

ALDERAN TORDENVAER

Alderan Tordenvaer était un fils du puissant Clan des Léviathans, né dans le village d'Arathval, niché au cœur des forêts glacées de Valkrheim. La vie y était rude, fondée sur la survie, l'honneur et les anciens rites de chasse qui transformaient les jeunes en guerriers aguerris. Lors de son épreuve initiatique, il traqua avec ses compagnons un cerf géant à travers les bois enneigés. Ce qui devait être un passage glorieux vers l'âge adulte devint le prélude d'une tragédie.

Perdus dans les profondeurs gelées, Alderan et ses frères d'armes tombèrent sur une cabane isolée, dissimulée au milieu des ombres. Malgré une apparente hospitalité, l'endroit dégageait une inquiétante présence.



Éreintés, ils y trouvèrent refuge. Tandis que ses compagnons s'endormaient près du feu, Alderan, troublé par un pressentiment, explora les alentours. Il découvrit des gravures runiques sombres sur les arbres, des symboles qu'il reconnut aussitôt : la marque du Ranor, une magie interdite et corruptrice.

Lorsqu'il revint à la cabane, l'horreur l'y attendait. Skav Helmsen, son plus proche ami, convulsait au sol, ses membres tordus par une force invisible. Dans un dernier souffle, il implora son aide avant de se métamorphoser en une créature cauchemardesque. Un à un, les autres chasseurs succombèrent à la même malédiction, leurs hurlements déchirant la nuit. Incapable de les sauver, Alderan s'enfuit dans la tempête.

La malédiction s'étendit au-delà de la cabane. Ce qui avait été ses frères devint une horde monstrueuse qui fondit sur Arathval, semant la terreur. Le village fut assailli par des créatures des ténèbres, menées par un être titanesque que l'on nommerait plus tard le Fléau. Celui-ci maniait une arme hérissée de pointes, au cœur de laquelle pulsait une pierre noire et rouge exhalant une aura maléfique.

Les villageois résistèrent avec courage, mais l'ennemi était implacable. Le père d'Alderan, armé du marteau ancestral du clan, fut l'un des derniers à tomber. Sa mère, portant un enfant, fut engloutie par les ombres sans un cri. Le massacre fut total.

Alderan affronta le Fléau dans un combat désespéré. Dès les premières secondes, il comprit qu'il n'avait aucune chance. La créature, forgée par les maléfices du Ranor, irradiait une puissance corrompue qui dépassait tout ce qu'il avait connu. Chaque assaut d'Alderan était balayé, chaque tentative repoussée avec mépris. Le Fléau jouait avec lui, comme un prédateur s'amuse de sa proie.

Alors que tout semblait perdu, un événement d'une nature inédite survint. La pierre maudite, une Katalyst de pureté exceptionnelle, concentrant la noirceur de Senrazzar et amplifiée par les ténèbres du Fléau, entra en résonance avec les flux d'essence environnants, perturbant l'ancrage magique local. Le sang d'Alderan, porteur d'une affinité théurgique latente, déclencha une réaction rare : une tentative spontanée de stabilisation des flux par la structure même d'Hélyngrad. Non par volonté, mais par mécanisme d'équilibre.

Son corps devint un point d'ancrage, un catalyseur vivant reliant le nœud perturbé aux autres flux majeurs. Il fut reconstruit, renforcé, figé hors du temps. Désormais, il ne pouvait plus mourir. Il n'appartenait plus vraiment aux vivants, ni aux morts. Il était devenu... un Gardien d'équilibre.

Investi de cette puissance nouvelle, Alderan renversa le cours du combat. Dans un ultime effort, il terrassa le porteur de la Katalyst et dispersa la horde corrompue. La pierre resta là où elle était tombée, vibrante et menaçante, au cœur des ruines d'Arathval. Ignorant sa véritable nature, et désormais seul survivant du village, Alderan refusa de s'en éloigner. Il resta dans les décombres de sa vie, veillant inlassablement sur le vestige de l'horreur, comme pétrifié dans le deuil.

Mais le danger persistait. Si le Fléau avait été vaincu, la pierre qu'il portait continuait de vibrer d'un pouvoir malsain. Cette Katalyst, apprendrait-il bien plus tard, était un fragment de l'essence de Senrazzar, le dieu déchu. À elle seule, elle constituait une menace silencieuse capable d'altérer l'équilibre du monde.



Hanté par les souvenirs d'Arathval et accablé par une immortalité imposée, Alderan resta reclus dans les ruines. Pendant des siècles, il veilla sur la pierre, la maintenant à l'écart des regards et des convoitises. Cette garde obstinée fut le prix d'une solitude écrasante, nourrie par les murmures des morts et la lassitude d'un être figé dans le temps.

Ce fut la Guilde de Sombre-Sang qui, la première, reconnut la valeur de ce veilleur silencieux. Plutôt que de l'affronter ou de juger sa présence, leurs agents l'écoutèrent, le comprirent, et partagèrent avec lui ce qu'ils savaient de la pierre. Ils lui révélèrent la nature véritable de la Katalyst, lui enseignèrent comment la détruire, et lui offrirent de rejoindre leurs rangs dans un combat plus vaste encore.

Pour la première fois depuis la chute d'Arathval, Alderan trouva des alliés partageant son combat.

Il rejoignit la Guilde, mettant sa force et son immortalité au service d'une cause plus vaste : la traque et la destruction des reliques du Ranor. Il ne se contenterait plus de veiller sur une pierre damnée. Il partirait traquer ces artefacts à travers le monde, les éradiquant avant qu'ils ne puissent corrompre de nouveau.

Mais une question continuait de le hanter : pourrait-il, un jour, trouver la paix ?