ECLYPSOM

Chroniques d'un Monde

Notre monde s'essouffle.

Voilà vingt ans maintenant que la plupart des Haut-Elfes ont quitté Eclypson, comme si les dieux eux-même avaient décidé de nous abandonner. Un climat meurtrier morcelle le Norska, l'instabilité politique déchire l'Elesthya et tandis que l'ombre grandissante des Erberos, à l'est, se fait toujours plus menaçante, Norzerks, Surdiks, Orks et Gobelins se pressent aux portes de l'Empire qui peine à protéger ses frontières. Malgré les tensions et les famines, la maison impériale tient bon. Mais pour combien de temps encore ?

En ces temps de misère, alors que chaque année paraît plus sombre que la précédente, beaucoup rêvent d'une autre vie, d'un autre monde. Mais beaucoup en ont assez de rêver : et si cette nouvelle vie était possible ? Et si ce nouveau monde existait ?

C'est au nom de ce pari insensé, de cet espoir d'El Dorado, qu'une forêt de mâts et de voiles se dresse aujourd'hui au port d'Armenon. Une immense flotte d'exploration, fruit de longues années de travail, s'apprête à faire voile vers l'ouest. Certains espèrent trouver l'île elfique de Sinëdya, d'autres fuient une mort certaine, d'autre encore, n'ayant plus rien à perdre, y voient leur chant du cygne. Et tous espèrent survivre à une traversée de laquelle personne, jusqu'alors, n'est revenu vivant.

Êtes vous prêts à relever le défi ?
Alors souquez ferme ! Toutes voiles dehors !
Cap à l'ouest les ami.e.s, et que les vents nous soient favorables.

GEOGRAPHIE

Les limites du monde restent depuis toujours un mystère. La seule partie connue du territoire est la côte Ouest du continent, limité au nord par l'infranchissable Désert Glacé, à l'Est par la profonde forêt d'Eraven et au sud par les redoutées Terres de Feu. Aucun bateau ne s'est jamais aventuré assez loin des côtes pour découvrir de nouveaux territoires ou mesurer l'étendue du monde, hormis les navires elfiques en direction de Sinëdya qui gardent un secret absolu quant à leurs voyages en mer.

Au nord se trouve le Norska, enchaînement de plaines gelées et de montagnes escarpées. Seules les robustes capacités physiques des Norzerks, des Orks et des Nains permettent de survivre au climat difficile de la région, voire invivable en hiver. Aucune ville majeure ne se démarque dans ce territoire essentiellement constitué de peuples tribaux, hormis la cité naine de Fridjeston dans les montagnes de Dvergfallenhoyde.

L'Empire des Edens, situé au centre du territoire, assure une paix relative entre les peuples se trouvant à l'intérieur de ses frontières. Le climat y est tempéré. Il se compose de huit régions distinctes et de deux territoires indépendants : les montagnes naines de Weggenfjel et la Cité-Etat elfique de Vaërendil.

Au sud-est du territoire connu, s'étend le désert de l'Elesthya. Les populations locales se pressent principalement sur les littoraux et la grande majorité réside à Tillandsia, cité colossale, siège du pouvoir Emurdik. L'intérieur des terres est peuplé de petits villages et de camps nomades, Navodiks et Orks principalement. A l'est du désert se dresse un massif volcanique mortel, appelé "Terres de Feu", où les fumées toxiques sont omniprésentes.

Very Symbiotic
Norska
Fridjeston
Vaërendil
Oklandie
Laurenia
Braven
Vägg
Eden
Hildenburg
Armenon
Talod
Gerion
Elesthya
Jilde
Tillandsia
ECLYPSON

HISTOIRE

L'origine du monde, si elle a toujours suscité la curiosité des uns et stimulé l'imagination des autres, n'a jamais été découverte. Parmi les innombrables théories plus ou moins fantaisistes développées au cours des âges, certaines ont convaincu le plus grand nombre, comme *le mythe de la première Eclypse*, selon laquelle le monde a été créé par la fusion de deux entités magiques complémentaires, Ryön et Knälb.

Les humains furent les premiers à fouler le sol d'Eclypson. Ils vécurent de longues années dans l'Eden avant de partir explorer les autres régions du monde et de s'y installer, certains au sud, d'autres au nord, donnant naissance aux trois ethnies humaines que nous connaissons aujourd'hui. On raconte que certains partirent à l'est, mais on ne les a jamais revu. C'est à cet exode que remonte l'apparition des Orks en Elesthya. Cette époque vit naître les premières villes et, avec elles, les premières structures politiques, au rythme incessant de conflits en tout genre.

Puis arrivèrent les Elfes, apportant le savoir. Mais les hommes firent preuve d'une hostilité si violente à leur égard que la plupart se réfugièrent dans la forêt d'Eraven. Les rares Elfes restant ne perdirent pas espoir. Ils eurent l'idée d'éduquer quelques hommes ouverts d'esprit qui, à leur tour, partageront ce savoir à leurs pairs. Ils réussirent leur pari. Sous l'influence de ces prophètes, la civilisation se développa en Eclypson. C'est notamment sous l'influence de l'un d'entre eux, l'illustre Laurénor, que naquit l'Empire des Edens.

S'ensuivit trois siècles de prospérité sur le continent. Bien sûr, les conflits et les tensions perdurèrent mais les peuples se structurèrent politiquement, le commerce prit son essor et les premières académies fleurirent. Sous les règnes de Laurenor et de ses descendants, la lignée des Avoncar, l'Empire étendit ses frontières, promettant paix et protection en son sein.

Mais ces temps de prospérité ne furent que de courte durée.

A peine 300 ans après Laurénor, le monde fut à nouveau divisé. Edgard Le Félon contesta la légitimité d'Avoncar II et exigea que la couronne lui sois remise. Excellent stratège et orateur de talent, nombreux furent ceux qui se rallièrent à sa cause, parmi lesquels plusieurs dirigeants des régions de l'Empire, des Surdiks et même des Orks. La guerre civile était déclarée. Elle dura quatre ans, plongeant Eclypson dans le chaos des conflits, et se solda finalement par la victoire des forces impériales sur les rebelles. Edgard disparu et ses alliés furent punis. Mais le mal était fait : l'Empire était faible.

C'est dans ce contexte que survint la Guerre de l'Est. A peine sorti de guerre civile, l'Empire, incapable de protéger ses frontières, vit des tribues Orks et Navodiks déferler à travers les montagnes de Weggenfjel. On raconte qu'ils étaient suivis d'autres « créatures » ressemblant aux autres races mais à la peau couverte de veinures noires. Ces créatures, appellée *Erberos,* n'auraient été qu'une poignée mais massacraient à elles seules des centaines de soldats. Les Edens ne purent contenir l'invasion. Leur salut ne tint qu'à l'aide des Elfes et à l'apparition d'alliés inespérés : les Nains. C'est ensemble, et au bout de plusieurs mois de batailles qu'ils parvinrent à repousser les assaillants au delà des montagnes. Fort de cette victoire, l'Empire se reconstruisit.

Environ 200 ans plus tard, de nouveaux conflits éclatèrent. Dans la région de Talod tout d'abord, où des rebelles Novadiks, les Sudamakirs, conquirent la région et clamèrent leur indépendance. L'armée impériale intervint, remportant la victoire avec difficulté.

Au même moment, un drame politique eut lieu : l'Empereur Avoncar IV mourut sans héritier. Après plusieurs années d'instabilité politique et la concurrence entre plusieurs prétendants, c'est finalement Aergenwell, un Eden, qui fut couronné Avoncar V. Il fut cible d'un attentat Surdik lors de son couronnement qui faillit lui couter la vie.

Notre histoire se déroule soixante ans après ces évènements, sous Avoncar VI, dans un monde en déclin.

PEUPLES

Les Humains représentent la race la plus répandue sur le continent. Au fil du temps, certains ont quitté les terres centrales dans lesquelles ils sont apparus et sont partis dans différentes directions créant ainsi les trois races humaines connues de la terre d'Eclypson.

◊ **Les Norzerks,** organisés en clans dirigés par un Jarl, vivent principalement dans le Norska et dans les régions froides du nord de l'Empire. Leur environnement peu chaleureux les a dotés d'une carrure puissante ainsi que d'un mental d'acier, ce sont des guerriers aux capacités physiques hors du commun. La force et l'honneur sont pour eux des valeurs fondamentales, les seules qui leur permettront de rejoindre leurs ancêtres. Nombreux sont ceux qui migrent aujourd'hui vers le nord de l'Empire, victimes d'un hiver meurtrier comme jamais auparavant.

◊ **Les Surdiks** vivent dans les terres chaudes et sableuses d'Elesthya, au sud. Leur peau est généralement sombre et tannée. On en distingue deux groupes : les nomades *Novadiks* voyagent dans le désert d'Elesthya tandis que les *Emurdiks* se sont sédentarisés et se pressent dans les villes comme à Tillandsia, leur capitale. Les Surdiks sont nombreux dans le sud-est de l'Empire, malgré des relations très tendues avec les Edens depuis l'attentat contre Avoncar V. Aujourd'hui les temps sont durs pour ce peuple : les Emurdiks sont en proie à l'instabilité politique et les Navodiks rapportent de plus en plus d'attaques Erberos, à l'Est.

◊ **Les Edens** sont les fondateurs de l'Empire. Chaque région ayant sa particularité, il est impossible de définir un profil type de l'Eden : se référer au guide *L'Empire en Huit Régions* pour plus d'informations. De nos jours, l'Empire est affaibli à cause du départ des Hauts Elfes et de l'insécurité de ses frontières, à l'est comme au nord.

Les elfes sont considérés comme les êtres les plus sages et les plus purs de tout Eclypson. D'une longévité quasi éternelle, ils sont grands, ont le visage fin et de longues oreilles en pointe. Ils vont et viennent vers l'île de Synëdia, terre mystérieuse à propos desquelles ils gardent un secret absolu.

◊ **Les hauts elfes** (Aëneril) sont les seuls de leurs semblables à avoir toujours eu de l'espoir en l'humanité. Ils ressentent mieux que quiconque les circuits énergétiques qui parcourent le monde, ce qui en fait des mages puissants. Ils sont pacifistes, altruistes et pédagogues, il serait cependant insensé de vouloir provoquer un Aëneril en duel. D'un port irréprochable, ils sont très friands de vêtements drapés. Il y a vingt ans, la quasi-totalité des Hauts Elfes ont mystérieusement quitté le continent pour rejoindre Synëdia et ne sont jamais revenus.

◊ **Les elfes sylvains** (Nandor) sont dotés d'une compréhension innée des voies et des courants de la nature. A l'inverse de leurs hauts cousins, ils ont perdu espoir en l'humanité suite à la première guerre Elfique et ont préféré partir vivre dans la forêt, consacrant leur existence à la protection de l'œuvre de Daëma. Bien que certains d'entre eux aient oublié leurs anciennes rancœurs et reviennent vivre parmi les hommes, la majorité continue de vouer une haine certaine aux humains.

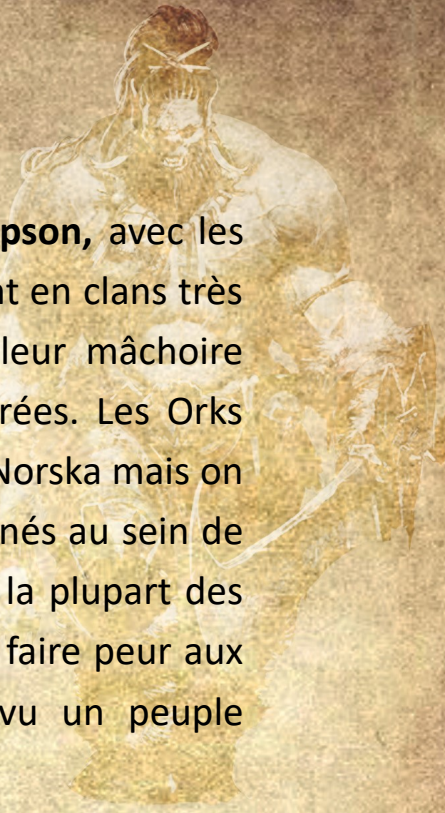
◊ **Les elfes noirs** (Drow) ne sont apparus que récemment en Eclypson, pour des raisons encore inexpliquées. Ils se distinguent par une peau d'un noir profond contrastant avec leur cheveux et leur yeux rouges, blancs ou noirs. Ils sont craints et chassés dans tout Eclypson de par le malaise qu'ils inspirent et de la mort qui suit généralement leur passage. On leur reconnait une grande intelligence. Leur société, pour ce que l'on en sait, s'articule autour d'une reine unique et se divise en différents cercles en constante compétition.

Les Nains sont les fiers habitants des montagnes. Ils étaient jadis des Norzerks, mais furent condamnés à l'exil dans les montagnes de Dvergfallenhoyde. Trapus et robustes, nains comme naines sont très facilement identifiables par leur petite taille et les longues barbes souvent ornées de bijoux dont ils sont si fiers. On les reconnaît sur le champ de bataille grâce à leurs armures imposantes aux motifs caractéristiques.

- **Les Nains du Nord vivent à Dvergfallenhoyde.** En dehors de quelques échanges avec certains clans Norzerk ou la ville impériale d'Oklandie, ils restent reclus dans leurs galeries. Ils sont connus pour être grincheux et nourrissant une animosité certaine pour les autres peuples. Ils sont néanmoins réputés pour être les meilleurs orfèvres du monde et des combattants parmi les plus puissants sur le champ de bataille.

- **Les Nains du sud vivent à Weggenfjell.** Ils ont quitté les montagnes de Dvergfallenhoyde à l'occasion de la Guerre de l'Est pour venir en aide à l'Empire . L'Empereur leur a alors offert les montagnes de Weggenfjel en guise de remerciement. Bon-vivants et très portés sur la boisson, les nains du sud ont depuis longtemps prouvé qu'en plus d'être des guerriers de qualité, ils sont des marchands redoutables. Depuis quelques temps, les nains de Weggenfjel peinent à contenir les vagues de populations cherchant à trouver refuge dans l'Empire. Certains disent même avoir vu des Erberos.

Les Hobbit sont petits et imberbes, on croirait des enfants. Ils vivent pour la plupart dans la paisible région d'Hildenburg. Leur apparition serait due à leur consommation d'une cervoise très répandue dans la région au siècle dernier, interdite depuis, mais personne n'a pu le prouver. C'est le peuple le plus paisible du continent, pacifiste et bon vivant. Malgré une faible affinité avec la magie et la religion, ils ont un champ de connaissances très étendu, du fait de leur intérêt pour la lecture et les ragots .



Les Orks sont l'un des peuples les plus anciens d'Eclypson, avec les humains. Ils sont grands, redoutables au combat et vivent en clans très hiérarchisés. Leur peau peut aller du vert au gris et leur mâchoire inférieure proéminente laisse apparaitre des dents acérées. Les Orks vivent principalement au nord de l'Elesthya et à l'est du Norska mais on compte également d'importantes communautés disséminés au sein de l'Empire. Ils sont vus comme des monstres brutaux par la plupart des autres races et servent souvent de croque-mitaine pour faire peur aux enfants. En dehors des Elfes Noirs, on a rarement vu un peuple considéré avec autant de haine et dégoût.

Les Gobelins sont rares à la surface d'Eclypson, ils vivent le plus clair de leur vie sous terre, dans un immense réseau de galeries dont eux seuls ont le secret. Chétifs mais agiles, ils ont la peau allant du vert au gris et un nez crochu. On les sait très malins, d'aucuns diraient fourbes, avec un talent certain pour l'ingénierie envié par les autres peuples d'Eclypson. Le fonctionnement de leurs machines reste néanmoins très hasardeux et il n'est pas rare de voir un gobelin étonné de l'effet de sa propre création. Ils sont l'ennemi juré des Nains qui disputent leurs souterrains et sont peu appréciés des autres peuples, bien que tolérés.

ENERGIES

La surface d'Eclypson est couverte de courants d'énergie de deux natures distinctes : d'un côté, les courants émotionnels nous confèrent nos émotions, de l'autre les courants spirituels accueillent notre âme lorsque l'on meurt. Personne ne peut les voir ou les expliquer, hormis certains Elfes, mais tous peuvent les ressentir, ce qui explique l'omniprésence de la magie et de la religion en Eclypson.

Les courants émotionnels sont ce que nous appelons des « dieux » avec leurs propre noms et leur propres cultes, plus ou moins importants. La plupart des êtres d'Eclypson vénèrent de nombreux dieux, bien que tous ne cachent pas avoir leurs favoris. Il y a donc autant de dieux que d'émotions, mais on les regroupe souvent sous un même nom. Voici les plus connus (référez vous à la littérature sainte pour plus de précisions) :

- **DAËMA** - Vie, Nature, Harmonie, Ombres et Lumières
- **ERUDEGIS** - Savoir, Érudition, Sagesse, Calme, Paix
- **NARZOK** - Bravoure, Force, Honneur, Guerre, Colère
- **TALLANA** - Amour, Tendresse, Art, Joie, Humour
- **RÄASHLASK** - Peur, Souffrance, Horreur, Malaise
- **MORDRIN** - Orgueil, Mensonge, Traîtrise, Perversion

Les courants spirituels sont moins connus et beaucoup doutent de leur existence. Ils sont souvent représentés par des animaux.

Maitriser la magie signifie soit avoir une affinité avec les courants émotionnels, c'est le cas des prêtres, soit avoir une affinité avec les courants spirituels, c'est le cas des chamans, soit avoir suivi une formation académique permettant de transformer ces deux types de courants en magie brute, à ses risques et périls.