

Prologue - Des Temps brisés

La genèse d'Orväl

Selon les légendes, le monde d'Orväl fut créé par le Dieu Primordial Sinaëltar¹ qui incarne encore de nos jours et à travers les récits une autorité unique et immuable. Dans certains textes anciens, il est considéré comme étant le « Suprême ». Son rôle visant à souligner l'équilibre qu'il cherchait à maintenir entre l'Ombre et la Lumière serait à l'origine du monde d'Orväl, conçu comme un terrain d'affrontement. Sinaëltar serait une divinité à la fois créatrice et neutre, se plaçant au-dessus des conflits entre les Dieux et les Titans. Il aurait conçu Orväl comme une arène cosmique, destinée à canaliser leurs rivalités destructrices dans une création bien ordonnée, sans jamais s'impliquer directement. Il se contentait d'observer les événements, à travers son gardien et messenger Ylragöon, ne cherchant pas à restaurer l'équilibre lorsqu'une force menaçait de submerger l'autre. Pour signer sa création, une table de glace fut gravée avec une épitaphe écrite dans un langage runique mystique. Il l'avait dressée dans un décor glacial et majestueux au pied du Valdörim². Elle se nommait le Thymälgion, le Trône des Conflits.

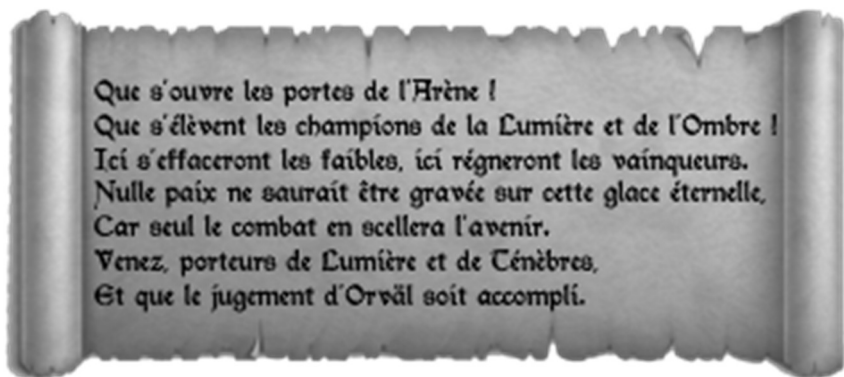
¹ Sinaëltar : Dieu Primordial fondateur du monde d'Orväl.

² Valdörim : Gigantesque pic de glace, appelé également le Glas de l'Éternité.



Illustration du Thymälgion, la table de glace

Son épitaphe runique, traduite par les mages, disait :



Que s'ouvre les portes de l'Arène !
 Que s'élèvent les champions de la Lumière et de l'Ombre !
 Ici s'effaceront les faibles, ici régneront les vainqueurs.
 Nulle paix ne saurait être gravée sur cette glace éternelle,
 Car seul le combat en scellera l'avenir.
 Venez, porteurs de Lumière et de Ténèbres,
 Et que le jugement d'Orvål soit accompli.

Le nom Orvål était issu de l'ancienne langue mystique, le
 Langage des Origines, utilisée par les Dieux et les Titans Primordiaux

eux-mêmes. Cette langue s'était perpétrée dans les âges et avait subi quelques modifications et adaptations. Elle demeure aujourd'hui celle des magiciens de la Lumière ou de l'Ombre. Selon l'étymologie que Sinaëltar avait utilisée, Orvål signifiait « Le Champ du Conflit Sacré » ; Or(e) faisant référence à la grandeur et la pureté divine, représentant les Dieux de la Lumière et les Titans de l'Ombre ; Vål signifiant selon les races, un champ de bataille, un duel ou encore un conflit éternel.

Certains mythes prétendaient que le « Suprême » s'était endormi après avoir créé Orvål, sa conscience ayant imprégnée les terres elles-mêmes.

Les érudits et les prophètes débattent toujours de son rôle. Pour les fidèles des Dieux, il était du côté de la lumière, ayant créé ce monde pour prouver que cette dernière triomphe toujours du chaos. En revanche, pour les adeptes des Titans, c'était un visionnaire donnant aux forces sombres un terrain où s'épanouir et se déchaîner librement. Enfin pour les neutres, il n'était ni bon ni mauvais, simplement garant de l'équilibre cosmique.

Ainsi, les Dieux et les Titans Primordiaux pouvaient assouvir leurs soifs permanentes d'affrontements sur un simple terrain de jeu, que le « Suprême » avait conçu avec quatre continents, dont deux pour la Lumière, Elmöra et Aldrëon, et deux pour les Ténèbres, Rakörn et Vilmaräk. Ces divinités célestes, après avoir investi leur monde, y insufflèrent des fragments de leur pouvoir, représentant les forces

fondamentales de la création dont la Lumière, l'Ombre, l'Eau, la Terre, l'Air et le Feu et donnant naissance aux premières formes de vie.

Lorsque Sinaëltar eut terminé la conception de son monde, il confia son œuvre à deux Primordiaux Majeurs qu'il envoya dans l'Étreinte de Glace, au cœur du Norvaharn, aux confins septentrionaux du monde. Là, dans ce silence éternel, naquit l'Âge des Premiers, dont la durée fut estimée à un millier de cycles³.

Karlüma, Dieu de la Lumière, resplendissait d'un éclat doré, tenant en main l'*Aethërith*, pierre sacrée symbole de vie, d'ordre et d'espoir, mais aussi de rigueur divine implacable. À ses côtés, Narkhāl, Titan de l'Ombre, silhouette insaisissable, empoignait l'Umbraken, joyau sombre qui incarnait le chaos, la destruction et la liberté débridée.

Doté chacun de leur puissant artefact, ils commencèrent ainsi leur conquête d'Orvāl, façonnant races et créatures, insufflant aux terres magies primordiales⁴ et conflits ancestraux. Orvāl devint alors un monde bivalent de luttes incessantes et de violence.

Mais dans les murmures des plus anciens, il est dit que si un jour l'Umbraken et l'Aethërith se retrouvaient réunies, le monde basculerait à nouveau dans un conflit cosmique sans retour. Car ces artefacts ne sont pas que des objets : ils sont les battements même du cœur d'Orvāl.

³ Cycle : Fait référence à une année illurienne. Voir le Calendrier Illurien.

⁴ Se référer au Précis de Magie

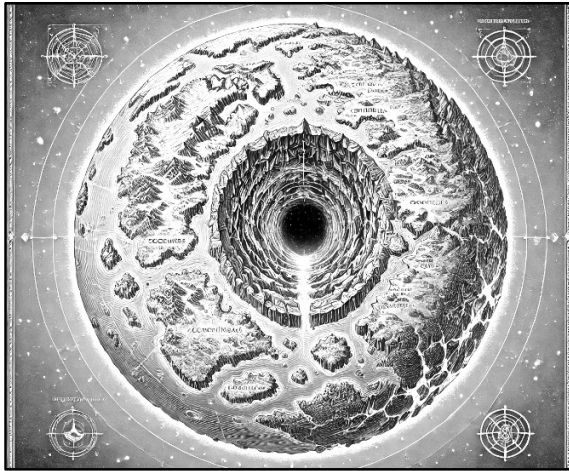
Orväl bivalent, bipolaire

Orväl est un monde ancien, vaste et mystérieux, un globe creux où se côtoient la lumière et l'ombre dans un équilibre fragile. Deux pôles, opposés et irréconciliables, règnent sur cette sphère-monde et façonnent ses destinées.

Au pôle nord s'étend le Norvaharn, l'Étreinte de Glace. Au cœur de cette mer infinie de glaces, se dresse le Glas de l'Éternité, un pic titanesque culminant à plus de seize miles au-dessus du monde. Les anciens récits affirment qu'à son sommet veille Ylagöon, le Gardien des Confins, dernier témoin des temps primordiaux. Certains manuscrits poussiéreux des arcanes l'identifient comme un dragon blanc ancestral, unique vestige laissé par Sinaëltar pour surveiller la frontière du Néant. Autour du pic errent les Wyntarls, esprits du givre, élémentaires tourmentés nés de la glace éternelle, chuchotant aux âmes perdues des secrets trop anciens pour être compris. Sous les glaciers du Norvaharn sommeille une magie antique et incommensurable, si ancienne que même les dieux la redoutent, une puissance qu'aucun mortel ne saurait éveiller sans prix.

Au sud, là où l'éclat du jour ne pénètre jamais, s'ouvre l'abomination du monde : les Abysses. Cette immense cavité béante s'enfonce jusqu'au cœur d'Orväl. Les légendes racontent qu'il ne s'agit pas d'un simple gouffre, mais d'une plaie laissée dans la chair du monde par un combat oublié entre Titans. Le gouffre est ceinturé de terres de feu et de soufre, formant une région infernale surnommée la

Couronne Ardente. Là, les mers bouillonnent et les montagnes vomissent des torrents de lave noire. Nul être vivant sain ne s'y aventure. C'est le domaine des horreurs : des créatures anciennes, prédatrices, aux formes déformées par les siècles d'obscurité et de haine. On dit que même la lumière s'y refuse, avalée par une brume rougeâtre qui dévore les âmes.



Les Abysses et la Couronne Ardente dessiné par l'artiste mage Pënrahel

Les continents habités d'Orväl

Autour du Valdörim⁵, le pôle nord d'Orväl, s'étend un lac gelé éternel de plus de trois cent soixante-quatre miles de diamètre, cerclé d'immenses montagnes acérées aux cimes couvertes de neige

⁵ Valdörim : Nom mystique donné au Glas de l'Eternité

millénaire. Nul vent ne souffle sur cette étendue figée, et le silence qui y règne est tel qu'il semble peser sur l'âme de quiconque ose s'en approcher.

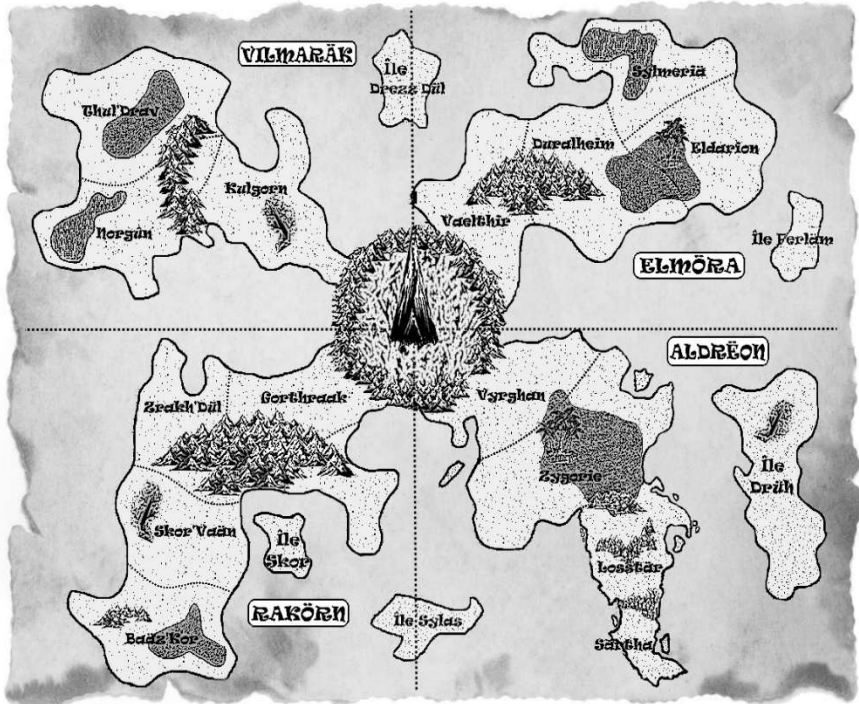
Étrangement, un seul passage naturel subsiste au milieu de cet enfer gelé : la Voie de Girhën, un étroit défilé noyé sous un brouillard dense et perpétuel, que même les astres peinent à percer. Ce corridor demeure le seul lien connu entre les terres glacées du Norvaharn et le continent d'Aldrëon. Les sages disent que c'est là une volonté délibérée du Suprême, afin de séparer l'origine des forces primordiales des peuples qu'il a créés.

Car lorsque Sinaëltar façonna Orväl, il lia quatre continents au Norvaharn, chacun porteur de sa propre destinée. Deux d'entre eux furent confiés à Karlüma, le Dieu de la Lumière : Aldrëon et Elmöra illuminés par de vastes royaumes, des cités éclatantes, des forêts millénaires et d'anciens sanctuaires. Quant à Rakörn et Vilmaräk, ils furent légués à Narkhäl, le Titan de l'Ombre, terres de chaos et de tourments, où la magie noire et les créatures difformes se répandirent comme un poison.

Ces continents sont marqués par des cicatrices anciennes, témoins de batailles primordiales oubliées, et des vestiges interdits qui subsistent encore aujourd'hui, tapis sous les forêts noires et les montagnes maudites.

Ainsi fut posé le fragile équilibre d'Orväl : un monde où quatre

continents⁶ habités se disputent l'héritage d'un conflit cosmique. Chaque pierre, chaque mer et chaque souffle de vent portent encore l'empreinte de cette dualité originelle.



Continents habités d'Orvöl (Extrait du manuscrit « Âge des Premiers »)

Aldrëon, le berceau des civilisations de la Lumière

Aldrëon n'est pas un simple continent, mais la matrice sacrée des civilisations de la Lumière. Depuis des âges oubliés, il attire les elfes,

⁶ Se référer au Codex des Contrées d'Orvöl pour plus de détails sur les continents

les humains et secondairement les nains, qui y ont trouvé une terre où les forces du monde coexistent en harmonie. C'est une contrée de plaines fertiles, d'anciennes forêts, de montagnes colossales et de rivières limpides, où l'équilibre entre la nature et la magie est si parfait qu'on raconte que les terres elles-mêmes respirent encore au rythme de l'*Aether*⁷. Les elfes, gardiens ancestraux de cette terre, ressentent dans chaque pierre et chaque arbre la présence des flux mystiques qui tissent le monde. Les humains y ont bâti des royaumes prospères sans jamais rompre ce fragile équilibre. Les nains ont investi ses montagnes, y trouvant non seulement le minerai nécessaire à leurs forges, mais aussi des cavernes résonnant des anciennes magies telluriques.

Contrairement aux continents inhospitaliers gouvernés par les ténèbres, Aldrëon bénéficie d'un climat tempéré, ses saisons alternant dans une régularité presque sacrée. Ce cycle parfait est considéré comme la bénédiction de Karlüma, et fait d'Aldrëon une oasis d'équilibre dans un monde où l'ombre rôde partout. Mais ce qui distingue véritablement Aldrëon, c'est sa profonde imprégnation de l'*Aether*. Il est dit que la magie y est plus pure et plus ancienne que nulle part ailleurs. Tant de lieux renferment des flux telluriques encore indomptés, tandis que certaines régions demeurent étrangement dénuées de cette essence mystique, comme si la Lumière s'y refusait.

⁷ Aether : Source de Lumière cosmique universelle nécessaire aux magiciens

Au cœur du continent se dresse Gaëloria, la grande cité des arcanes. Sanctuaire du savoir mystique et du savoir ancien, elle fut érigée par les premiers mages pour canaliser et étudier les forces primordiales du monde. Ses tours et ses vastes bibliothèques renferment les secrets les plus anciens d'Orväl. Aldrëon n'a cependant jamais été épargné. Les forces de l'Ombre, avides de briser cet équilibre, l'ont assiégé à maintes reprises. Chaque pierre porte les cicatrices des anciennes batailles, et les ruines de cités englouties ou de forteresses oubliées jalonnent ses étendues. Les légendes de héros disparus et de reliques perdues nourrissent encore les récits des bardes.

Plus qu'un continent, Aldrëon est le cœur battant d'Orväl, un bastion lumineux où les peuples libres ont démontré qu'il est possible de vivre en harmonie avec la magie et la nature. Mais même ici, la vigilance est de mise, car dans les ombres des forêts anciennes et sous les ruines oubliées, l'écho des ténèbres n'a jamais totalement disparu.

Elmöra, la soif des richesses et l'écho des anciens

Contrairement à la lumineuse terre d'Aldrëon, Elmöra est un continent âpre et sauvage où l'homme, l'elfe et le nain doivent lutter pour exister. Ici, la nature est maîtresse et l'espace, immense et dangereux, est autant une promesse de liberté qu'un tombeau pour les imprudents. Les vastes plaines stériles, les montagnes dentelées et les déserts de sable dissimulent d'innombrables secrets et légendes qu'aucun érudit n'a encore pu démêler. Ce territoire rude attire les

aventuriers, les parias, les ermites, les chasseurs de trésors et les clans guerriers en quête de fortune ou de rédemption. Les humains d'Elmöra sont souvent des colons téméraires ou des tribus nomades aguerries aux conditions les plus extrêmes. Pour les nains, Elmöra est devenu un sanctuaire souterrain. Ils ont bâti sous les Monts de Torgath des forteresses titanesques, où les citadelles creusées dans les entrailles de la roche résonnent du martèlement des forges et des chants de guerre. Plus isolationnistes que leurs cousins d'Aldrëon, ces nains ne commercent qu'avec ceux qu'ils jugent dignes et gardent jalousement les ressources précieuses qu'abritent leurs mines.

Car Elmöra est le berceau des minéraux les plus rares et des substances les plus convoitées du monde connu : l'*ignëthium* incandescent, le mystique *ostherim*, le volatile *vefilior*, sans compter les gemmes et cristaux capables d'amplifier les sorts ou d'alimenter des artefacts anciens. Les alchimistes, forgerons et mages s'y pressent, espérant toucher à ces trésors que seuls les plus téméraires peuvent espérer ramener.

Le climat y est rude, les terres hostiles, peuplées de créatures oubliées ; des léviathans des sables et des créatures géantes qui gardent les restes d'empires disparus. On raconte que sous les dunes et les roches se dissimulent des ruines cyclopéennes, derniers vestiges d'une civilisation, engloutie lors du premier crépuscule d'Orväl.

Les tribus nomades des déserts perpétuent des rites et des magies ancestrales oubliées du reste du monde. Elles détiennent des savoirs

issus de pactes anciens conclus avec des entités élémentaires du sable et du vent. Certains elfes reclus, quant à eux, se sont établis dans des vallées secrètes et sur l'île Ferlām, isolés du monde des hommes et des querelles divines.

Elmöra, bien que rattachée au domaine de Karlüma, la Lumière, est un continent ambigu, où les ténèbres rampent dans les failles des montagnes et sous les pierres antiques. De nombreux récits parlent de malédictions endormies et de reliques maudites, scellées par des ordres disparus. Son histoire fut marquée par de sanglantes guerres, notamment la légendaire bataille de Faldüm-Brak, durant l'Âge des Anciens Royaumes⁸, où les nains, acculés, parvinrent à repousser les hordes de trolls envahisseurs. Mais la victoire eut un prix : la chute de Khûlnar, joyau du pays de Duralheim, qui sombra dans les ténèbres, marquant le début du Duraz-Kadrûn, le Temps des Haches, une ère de désespoir et d'exil qui vit des milliers de nains migrer vers Aldrëon et fonder la cité d'Omaz'kül en Sartha.

Aujourd'hui encore, les traces de cette époque terrible dorment sous les montagnes, et les plus téméraires s'aventurent dans les souterrains effondrés, à la recherche des secrets de Khûlnar et des artefacts des rois déchus. Elmöra est une terre de richesses et de dangers, où seuls les plus forts et les plus rusés survivent. Là où la Lumière doit sans cesse lutter pour ne pas être dévorée par les ombres primitives de la terre elle-même.

⁸ Se référer au Calendrier Illurien

Rakörn, la terre du feu et des ténèbres

Ce continent n'est pas un simple territoire, c'est une plaie béante sur la surface d'Orväl, forgée par les forces primordiales des Ténèbres. Ici, le sol gronde et gémit, les montagnes vomissent des fumerolles toxiques et les cendres suffoquent les cieux. Chaque lever de soleil s'y mêle aux couleurs du sang et de la suie, plongeant les terres dans une pénombre rougeoyante perpétuelle.

Berceau ancestral des orcs et secondairement des trolls, c'est un continent où la vie est un combat permanent et où la faiblesse est impitoyablement éradiquée. Cinq nations fracturées, chacune marquée par des paysages brutaux et instables, sont gouvernées par des chefs de clans aussi féroces qu'éphémères, tant les guerres tribales et les trahisons sont incessantes. Les Sikars, orcs cornus à la stature colossale et à la férocité légendaire, dominent l'ensemble de Rakörn. Ils vivent tels des seigneurs de guerre dans des forteresses de basalte et des cavernes hantées, perpétuant le culte des forces obscures et des Titans disparus. Les trolls, quant à eux, se sont repliés dans les deux pays reculés du Sud : Skor'Vaän et Baäz'Kor, terres de montagnes lézardées, de crevasses abyssales et de déserts noirs où ne subsistent que des forêts pétrifiées.

Rakörn est saturé d'énergies primordiales résiduelles. Chaque vallée, chaque pic déchiré abrite des phénomènes surnaturels : des geysers de flammes verdâtres, des lacs de brume toxique, ou des ruines cyclopéennes qui témoignent d'une époque où des entités antiques

arpentaient encore ces terres. Le continent est également le seul endroit où coule le Gor'makûhl, surnommé le Sang des Titans. Cette sécrétion noire et visqueuse suinte des failles du Vakor'Dûn, une chaîne montagneuse déchiquetée où même les dragons évitent de se poser. Pestilentielle et corrompue, cette matière est vénérée par les chamans orcs et trolls, qui l'utilisent dans des rites de clairvoyance, de possession et de malédictions. Lorsqu'elle est chauffée et mêlée à du métal brut, elle donne naissance à des armes aux propriétés surnaturelles, capables de trancher la pierre et de percer les enchantements. Certains racontent qu'au plus profond des plaines, dans les dédales de soufre, sommeillent encore des créatures issues des premiers cycles d'Orvål. Des colosses d'os et de roche, des entités informes venues du Néant, réveillées parfois par les grondements des montagnes ou les sanglantes guerres des clans.

En Rakörn, la magie est sauvage, chaotique et rarement maîtrisée. Les chamans y parlent aux esprits furieux des montagnes, aux ombres des anciens, et pactisent avec des puissances oubliées que même les dieux renièrent. Ce continent est une terre de brutalité pure, où la survie est l'unique loi et où les ombres s'étendent bien plus vite que la lumière.

Vilmaräk, le continent des tempêtes et des ombres

Plus sauvage et plus impitoyable encore que Rakörn, Vilmaräk est une terre où les éléments se déchaînent sans répit et où les forces primordiales corrompent la matière et l'esprit. Ici, le vent hurle sans

cesse à travers les gorges noires et les vastes plaines désolées. Les cieux, perpétuellement assombris par des nuées de cendres et de brumes toxiques, n'offrent qu'un faible éclat rougeâtre aux rares heures calmes. Le continent est soumis à des tempêtes démentielles, capables d'arracher arbres et pierres, d'altérer les perceptions et même, selon les anciens récits trolls, de faire vieillir en quelques battements de cœur. Des pluies acides, issues des multiples volcans actifs, ravagent la végétation déjà rare, et des brumes surnaturelles annoncent des phénomènes climatiques étranges, où le temps et l'espace semblent se replier sur eux-mêmes.

Vilmaräk est le royaume incontesté des trolls, regroupés en grandes tribus chamaniques aux rituels sanglants et aux traditions millénaires. Ils règnent sur les marais putrides, les forêts d'ossements pétrifiés et les monts balayés par le vent. Ces trolls vénèrent les anciens Titans disparus et conversent avec les esprits des terres maudites grâce à des rituels où les cendres noires des volcans de Kulgorn jouent un rôle fondamental. Ces cendres, rares et sacrées, renforcent leur connexion aux entités du Néant et confèrent aux chamans le pouvoir d'appeler des malédictions ou des présages de mort. Les orcs, bannis de Rakörn pour leur faiblesse, leur dissidence ou leurs crimes, ont trouvé refuge ici. Nomades et perpétuellement traqués, ils survivent par la chasse, le pillage et de fragiles alliances temporaires. Leur existence est précaire, dominée par la loi du plus fort et la peur constante des trolls qui imposent leur suprématie par la force et la magie.

Partout sur le continent, on trouve des ruines colossales, vestiges d'une époque où des civilisations oubliées affrontaient les Titans. Certaines d'entre elles, encore actives, renferment des artefacts interdits ou des créatures survivantes des premiers âges. Des endroits évités même des plus hardis guerriers trolls.

Vilmaräk est un continent aux ressources inestimables pour ceux qui osent les conquérir. Des plantes toxiques aux propriétés surnaturelles, des pierres chantantes capables d'absorber l'énergie vitale, et des créatures aux venins précieux alimentent le savoir des chamans. Les trolls y excellent dans l'art de façonner totems, talismans et artefacts de domination, instruments de peur et de pouvoir qui assurent leur contrôle sur les orcs et maintiennent l'ordre tribal dans un monde où chaque souffle est une lutte pour la survie. C'est une terre qui respire la folie ancienne, où chaque tempête porte un nom, où les ombres murmurent et où les peuples vivent au rythme d'un monde hostile que même les dieux semblent avoir renié.

La Guerre du Sang Éternel (1874 de la 12^{ème} Erlith)

Ce conflit titanesque marqua l'histoire récente d'Orväl d'une empreinte ineffaçable. Le continent d'Aldrëon, et plus particulièrement les pays du Losstär et de Sartha, connurent alors l'un des âges les plus sombres de leur existence.

Avant cette guerre, les peuples vivaient dans une prospérité précaire. Humains, elfes, nains et autres races partageaient une paix relative,

fruit de traités anciens et d'un équilibre fragile que seule la vigilance des mages de Gaëloria semblait encore préserver. Mais dans les profondeurs des Abysses, une force oubliée patientait.

Desdreïd, démon majeur des Ténèbres, parvint à briser les sceaux de son exil et à surgir à la surface d'Orvål, guidé par la corruption de l'Umbrahen, l'artefact maudit capable de distordre la réalité et d'enfanter des royaumes ténébreux. Avidé de dominer ce monde lumineux et d'éteindre les bastions de magie pure, il ourdit un plan patient et méthodique. Se servant de l'Umbrahen, Desdreïd corrompit d'abord les orcs et les créatures marginales, leur offrant force, terreur et puissance en échange de leur loyauté. Dal'Krath, seigneur de guerre parmi les orcs, fut le premier à plier le genou, entraînant dans son sillage les autres tribus. Puis, il s'attaqua aux humains, infiltrant les cours princières à l'aide de sorciers dévoués. Des complots furent manigancés dans l'ombre, attisant les rancunes ancestrales et rompant les anciens pactes. Bientôt, les royaumes se déchirèrent entre eux, oubliant leurs anciens serments.

Quand la défiance et le sang eurent maculé les terres, Desdreïd lâcha ses légions. Des portails abyssaux s'ouvrirent dans les failles du monde, libérant des créatures démoniques. À leur tête volait Velkrina, la dragonne noire surgie des légendes anciennes.

Face à ce déferlement, le roi Irrangor du Losstär fut le premier à comprendre l'ampleur de la menace. Avec l'aide du sage Myrdrael Yotun,

il rallia humains, nains, elfes et peuples neutres. Ensemble, ils fondèrent la Confédération des Lumières, ultime rempart contre les ténèbres. Vingt cycles de guerre s'abattirent alors sur Aldrëon et Elmöra. Les batailles étaient titanesques, les pertes effroyables. La terre elle-même hurlait sous les sorts destructeurs et les malédictions libérées.

Au terme d'un ultime assaut, les forces de la Lumière localisèrent le Cœur des Ombres, la forteresse forgée à partir des énergies corrompues de l'Umbraken. Là, Desdreïd fut vaincu. Son influence hante encore les terres maudites où sa forteresse se dressait jadis.

Dans les décennies qui suivirent, les peuples libérés instaurèrent de nouveaux traités et reforcèrent des alliances, jurant de ne plus laisser les ténèbres gagner. Mais chacun savait qu'au fond des ombres, l'Umbraken n'avait pas encore révélé tout son pouvoir, et que l'écho de Desdreïd résonnerait à nouveau, un jour, dans les fissures d'Orväl.

Les batailles marquantes :

- *La bataille de l'Aube d'Argent (1878 12 EI) : Première victoire majeure de la Confédération des Lumières, où les forces unies parvinrent à repousser l'avant-garde de Desdreïd grâce à une stratégie combinée de magie et d'archerie elfique.*
- *Le siège de Galdaroth (1883 12 EI) : Une petite ville où les nains creusèrent des tunnels pour infiltrer les troupes ennemies, soutenus par les invocations élémentaires des magiciens. Ils empêchèrent ainsi les soldats ennemis de rejoindre leur base près d'Amorgöen.*

- *Le duel de Vēlaris (1892 12 EI) : Irrangor affronta Dal'Krath, le chef orc corrompu par Desdreïd, dans une confrontation mémorable. Il utilisa son épée sacrée Silaris et son bouclier Rempart Ardent, tous deux forgés avec la lumière des magiciens. Il parvint à le tuer en lui coupant la tête.*
- *La chute de Velkrina (1894 12 EI) : Une des batailles les plus épiques, où le dragon Velkrina fut pris à partie par les soldats d'Irrangor accompagnés de magiciens. Lorsque le dragon prit l'avantage, Syrandor, un maître de feu extrêmement puissant, lança la Flèche du ciel. Le dragon fut terrassé et disparut, mais le mage se consuma sans que l'on puisse retrouver ses traces.*
- *Le Choc des Plans (1984 12 EI) : Ce duel entre Yotun et Desdreïd fait référence à l'affrontement entre la Lumière et les Ténèbres. Le Grand-Maître des Arcanes bien qu'étant parvenu à tuer le démon dans sa forteresse mourût sans que l'on sache exactement ce qu'il s'était passé. Il était dit qu'il avait réussi à sceller l'essence du démon dans une prison magique et que son corps avait été dévoré par la puissance qu'il avait invoquée pour y parvenir.*

La Confédération de la Lumière, le salut à la victoire

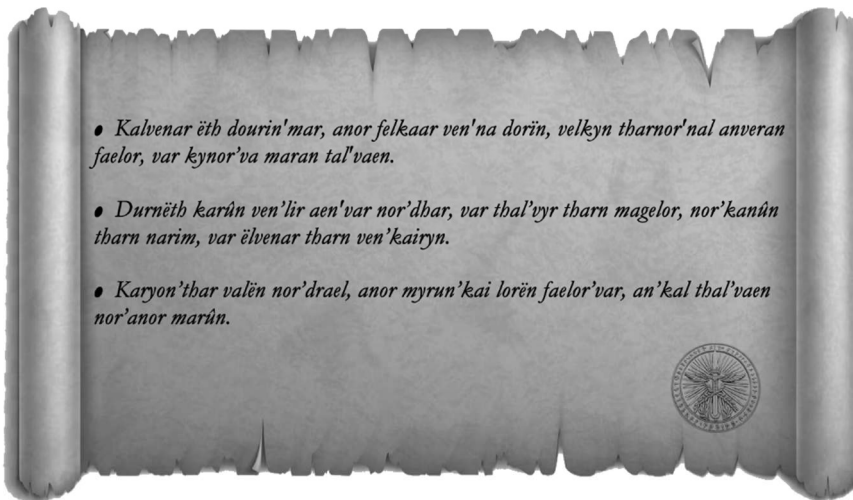


Ce fut le nom donné par le roi Irrangor à l'alliance qu'il fonda en 1874 de la 12^e Erlith, au tout début de ce que l'histoire nommerait la Guerre du Sang Éternel. L'équilibre fragile du monde basculait alors dans une obscurité naissante sous l'impulsion de Desdreïd, et Irrangor, stratège éclairé et visionnaire, comprit qu'aucun royaume, aucune race, aucun peuple ne pourrait triompher seul de cette menace.

Dans un acte d'une portée historique, et faisant suite aux conclusions

du Concile des Sages du Savoir, réuni par le légendaire Yotun, le Myr-drael des Cinq Arcanes, Irrangor convoqua princes, seigneurs de clans, dignitaires des races neutres et représentants des peuples nomades et indépendants. C'est au pied du Glas de Vīran, au cœur de sa cité Amorgöen, qu'il posa les fondements de cette alliance inédite.

Il s'appuya alors sur trois grands principes immuables :



Traduction :

- *Préserver l'unité dans la diversité : chaque peuple conservait ses traditions, ses lois et son autonomie, mais s'engageait à défendre ensemble l'intérêt supérieur du monde.*
- *Partager ressources et savoirs : les magiciens offrirent leurs enchantements, les nains leurs armes, les elfes leurs stratégies et leurs éclaireurs, les humains leur bravoure et leurs armées.*
- *Assurer justice et équité : toutes les contributions seraient reconnues et honorées à leur juste valeur, quels qu'en soient la nature et le poids.*

Inspirée des engagements pris lors du Concile de Yotun, la Confédération des Lumières se révéla une force hétérogène mais terriblement efficace.

Elle rassemblait :

- *Les armées humaines, piliers militaires sous le commandement d'Irrangor.*
- *Les magiciens des Cinq Arcanes – Eau, Feu, Air, Terre et Lumière – unis pour contrer la magie noire de Desdreïd et les maléfices de son dragon Velkrina.*
- *Les elfes de la Haute Canopée et des Monts Lumineux, maîtres de la guérilla et des embuscades forestières ou montagnardes.*
- *Les nains de Torgath et des Monts Lumineux, dont les armes enchantées et les machines de guerre furent déterminantes dans les sièges et les batailles rangées.*
- *Les Voryans, créatures ailées aux ailes d'onyx et de jais, messagers infatigables et éclaireurs inégalés dans les cieux et les montagnes.*

La Confédération des Lumières laissa un héritage considérable. Aujourd'hui encore, elle demeure un symbole d'unité et de courage face aux ténèbres. Chaque année, le Jour de la Lumière célèbre à travers Orvål cette alliance mythique et rappelle que l'union des peuples peut vaincre l'inévitable. Ses enseignements militaires, magiques et diplomatiques ont été gravés dans les registres du savoir, encore étudiés par les stratèges et érudits dans les citadelles, académies et temples des terres libres. Elle incarne l'idéal de solidarité au cœur de l'adversité, et nombreux sont ceux qui, à l'évocation de son nom, redressent

encore la tête, convaincus qu'un tel miracle d'unité pourrait à nouveau sauver Orvål si les ténèbres venaient à resurgir.

Exemple d'artefacts et de réalisations confectionnés à cette période

- *Silaris, l'épée de lumière forgée pour Irrangor, est conservée dans les archives royales d'Amorgöen.*
- *Les Chroniques de la Lumière, une série de grimoires écrits par les magiciens. Ils y relatent les sorts et les tactiques utilisés durant la guerre. Ils sont archivés à Gaëloria.*
- *Le monument d'Argéos, une statue colossale symbolisant les peuples unis. Elle a été érigée après-guerre sur le champ de bataille de l'Aube d'Argent.*

Après la défaite de Desdreïd, terrassé par le Grand-Maître Yotun, et la chute de Velkrina, la Confédération des Lumières subsista encore un temps. Ses bannières unies s'employèrent à relever les royaumes dévastés, à panser les plaies du monde et à restaurer ce qui pouvait l'être. Mais, comme il en est souvent dans l'histoire des peuples, les vieilles rancunes et les querelles de territoires ne tardèrent pas à ressurgir. Les serments jurés dans le feu de la guerre perdirent de leur éclat. Dix cycles après la victoire, lors du Concile d'Amorgöen, les représentants des royaumes et des races libres décidèrent, à contrecœur pour certains et avec empressement pour d'autres, de dissoudre l'alliance sacrée. La Confédération des Lumières devint alors légende, et seuls les registres des sages et les chants des bardes se firent l'écho de ce qu'elle fut vraiment : un miracle d'unité dans

l'obscurité.

De nos jours avant que l'Ombre ne tombe

En l'an 874 de la 13^e Erlith de l'Ère Illurienne, l'ombre du chaos s'étendit à nouveau sur les terres du sud. C'est dans le petit pays de Sartha, à la lisière méridionale du continent d'Aldrëon, que les prémices de cette nouvelle épreuve prirent vie. Au-delà des Rocheuses du Dank s'élevait le Losstär, autrefois un fier royaume, frère d'armes de Sartha et gardien de la frontière septentrionale. Depuis des temps anciens, ces deux nations furent liées par le sang et l'histoire, unies dans leur lutte contre les ténèbres. Mille ans plus tôt avait éclaté la Guerre du Sang Éternel qui s'acheva par la victoire de la Confédération des Lumières, dont les deux héros étaient désormais inscrits dans les légendes. Leur nom demeurant encore gravés dans les pierres des sanctuaires et murmurés dans les foyers.

Mais les ténèbres ne dorment jamais. En 868 de la même Erlith, le Losstär succomba sous l'assaut d'un sorcier ténébreux et de ses légions impies, envoyées par un démon descendant de Desdreïd lui-même. Haëgorinn, alors souverain du Losstär, périt dans une ultime résistance héroïque cherchant à protéger sa belle cité Amorgöen. Et aujourd'hui, une nouvelle menace rôde aux confins de Sartha. Les murmures des forêts millénaires et les chants du vent portent désormais les échos d'un mal ancien qui s'éveille.

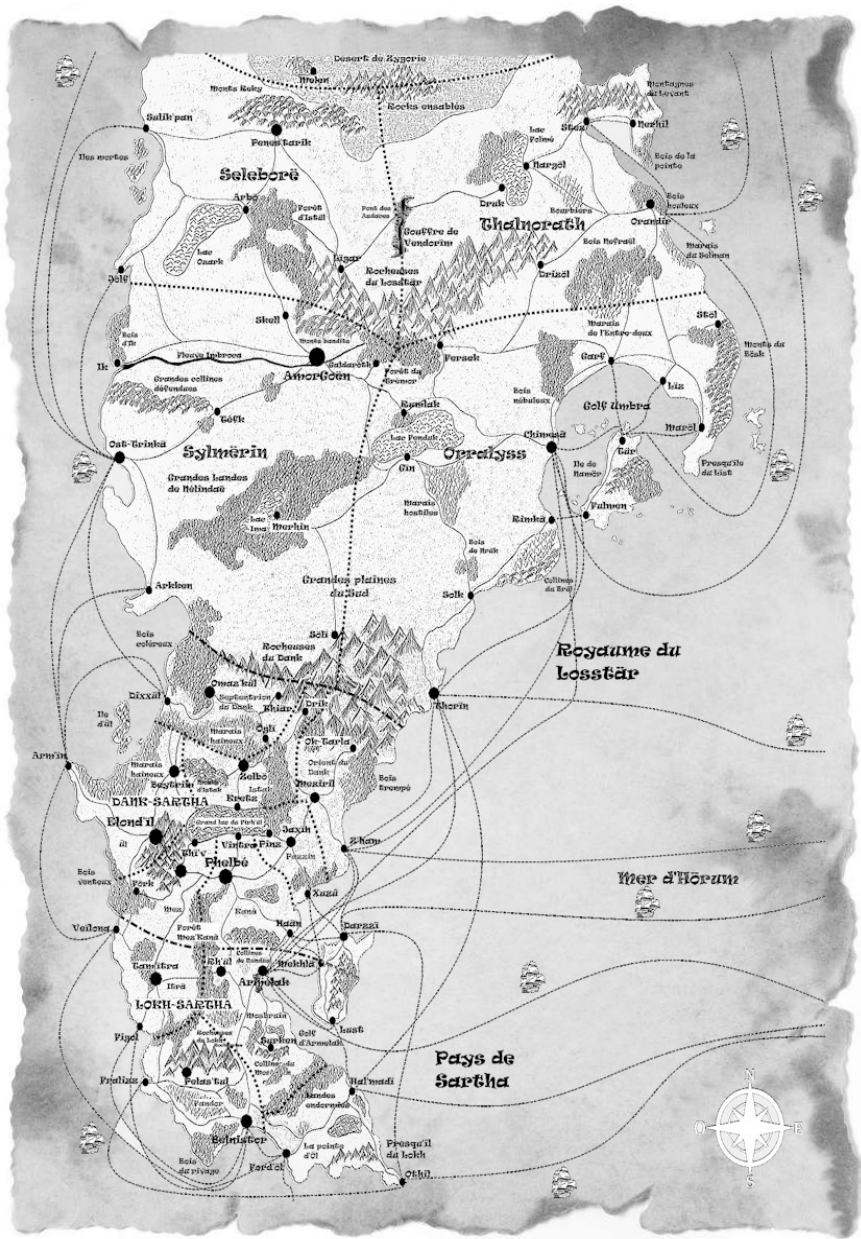


Sartha, pays tranquille et prospère, peuplé d'elfes, d'humains et de nains, s'organise autour de onze provinces gouvernées par leurs princes. Mais c'est au Myrdrael Dum'Nör, héritier spirituel de Yotun, qu'incombe la préservation de l'unité et des alliances forgées jadis. Sous son autorité, les provinces veillent,

sans savoir que les jours de paix touchent à leur fin. Mais peut-être que le sort du monde ne reposera ni sur un roi, ni sur un mage, mais sur ceux que l'histoire désignera.

	Province	Race dominante	Prince	Capitale
Dank-Sartha				
(Nord)	Septentrion du Dank	Nains	Adrik Qaavus	Omaz'kül
	L'orient du Dank	Nains	Choradin frangero	Meziril
	Province d'Ul	Elfes	Laucian Siannodyl	Glond'ül
	Contrée d'Istak	Nains	Amadred Qaavus	Zelbë
	Contrée du Pazzin	Elfes	Badarall Galanodeäl	Jaxin
	Contrée de Mez	Humains	Konor Chinton	Mezz'in
	Contrée du Kanä	Elfes	Paelias Kithsirir	Phelbé
Lohb-Sartha				
(Sud)	Province du Mosbruin	Humains	Zoltar Ingo	Armelaik
	Province d'Itra	Elfes	Chaminor Anamastacia	Cam'itra
	Contrée du fander	Humains	Ozark Aphorus	Belnistor
	La pointe d'Öl	Humains	Vondal Mosstar	Ferd'öl

Les provinces de Sartha



Pays de Sartha et Royaume du Losstär – Extrait du Codex des contrées d'Orvël