

Sombrà & Solàs



THOMAS L'ARPEUR

À propos du texte

Depuis des millénaires, l'Évangar est rongé par le mal. Lorsqu'une princesse succombe à cette obscurité, la vengeance s'abat sur les royaumes, emportant pères et enfants. Pourtant, même des ténèbres les plus profondes jaillit toujours une lumière, et cette lumière, à son tour, attire de nouvelles ténèbres.

Pour une meilleure compréhension des termes spécifiques utilisés dans ce récit, veuillez consulter le [glossaire en fin de nouvelle](#).

Remerciement

Je remercie ma mère pour les relectures et les corrections de ces lignes. Sans elle et son soutien, la qualité de ces mémoires serait terne. Je remercie également Audrey pour ses précieux retours de lecture qui m'insufflent, chaque jour, l'envie de continuer à écrire. Et enfin, je remercie tous mes amis qui ont, de près ou de loin, participé à tout cela. Sans vous tous, jamais une seule ligne n'aurait été écrite et jamais une seule ligne n'aurait été lue. Merci infiniment de m'aider et de me motiver à partager ces écrits avec le monde.

À propos de l'auteur



Thomas est un écrivain dont la vision unique du monde se reflète dans ses récits ludiques et spirituels. Méditant Vipassana et explorateur spirituel, il s'inspire des œuvres comme *Le Seigneur des Anneaux*, *Game of Thrones* et *The Witcher*. Nomade dans l'âme, Thomas parcourt le monde, puisant son inspiration dans les cultures et les paysages divers qu'il rencontre. Ses œuvres reflètent son parcours personnel et son désir de partager ses expériences et ses découvertes avec le monde. Où qu'il se trouve, il continue d'écrire, porté par sa passion et son désir de transmettre.

Licence

Tous droits réservés L'œuvre ne peut être distribuée, modifiée ou exploitée sans autorisation de l'auteur.

Le mal s'est emparé de l'Évangar depuis des millénaires. La maladie, la violence et le sang font partie inhérente de la vie ici-bas.

Depuis plusieurs semaines, la fille du Roi est introuvable. Elle désirait participer à une partie de chasse et fut escortée par l'un des chevaliers de la cour. Malheureusement, ils ne revinrent jamais. Les chasseurs signalèrent leur disparition au Roi, qui ordonna immédiatement aux limiers de les chercher.

Voilà plusieurs jours que les recherches ont été lancées et, pour le moment, aucune trace n'a été trouvée...

En ce mois d'Abassia, les soirées étaient étouffantes, rendant inhabituelle la vision d'une cheminée fumante. C'est ce qui interloqua l'un des limiers apercevant une bâtisse aux abords de l'arc Sundharā qui semblait avoir un foyer actif. Arrivant sur place, ses chiens se mirent à aboyer et à gratter la porte. Ceci n'était jamais bon présage et le serviteur se mit à "aboyer" lui aussi : "Par ordre du Roi, veuillez ouvrir la porte !".

"Vous m'avez bien entendu ! Par ordre du Roi, ouvrez immédiatement où j'enfonce moi-même cette porte," reprit-il avec une impatience croissante, face au silence persistant des hôtes.

Malheureusement, personne ne donna de réponse. Brandissant son glaive, il enfonça la porte d'un coup de pied puissant et précis. Le gond du haut céda immédiatement, faisant basculer violemment la porte à l'intérieur, mais elle fut retenue dans sa chute par le gond du bas, encore intacte. La scène qui s'offrit au limier fut violente : une femme gisait sur le sol, entièrement nue, les jambes et bras écartés formant un X. Son corps était autant maculé de sang que le sol l'entourant. L'odeur putride émanant du cadavre en décomposition fit faire un pas en arrière au limier, pourtant endurci aux relents fétides par ses années à côtoyer ses chiens. S'éloignant de la bâtisse, mêlé d'excitation d'avoir trouvé une piste et ébranlé par la possibilité que ce soit la princesse, il écrivit à toute hâte un message à son supérieur.

Sénéchal,

*Important. Trouvé dame morte. Robe noble. Sang partout. Sundharā Nord-Est, cabane
chasseur.*

Limier

Le message fut accroché à un pomba - une race d'oiseau utilisée pour transmettre des messages - qui s'envola à toute vitesse vers la direction de son nichoir. En l'espace d'une seule journée, une cohorte de chevaliers arriva, protégeant le Roi tout en assurant une protection aux séraphins. Ces derniers entamèrent immédiatement l'analyse du corps et des lieux. Ils furent formels : il s'agissait bien de la Princesse et, d'après les traces et

marques, elle fut dépucelée puis massacrée par un ou deux individus au maximum. Aucune trace du chevalier qui l'escortait, mais ils trouvèrent tout de même un écusson du Royaume Voisin au milieu du sang. Il avait sûrement dû être arraché d'une des tuniques des agresseurs lorsque la Princesse se débattait.

Écoutant le rapport de ses serviteurs, le Roi s'écroula au sol, ses genoux atteignant lourdement la terre. Silencieux, la tête dans ses mains, tous pouvaient clairement deviner le chagrin qui emplissait son cœur et peut-être même son âme. Après un moment d'immobilité, les mains tombant au sol, le visage se tournant vers le ciel, il hurla de toutes ses forces, activant la Chont'alä, la magie primordiale. Les nuages se formèrent au-dessus des pics, tourbillonnant à la vitesse d'un galop effréné et libérant des éclairs déchirant le ciel. La colère et la haine du Roi inondèrent la région et tous se jetèrent à genoux, se prosternant devant la puissance de leur Seigneur.

Prenant une profonde inspiration tout en observant la bâtisse, il se redressa doucement et, d'un ton calme et glacial, commanda : "J'ordonne que l'on prépare les troupes immédiatement. Envoyez des messages à l'ensemble de mes vassaux, qu'ils se préparent à la guerre. Ma Princesse, ma fille, ils le paieront de leur vie ! Tout vassal n'obtempérant pas se verra pendu, lui, ainsi que tous ascendants et descendants !".

Un mois plus tard, l'ensemble de l'armée était constituée, coûtant parfois la vie d'une ou deux lignées de vassaux n'ayant pas obtempéré. Les préparatifs avaient été intensifs et impitoyables. Lorsque l'armée fut enfin prête, elle se mit en marche, déterminé à venger la Princesse.

Exactement à quelques lieues de la cabane où l'on avait retrouvé son corps, l'armée fut stoppée en raison des guerriers du Royaume Voisin qui s'étaient mobilisés également. Nous étions maintenant au mois de Colenos. Les arbres alentours commençaient à perdre leurs feuilles et le brouillard se faisait de plus en plus régulier. L'ambiance ici était lugubre, faisant frissonner les deux camps qui, maintenant, se faisaient face. Le Royaume Voisin, peuplé de kinnaris avait des guerriers équipés modestement mais qui étaient réputés pour leur rapidité et leur puissance due aux ailes qui leur donnaient la possibilité de voler et de fondre sur leurs assaillants. Un guerrier kinnari valait souvent deux humains, parfois trois. Le Roi savait qu'il avait affaire à un ennemi de taille et malgré la haine qui contrôlait maintenant son corps et son esprit, il ne se précipita pas. Les deux Seigneurs et leurs vassaux possédaient, pour beaucoup, le pouvoir de la Chont'alä. Les uns pouvaient aussi bien faire tomber la foudre, les autres faire remonter à la surface le feu de la terre ou encore inonder le sol d'une pluie si forte, que les chevaliers s'embourbaient et devenaient des proies faciles pour les archers.

Un héraut du Royaume Voisin, le visage empli de fierté et drapeau blanc

brandi s'approcha des troupes avant de porter, à haute voix, son message : "Mon Supérieur a un message pour votre Roi : rebroussez chemin. Nos royaumes sont en paix depuis des décennies. Jamais mon Supérieur n'a ordonné quelque agression contre votre peuple. Nous demandons que..." une flèche, perforant son cœur, le fit taire, net. Cette flèche fut décochée par le Roi lui-même, son visage empreint de colère, à tel point que ses veines en devenaient visibles, tout comme les réseaux sanguins de ses yeux.

La tension était palpable dans les rangs. L'on pouvait entendre quelques soldats vomir, d'autres trembler tandis que certains frappaient leurs épées contre leur bouclier, ricanèrent ou raillaient l'ennemi.

"Mon Roi, quelle stratégie souhaitez-vous appliquer pour cette bataille ?" demanda le maréchal, une lueur d'appréhension dans son regard.

"Je veux que les archers prennent position dans les hauteurs au Sud. Je veux les piquiers à l'avant, je sais que cet imbécile va charger rapidement. Et l'infanterie lourde juste après, dans une formation en échelon droit. Lorsque la charge sera terminée, l'infanterie lourde pourra effectuer une rotation pour attaquer l'ennemi par le flanc. La cavalerie en arrière pour le moment. Elle attendra mes ordres pour prendre l'ennemi à revers. Qu'elle se place au Nord en attendant."

Le Roi, passionné de stratégie, passait des nuits entières à jouer aux échecs ou au tablut, aiguisant ses compétences de planification stratégique et de défense. Son père, Roi avant lui, l'avait formé dès son jeune âge par des manœuvres et exercices militaires.

Le maréchal organisa l'armée sur le champ, faisant sonner cors et tambours pour transmettre les ordres. Les drapeaux et étendards s'agitèrent avant que les messagers ne galopent au sein des rangs. En quelques instants, l'armée se mit dans une danse millimétrée, offrant un spectacle aussi bien gracieux que terrifiant de par son efficacité.

Le Royaume Voisin saisit l'opportunité de ce temps d'organisation et ordonna à ses guerriers de charger l'ennemi. Il ne fallut pas le dire deux fois à ses soldats puissants qui se ruèrent, ailes battantes, sur le champ de bataille. L'un de leurs chefs de section, utilisant sa Chont'alä, fit souffler le vent dans leur dos, permettant une course encore plus rapide et plus facile. Maintenant, les troupes semblaient voler à la vitesse d'une météorite, raccourcissant dangereusement la distance avec les rangs du Roi. Mais un maréchal, aux aguets, s'était préparé et invoqua le feu de la Terre à apparaître à la surface.

Le sol se mit à gronder, à trembler pendant plusieurs secondes, mais le feu ne monta point et les guerriers se rapprochaient encore inévitablement. "Archers ! Encochez !" hurla le capitaine des sections d'archers. "Visez !" "Tirez à volonté !"

Le silence entre les cris, graves et puissants, des capitaines et la volée de flèches, aiguë et envahissante, est toujours marquant. Et, dans ce temps hors du temps, tous purent entendre comme le tonnerre gronder "_Non !_" créant une confusion et un temps d'arrêt chez les archers qui se regardèrent, déboussolés. Le nuage de flèches, dans le ciel, finit par se dissiper, comme une fumée au gré du vent. "Mais... Archers ! Tirez à volonté !" ordonna de nouveau un capitaine, hébété par ce qu'il venait de voir. Les soldats s'exécutèrent et de nouveau leurs flèches se volatilisèrent.

Les guerriers kinnaris, heureux d'avoir cette nouvelle forme de protection, continuèrent leur course. Les piquiers, apeurés par cette charge, s'organisèrent tant bien que mal mais ne purent correctement protéger leurs rangs. Leurs assaillants se lancèrent sur eux, s'engouffrant dans leurs lignes tel un couteau dans une tome des montagnes. Beaucoup d'entre eux s'écroulèrent au sol, renversés par cette puissante charge et ce vent violent.

Mais, à la surprise de tous, il n'y eut point de sang, point de blessures, de douleurs et de cris autre que ceux de la peur. Tous cessèrent de bouger, ne comprenant pas ce qui se passait. Leurs armes brillaient telle la lumière du soleil et les quelques-unes enfoncées dans les poitrines rivales semblaient rendre les blessés comme exaltés, le regard ébahi, tourné vers le ciel comme s'ils voyaient un Dieu devant eux. Ce qui fut encore plus étrange, c'était cette lumière, de la même couleur que les armes, qui semblait flotter au-dessus du champ de bataille et où des rayons y émanaient, inondant toute la région. Le Roi, obnubilé par sa colère, ne prêtant pas attention au ciel, et fou de rage de constater que ses soldats ne se battaient pas, enfourcha son cheval et chargea directement sur le Supérieur du Royaume Voisin. Rien ne semblait l'arrêter, ni les Hommes, ni les obstacles. Son cheval semblait être aussi rapide qu'une étoile filante au milieu de la nuit, mais, tout à coup, le Seigneur fut soulevé par une force inconnue tout en voyant son cheval continuer sa course. Puis il remarqua que le sol s'éloignait sous ses pieds. C'est à ce moment qu'il prit conscience qu'une force puissante était à l'œuvre et finit par découvrir ce que tout le monde voyait déjà, cette magnifique source lumineuse.

Elle se rapprocha de lui, avant de le déposer au sol. Puis elle prit une forme humanoïde où il n'était pas possible de dire si elle était masculine ou féminine. Elle incarnait aussi bien la beauté, la grâce, la douceur que la virilité et la puissance. Tout semblait parfait, équilibré, divin. Ses oreilles pointues étaient celles des aesidehs mais son buste plus proche des humains. Ses yeux brillants et vifs, d'une couleur ambre, accompagnés de ses mains grandes et robustes rappelaient étrangement les nüns. Elle avait également deux ailes dentelées, d'un blanc immaculé, rappelant les manangals mais aussi une queue emplie de plumes dressées en éventail. Cette dernière

possédait des ocelles ressemblant à des yeux, hypnotisant ceux qui les regardaient comme chez les kinnaris. Enfin, ses pieds étaient palmés comme chez les ondins. Cet être était l'incarnation de tous les peuples intelligents d'Évangar.

"Grâce à la joie, l'amour et la paix que vos prochains ont su cultiver en eux, je naquis. Moi, Nalhät, je suis, ici et maintenant, présent pour vous apporter ceci. Acceptez mon présent, acceptez-moi, et jamais plus, vous ne serez dans l'obscurité."

La voix du Nalhät était cristalline, douce et omniprésente. Elle emplît les esprits avant de rayonner une nouvelle fois, formant comme un dôme blanc grandissant qui se rependit sur le champ de bataille, n'omettant ni chevaliers, ni guerriers, ni animaux, ni végétaux.

Le Roi pouvait sentir en son cœur une paix tellement profonde qu'il en oublia sa haine. L'amour qui l'emplissait n'avait jamais été aussi puissant. Il se tourna vers le Supérieur du Royaume Voisin, et le regarda un instant avant de le pardonner pleinement de ce qu'il avait fait. Oui, le pardon était encore plus doux et plus merveilleux en son cœur que toute chose qu'il avait pu ressentir auparavant. Le pardon lui apportait une paix si profonde que des larmes de joie coulèrent sur son visage. Le pardon lui apportait une paix et une puissance immuable si profonde qu'il se sentit comme fusionner avec le Nalhät. Marchant vers son ancien ennemi, d'un pas léger, il l'enlaça comme un frère. Tous deux se mirent à rire aux éclats, se regardant de temps à autre et s'enlaçant de nouveau. Puis les deux armées firent de même et la guerre se transforma ici en une preuve infinie de joie, d'amour et de paix.

Mais, la lumière est toujours entourée d'ombre, tout comme la chaleur de froid. Et c'est ce froid glacial qui saisit toutes les âmes présentes ici, avant que le bruit de la lame se fasse entendre. Le sang jaillissant offrit un changement d'atmosphère radical. Dans un son lourd, le Roi et le Supérieur s'effondrèrent au sol, transpercés par une lame d'un noir infini.

Cette lame était tenue par une femme, aux cheveux sombres et aux formes squelettiques. Sa peau semblait si fine que l'on y voyait les ligaments et autres muscles parcourant son corps. Sa robe, d'un gris sombre, déchirée en plusieurs endroits, donnait la sensation qu'elle flottait dans l'air. Une sorte de brume noire, camouflant ses pieds, accentuait encore plus cette impression.

Doucement, la femme tourna la tête vers l'armée, hébétée et figée, et tous purent reconnaître la Princesse, massacrée quelques mois auparavant. Son visage était devenu squelettique mais ses traits restaient les mêmes. Son regard était de couleur braise, et l'on comprenait que sa soif de sang n'était pas terminée. Quand elle ouvrit la bouche pour hurler, ses longues dents

apparurent et une langue d'un bleu macabre en sortit tout en vibrant au son de sa voix stridente et puissante. Tous savaient que la pauvre Princesse était devenue une wraith, possédée par des forces obscures, et tous reculèrent, sachant qu'ils ne pourraient rien contre elle.

La créature se lança vers l'armée, semblant voler à toute vitesse au-dessus du sol, sa lame prête à transpercer quiconque se trouverait sur son chemin. Et ce fut le Nalhät qui s'y trouva. Elle enfonça son épée droit dans son cœur, mais celle-ci fut stoppée par l'une de ses paumes de main. Elle brillait tellement que la noirceur de la Princesse s'éclipsait. De son autre paume, qu'il plaça sur le cœur de la wraith, il fit disparaître totalement l'ombre la possédant, la transformant en une lumière toute aussi vive que lui, avant qu'elle ne devienne une sphère, s'envolant vers les cieux et disparaissant dans les nuages. Seule l'épée, d'un noir absolu, resta sur place, intacte, chutant au pied du Nalhät. Elle s'enfonça dans le sol, comme disparaissant dans un sable mouvant, le transformant en une mare noire, gluante, aux extrémités tentaculaires. Continuant de remuer, une présence étrange s'en éleva lentement, comme prenant forme à partir de l'obscurité elle-même. C'était comme si le sol lui-même donnait naissance à cette entité. Chaque mouvement semblait sculpter les formes de son corps, jusqu'à la touche finale, permettant à cette entité de se dresser de toute sa sinistre grandeur.

Tout semblait imparfait, déséquilibré mais on pouvait tout de même retrouver les mêmes caractéristiques que le Nalhät. Des oreilles pointues telles les aesidehs mais avec un buste robuste rappelant les nüns. Un sourire avec de longues incisives et des yeux d'un jaune feu habillaient son terrible visage et ressemblaient étrangement aux manangals tandis que ses plumes noires recouvrant son dos, avec des ocelles blanches représentaient les kinnaris. Enfin, ses jambes, couvertes d'écailles noires avec de subtils reflets verts, rappelaient les ondins. Cet être était aussi l'incarnation de tous les peuples intelligents d'Évangar.

"Tu n'as pas ta place ici, et moi, Sahav, serai celui qui te le prouvera."

Les deux entités, Sahav et Nalhät, se faisaient face. Le temps semblait comme suspendu, accentué par les deux armées figées, étalant leur surprise par des bouches bées et des yeux écarquillés. Tous paraissaient comme attendre le dénouement. Ce fut une force invisible qui les sortit de cette torpeur. Une onde de choc, semblable à celle d'une force invisible frappant le sol, se forma autour des deux entités et se propagea sur l'ancien champ de bataille, propulsant chevaliers, piquiers et guerriers proches à plusieurs toises de distance. Les kinnaris eurent l'avantage de se rattraper grâce à leurs ailes, là où les Hommes heurtèrent le sol, parfois mortellement. En quelques secondes, la surprise se transforma en peur. Les chevaux hennirent bruyamment et les soldats s'enfuirent de toutes parts, cherchant à quitter ce

lieu qu'ils jugèrent maudit. C'est à ce moment-là que Sahav et Nalhät, toujours face à face, s'élevèrent dans le ciel, chacun armant son poing. Ce mouvement créa un vent si violent qu'il attira animaux, arbres, Hommes et kinnaris aux alentours. Les soldats ne pouvaient plus fuir et leur peur devint terreur. Maintenant, l'on pouvait entendre les cris de panique, les pleurs et les prières aussi bien destinées à leurs dieux respectifs qu'à leur mère. Certains Hommes enfoncèrent leurs doigts dans la terre si fortement qu'ils s'en arrachaient la peau, là où les kinnaris tentèrent de s'envoler mais finirent par se briser les ailes. Ceci ne dura que quelques secondes mais qui parut des heures pour les deux peuples. Le vent finit par s'arrêter brusquement, faisant tomber lourdement au sol les soldats et leurs montures. Tous regardèrent vers les deux entités, qui, leurs bras toujours armés, se faisaient face. Le temps semblait de nouveau être suspendu avant que chacun décoche son coup avec une force brutale faisant siffler l'air autour d'eux. Leurs poings se rencontrèrent l'un l'autre dans un bruit ressemblant à mille tonnerres. Des éclairs blancs et noirs jaillirent de toutes parts et une nouvelle onde, faisant craqueler le sol, se dessina de nouveau. Elle finit par propulser toute forme de vie autour d'elle aussi loin que l'œil peut voir.

La théomachie entre Sahav et Nalhät venait de commencer...

Glossaire

Lieu

Évangar : Seul continent connu, il est riche en diversité culturelle et géographique, allant des glaciers des montagnes Görn aux zones désertiques d'Āga. Ses frontières naturelles, telles que l'arc Sundharā et l'isthme du Nord-Est, divisent le continent en régions distinctes, ayant chacune leur propre identité.

Calendrier

Calendrier Qhiziassian : Système de mesure du temps adopté en 157 de notre ère par Masohan Premier. Il divise l'année en 9 mois de 30 jours, soit un total de 270 jours.

Abassia : 7^e mois de l'année du calendrier Qhiziassian, souvent associé à la saison la plus chaude de l'année.

Colenos : 9^e mois du calendrier Qhiziassian, associé au refroidissement après la saison la plus chaude de l'année. Les jours raccourcissent, les feuilles se teintent de doré, de rouge et de brun avant de tomber, formant un tapis coloré. L'air se rafraîchit avec les premières brises annonçant l'arrivée de la saison froide. C'est la période des récoltes abondantes et de la préparation pour les mois plus rigoureux à venir.

Animaux

Pomba : Un pomba voyageur est une variété de pomba, un oiseau commun, élevé pour ses capacités exceptionnelles à revenir à son domicile sur de longues distances, souvent utilisé pour transporter des messages.

Races

Kinnari : Ancienne civilisation, les kinnaris sont décrits comme des êtres célestes, mi-humains mi-oiseaux, souvent représentés avec des attributs de paon, extrêmement beaux et talentueux dans les arts musicaux et la danse. Ils furent à l'origine des grandes villes de l'Ouest de l'Évangar. Ils sont symboles de paix, d'harmonie et de sagesse.

Manangal : Ancienne civilisation, les manangals sont décrits comme des êtres démoniaques avec leurs ailes en forme de chauve-souris. Ce sont d'habiles chasseurs, baignés dans les arts ésotériques et diaboliques, en plus d'être très habiles dans les arts manuels avec leur créativité à toute épreuve. Ils furent à l'origine des grandes villes de l'Est de l'Évangar. Ils sont symboles de mystère, d'intuition et de détachement.

Aesideh : Peuple d'une longévité exceptionnelle, aux oreilles pointues, réputé pour sa grande beauté, son agilité et ses arts. Plusieurs ethnies le composent, mais chacune est marquée par une forte indépendance et une fidélité à ses propres principes. Épris de mystères et de savoirs anciens, ils incarnent l'équilibre entre le monde naturel et les forces mystiques qui le traversent.

Humain/Homme : Peuple versatile, ils s'adaptent rapidement à tout environnement. Leur inclinaison pour la violence et leur désir de prouver leur valeur coexistent avec leur quête de lumière et de paix intérieure. Cette dualité génère des héros et des tyrans. Ingénieurs et déterminés, ils bâtissent des cités, forment des alliances complexes et innovent dans les arts et les sciences. Leurs sociétés, souvent hiérarchisées, offrent des possibilités de mobilité sociale par la force, la ruse ou le mérite.

Nün : Peuple diversifié et complémentaire, les nüns les plus répandus sont amicaux et joviaux. Leur hospitalité naturelle contraste avec leur penchant pour l'égoïsme et la vénalité. En parallèle, une branche plus extrémiste vit dans les montagnes enneigées, renfermée et prudente, avec une loyauté inébranlable et des compétences minières inégalées. Ensemble, les nüns mêlent convivialité, rigueur, et des technologies agricoles comme minières avancées, formant un peuple prospère et complexe.

Ondin : Peuple mystique ayant une fierté qui frise l'arrogance. Cousins des aesidehs, ils se distinguent par leurs branchies - qu'ils dissimulent via des chaperons - et leurs pieds palmés visibles uniquement lorsqu'ils vont dans l'eau. Chasseurs et pêcheurs habiles, ayant également des talents ésotériques, certains d'entre eux ont utilisé leur voix pour envoûter d'autres créatures afin de les voler et les dominer. Ceci leur a valu d'être rejetés par beaucoup de peuples de l'Évangar.

Divinité

Nalhät : Entité céleste ayant fait vœu d'harmonie. Elle incarne la beauté, la grâce, la douceur, ainsi que la virilité et la puissance, mêlant les traits des différents peuples d'Évangar.

Sahav : Entité démoniaque ayant fait vœu de chaos. À la fois imparfait et déséquilibré elle incarne les traits des différents peuples d'Évangar.

Magie & Créature

Chont'alä : Magie sacrée offerte par les dieux aux peuples d'Évangar.

Wraith : Entité spectrale et éthérée, souvent décrite comme une ombre fantomatique ou une brume translucide. Sa présence est glaciale et sa voix est un murmure sinistre. Il se déplace silencieusement et est le symbole de la mort et des secrets enfouis.