin du clan Griffon, mais la renaissance de celui-ci puisqu'ils occupaient Filovel et que ce serait le dernier endroit qu'attaquerait les déchus. Ainsi, ils profiteraient de tous les réfugiés du clan qui venaient en leur ville pour les forcer à la conversion de leurs lois. Ainsi, ils ne repousseraient les déchus qu'au dernier moment, lorsque ceux-ci attaqueraient Filovel.

Le clan se réunifierait donc sous l'unique famille des Khner et garderait sa nouvelle forme pour de bon. Pourtant, c'est en restant enfermés derrière les remparts de Filovel que les Khner perdirent le contrôle de la politique. En effet, chacun de leurs suivants désireux de combattre les déchus voyait grandir en nom et en réputation un homme qui gagna bien vite les cœurs de tout un chacun : Aradhàn MacGraer.

Le camp de la famille MacGraer avait été dévasté et bien peu avaient survécu, mais Aradhàn était un fier guerrier dans la trentaine qui avait survécu et avait réunis les survivants de chacun des villages contre la menace. Il s'était ainsi forgé une réputation de chef digne d'un roi. C'était un guerrier hors pair qui gagnait tous les cœurs de ceux cherchant à combattre les déchus, que ce soit par vengeance de leurs amis ou familles perdues ou par désir de réunifier le clan.

C'était un homme de confiance, respectable et franc, capable de diriger ses troupes sur le terrain et d'user de stratégies brillantes et honorables pour mettre en déroute les ennemis et les battre.

Finalement, c'est en 492 qu'Aradhàn dirige les armées du clan vers la troisième Guerre Noire. Suite au dernier combat contre les déchus, l'armée se dirige prestement vers Filovel, laquelle elle assiège, poussant ainsi à la famine tous ses occupants. Ainsi, les dirigeants de la famille Khner ne peuvent que se plier au nouveau chef de la vallée et du clan et cela sans même que celui-ci n'ait eu à faire coulant le sang de ses frères.

Aradhàn MacGraer : roi et Père du clan Griffon

Le mérite et le prestige d'Aradhàn ne fait que gonfler face à cette victoire à la fois honorable et respectueuse des anciens codes du clan. Les gens l'acclament alors qu'on demande à le couronner et le prendre comme nouveau chef de la vallée.

Aradhàn MacGraer refuse pourtant ce titre et annonce, dans une grande assemblée que nul ne doit jamais porter le titre de roi en la vallée du Griffon. Il relate qu'à une époque maintenant lointaine, sa famille avait pris le pouvoir sur la vallée, mais qu'ils étaient à la fois respectueux des lois et traditions du peuple de Griffon. Or, comme ses ancêtres, il garderait ces traditions en place et ne ferait que présider les votes afin qu'un nouveau conseil soit mi en place et que la politique redevienne ce qu'elle était jadis.

Ainsi, afin de s'assurer de garder l'ordre au sein de la vallée, il garderait un rôle équivalent à celui de Père du clan sans en porter officiellement le titre puisque la Mère ne l'y avait pas nommé. De cette façon pourtant, il resterait au dessus du conseil et pourrait veiller à son bon fonctionnement. Chacun le considèrait tout de même comme un roi ou comme le Père du clan Griffon, se faisant même nommer de cette façon à son insu.

Le compromis demeura et Aradhàn resta en place bien plus longtemps que ce qu'il n'aurait dû pour un être mortel. Il sembla que Griffon lui avait accordé l'éternité en âge et peut être même, un plus grand rôle pour avoir réuni le clan. Pourtant, Aradhàn ne prit jamais le titre de Père du clan, mais il fonda la maison du Tigre pendant son «règne» et annonça son départ politique en l'an 503.

Après cela, ses apparitions se firent rares et éparses, mais on dit qu'il veille encore et toujours sur le clan, travaillant aux côtés des fils d'Ayden Laramos, aux ordres de Griffon lui-même.

Évènements récents

531 : Loup disparaît

535 : Retour d'Ayden (131 ans d'absence)

537 : On trouve un remplaçant pour Loup afin de reprendre les voyages entre les continents et la vallée : Le Loup des Mers sera affrété par une compagnie minière.

La disparition de Loup

C'est en 531 que les marins du Loup des Mers constatent le non-retour de leur capitaine alors que celui-ci était sensé ne faire qu'un simple aller-retour à Aube.

Aube était un camp où Loup avait tendance à se tenir lorsqu'il était dans la vallée entre deux voyages de bateau. Il y ramenait souvent des pèlerins et des voyageurs puisque ceux-ci ne sont pas acceptés à Filovel... Du moins, pas à bras ouverts!

Six ans passèrent sans que nul n'ait de nouvelles de Loup, malgré qu'il n'ait pu quitté la vallée puisqu'il fut toujours le seul à faire des allers-retours entre celle-ci et les continents. Il a été vu la dernière fois à Aube par les habitants de ce camp.

Par nécessité de faire du commerce et des voyages, Le Loup des Mers aurait été affrété il y a peu par une compagnie minière. Ces hommes auraient accepté de faire, en plus du commerce, des voyages pour les pèlerins et voyageurs.

Le retour de la Mère : l'apparence présente du clan Griffon

Le clan avait retrouvé une certaine paix depuis la dernière Guerre Noire. Le chaos politique n'était plus qu'un sombre souvenir et les traditions avaient retrouvées leur place. Bien sûr, la vallée ressentait encore la vive brûlure des toutes les déchirures et les guerres de déchu qui

venaient de sévir : certains camps ou villages n'avaient pas été rebâtit et la population du clan était fort loin de son apogée.

Plusieurs petits villages n'étaient plus que des camps comportant une à trois bâtisses dans lequel habitaient une majorité des habitants, mais au moins, la paix dont chacun jouissait apportait de l'espoir en chaque cœur.

C'est peu après la disparition de Loup que la Mère du clan se présenta à nouveau. On raconta qu'elle avait remis le pied dans la vallée par un navire marchand, lesquels passaient parfois et faisaient escale, bien que rarement. D'autres racontèrent pourtant avoir perçu une énorme créature volante à tête d'aigle dans les jours qui précédèrent sa réapparition. La créature aurait survolé la vallée en pleine nuit et se serait posée sur le Mont du Loup Gris où Ayden habitait depuis toujours.

Enfin, elle resta discrète sur la question, mais son retour amena encore plus de joie vu les querelles qui avaient suivi son départ : même avec une politique bien établie dans lequel le pouvoir est entre les mains du peuple, un dirigeant n'est jamais inutile.

Toujours et encore des déchus

Bien sûr, comme toujours, des déchus parcourent la vallée, amenant quelques combats réguliers de-ci et de-là. Les voyageurs de grands chemins sont fort souvent accompagnés de guerriers et le bétail est surveillé de près par les fermiers. Pourtant, il était de coutume jusqu'à maintenant qu'une certaine paix avec ces créature dure pendant une centaine d'année après une Guerre Noire. La dernière semble avoir fait exception, car déjà, on doit surveiller ses arrières.

Ces combats ne sont pas courants au point de croire qu'on aura une autre Guerre avant longtemps en revanche. Les déchus attaquent les villages et campements de la vallée par petits groupe allant de trois à six et cela à raison d'une par semaine en moyenne. Souvent ces attaques son faites de manière furtive ou alors, il s'agit plus de vol.

Cette présence constante de déchus incite tout au moins à la prudence et justifie une milice dans chaque village.

Les histoires et légendes du clan Griffon

Les anciens Clans Griffon

On raconte que le clan Griffon en serait à sa troisième naissance. Il y a fort longtemps, Griffon aurait créé cinquante guerriers : cinquante fils qui veilleraient à protéger le monde d'Éternya, entre autre en protégeant la magie afin que nul mage ne devienne puissant au point de pouvoir détrôner les Dieux.

Les cinquante guerriers se sont donc alliés avec un clan de barbares suivant le totem de l'Ours. C'est dans la destruction du premier clan que seraient mort la grande majorité de ces Guerriers alors que sa seconde naissance aurait été générée par le dernier des fils de Gaël : Solcor Laramos, dit le tueur de mages.

Lorsque ce second clan fut à son tour exterminé, Solcor erra de par le monde d'Éternya, continuant à servir seul son Dieu jusqu'à la veille de la Bataille de l'Ancien Monde. C'est peu avant de périr qu'il rencontra une jeune femme : Ayden Calway de HautBourg, celle-ci l'emplissant d'espoir quant à reformer un troisième clan Griffon. Il lui offrit l'éternité en âge et la force nécessaire à remplir sa quête, puis il mourut.

La légende de l'arbre des éléments

On raconte que jadis, dans cette vallée se trouvait l'Arbre des Éléments, un arbre qui catalysait l'énergie et la puissance des quatre éléments : l'eau, l'air, la terre et le feu. L'existence même de cet arbre faisait en sorte que la magie était toute puissante et qu'un mage pouvait espérer détrôner les Dieux en y consacrant une éternité d'études et de travail.

Ce fut donc suite à la Bataille de l'Ancien Monde que Griffon défit l'Arbre de sa magie : possédant une capacité focale élémentaire limitée, il est donc devenu 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 serait pratiquement impossible.

Le fait d'avoir retiré à l'arbre la majeure partie de ses pouvoirs eu aussi pour effet de lui retirer sa capacité à servir de porte de téléportation entre le village et ce qui fut les anciens continents.

La nouvelle lignée du Griffon

Alors même que la Bataille de l'Ancien monde faisait rage, peu de temps après la mort de Solcor, la Mère du clan tomba enceinte. On raconte pourtant qu'elle n'ait pas eu d'amant pour concevoir d'enfants. Plusieurs notaient néanmoins la ressemblance marquante entre Solcor et le jeune fils d'Ayden, mais aucun n'osait douter des véracités de ses dires : Griffon en était le Père.

Cela n'est que supposition car la Mère ne parle jamais de ce genre de chose ouvertement et nul n'ose lui demander. Au fil des générations, la Mère eu plusieurs enfants qu'elle éleva toujours en retrait de Filovel. On raconte pourtant qu'à un certain âge, ces enfants quittent le village pour se rendre à la cité Éternelle, mais nul ne saurais dire ce qu'ils y font.