

N°94 - 26 OCTOBRE 2016

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est que le Chagar de la semaine fait sept pages (en fait, il fait juste six pages et j'ai rajouté un plan à la fin pour frimer). La mauvaise, c'est que malgré ça, je n'ai pas réussi à terminer le scénario, et qu'il y aura donc une quatrième partie. Navré, j'avais oublié toute l'exposition nécessaire en ce qui concerne Eclipse et Ahtyz.

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 3^{ÈME} PARTIE

Dans le précédent épisode de notre série, les Armes-Dieux retrouvaient la trace d'Eclipse et se ruaient sur sa piste, dans l'espoir d'obtenir des réponses, d'aider une amie peut-être en danger, ou simplement pour suivre le vent de l'aventure.

Je suis certain que dans quelques cas, ce sera aussi pour fuir les conséquences d'une pelletée de conneries faites à Pôle, mais on ne peut pas leur en vouloir : plusieurs siècles enterrées sous la caillasse, ça stresse forcément un peu, et il faut bien éponger tous ces vilains points de tension.

MALBESSE

C'est le nom du bourg où est supposé vivre Eclipse. Il se trouve dans les champs rouges, à quelques jours seulement des Crêts cendrés. C'est donc une zone assez agitée en temps de guerre, mais plutôt calme en ce moment. Les seuls vrais mouvements de troupes dans le secteur, depuis une poignée d'années, sont ceux des soldats de Pôle partant ou revenant des Crêts, où les combats continuent.

Le bourg est petit mais bien entretenu, et les alentours sont très présentables pour un coin aussi dangereux. Des Porteurs éduqués ou malins se douteront vite que des gens influents s'occupent de la région, et que l'endroit est en meilleur état qu'il ne devrait l'être.

Vous découvrirez les dessous de l'affaire dans la suite de ce Chagar, mais pour résumer, la famille noble qui dirige le coin bénéficie de l'aide et du soutien d'Eclipse, une Arme ancienne et sage, et leur collaboration a fait beaucoup de bien à la région. Alors que certains coins proches ne sont que ruines et désorganisation, Malbesse et les terres proches tiennent bon, et les gens y sont plutôt heureux.

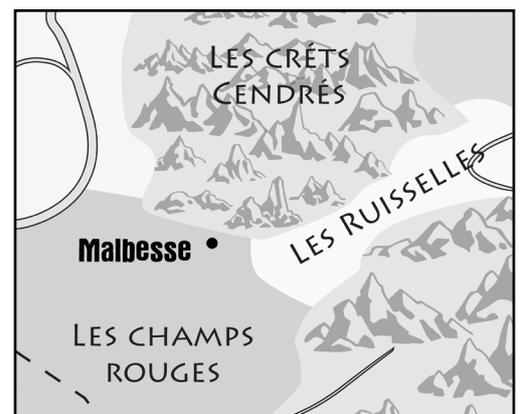
Le bourg

Malbesse est installé sur une large colline, divisé en quatre quartiers, et entouré d'une enceinte de pierre récente et solide. Les quartiers eux-mêmes sont séparés par des murs qui soutiennent des terrasses, donnant au tout un air de Pôle miniature assez charmant (à moins que vous ne soyez Vorozion, évidemment).

La quartier bas est une zone dédiée aux ouvriers et aux commerces. Il y a tout de même deux zones de vies assez actives, où résident les petits ouvriers, les esclaves-francs, et où se trouvent les quelques bouges et auberges abordables.

La remonte est un quartier plus aisé, où vivent la plupart des habitants libres, des commerçants et des citoyens communs. Seule la terrasse « des lierres » est animée et c'est ici que vous trouverez les meilleurs bouges, et le Bel hostel. Il s'agit d'une auberge un peu rupine, tenue par Hurbert, un noble déchu qui essaie de finir sa vie dans un luxe relatif et un beau vernis d'étiquette, aux frais de ses clients.

Les belles-terrasses sont un petit quartier où se tassent une demi-douzaine de villas. C'est ici que vivent les quelques familles nobles de la région. Il s'agit de toute petite noblesse, ou de vagues cousins de grandes familles, qui essaie de garder un peu de lustre dans cette province paumée. Pour beaucoup d'entre-eux, Malbesse est un refuge après une disgrâce, un mouiroir où finir une vie mal menée, ou le dernier reste de la fortune familiale, d'où on espère, sans trop y croire, rebondir pour regagner la cité blanche. Autant vous dire que selon la villa, l'ambiance est triste, glauque, ou déprimante. Au mieux, avec un peu de chance, on peut tomber sur une belle orgie, organisée pour étouffer un peu du désespoir ambiant.



Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce Chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François. Illustré par Le Grümph et Christophe Swal. Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LA VÉRITÉ SUR LA TOUR

Cette tour est effectivement elfique, mais elle n'attire pas plus de malheur que de bénédiction, ou du moins, pas sans un peu d'aide.

Il s'agit d'une ancien laboratoire elfique, installé là par un elfe particulièrement paranoïaque, qui mourut d'ailleurs dans une des caves enfoncée dans la colline.

Après la disparition des elfes, cette endroit fut un bastion voisin, et un village s'implanta peu à peu, qui grossit aux dimensions approximatives de Malbesse. Mal placé, l'endroit fut rasé lors la migration piorade vers le Nord, et les gens de la région y virent une trace de la malédiction des elfes (Des gens installés près d'une ruine elfique meurent ? C'est la faute des elfes ! Les gros bourrins armés de haches qui les taillent en pièces ne sont qu'un symptôme, sûrement pas le vrai problème !)

La « malédiction » empêcha donc le repeuplement de la colline, jusqu'à ce qu'un architecte du 7^e siècle, Bastien Gantés-de-Rémillons, achète le secteur pour y établir un test grandeur nature d'un nouveau format de village qu'il espérait vendre aux colons, nombreux en cette époque faste de l'Empire. Ce fut un échec commercial qui faillit mettre la famille sur la paille, mais les Gantés-de-Rémillons y prouvèrent tout de même un beau pied-à-terre, et devinrent la famille principale de la petite région.

En 755, le bourg était devenu florissant, et la petite noblesse de Pôle se disputait les villas bâties dans le quartiers des terrasses. Le petit fils de Bastien, Hurlance, décida alors d'installer sa famille dans la Tour et de vendre – très cher – la villa familiale. Moins d'un an après l'installation des Gantés-de-Rémillons dans la Tour, une troupe de pillards piorads déferla sur le bourg et le mit à sac. Pris à revers par une troupe dérigione, les Piorads furent bloqués dans les murs, et finirent par se réfugier dans la Tour où ils furent finalement assiégés et abattus jusqu'au dernier. La famille, évidemment, fut horriblement massacrée bien avant la fin du siège.

La malédiction de la tour, qui n'était plus qu'une vague rumeur dans les hameaux des environs ou dans les bouges du bas quartiers, revint alors sur le devant de la scène. À partir de cette époque, plus personne ne s'approcha du « quatrième quartier » de Malbesse, et son accès fut muré.

La tour des ombres blanches

Je vous ai promis quatre quartiers, mais pour être honnête, la tour n'est un quartier que sur le papier, puisqu'elle est inhabitée. Elle se trouve au sommet de la colline, et même si elle est entourée de murs et rehaussée au-dessus du quartier des villas, aucun Malbét n'est assez fou pour essayer de l'habiter ou la revendiquer.

Cette haute structure de pierres grises, veinées de blanc, est un vestige de l'âge elfique. Selon l'habitant interrogé, on obtiendra diverses histoires, arrivant toutes aux mêmes conclusions : la ville est protégée par la tour, qui repousse les ennemis, maudits les fauteurs de troubles et empêche les épidémies. En revanche, ceux qui s'en approchent trop, ou y pénètrent carrément, sont maudits, ils attirent le mauvais œil et répandent le malheur jusqu'à ce qu'ils meurent dans d'atroces circonstances.

MAIS OÙ EST DONC ECLIPSE ?

En arrivant en ville, les joueurs pourront se renseigner directement sur Eclipse, s'intéresser au commerce d'aiguilles métalliques, ou rechercher Alicce, la messagère envoyée par la boutique de Pôle. Mais avant tout ça, il va falloir que je vous raconte un peu le fond de toute cette histoire...

Une Arme nommée Eclipse

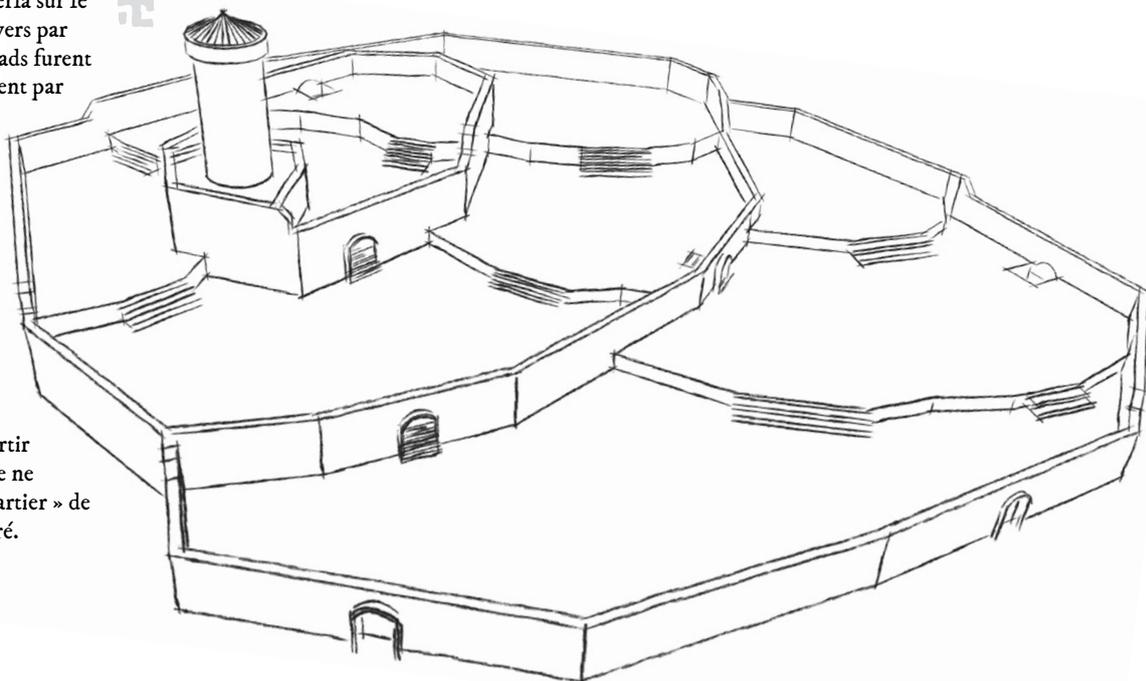
Personne à Malbesse ne connaît Eclipse sous son véritable nom. Toutefois, l'Arme venant en ville de temps en temps, les gens la reconnaîtront peut-être si les joueurs lui ont choisi une apparence suffisamment reconnaissable durant le prologue.

On se rappellera alors avoir vue l'Arme aux mains d'un vagabond du coin, un certain Atgos. Il s'agit d'un métis de Dérigion et de Gadhar, qui court le pays depuis pas mal d'années, sans qu'on sache trop pourquoi. Puisqu'il a de quoi payer, qu'il ne dérange personne et qu'il reste poli, personne ne lui cherche de noise. Il faut dire qu'une Arme mineure à la ceinture, ça décourage aussi pas mal les récriminations.

En effet, les gens de Malbesse sont persuadés qu'Eclipse est une Arme mineure. Ils ne connaissent même pas son nom, parleront simplement de « l'Arme d'Atgos », et n'auront presque rien à dire dessus. Le métis n'ayant jamais combattu en ville, ni causé de problème, il n'a eu aucune raison d'utiliser son Arme. Les citoyens signaleront, sous le feu des questions, qu'on en saura sûrement plus sur lui dans les campagnes proches : « Puisqu'il ne vient en ville que pour s'amuser un peu, boire un verre et probablement chercher des clients dans les terrasses, c'est qu'il doit faire son travail là-bas, non ? Quoi que ça puisse être... »

Dans les campagnes, aucune trace d'Atgos, et mieux encore, personne ne connaît le personnage. Qui que soit cet homme décrit par les gens de Malbesse, les fermiers et les éleveurs locaux n'ont aucune idée de son identité, et personne ne se souvient de l'avoir croisé. Pire encore : c'est la même chose pour son Arme, inconnue de tous.

En réalité, Atgos est une illusion, un déguisement concocté par le Porteur d'Eclipse lorsqu'il vient en ville. C'est une fausse piste aussi désagréable que frustrante, mais qui devait au moins faire comprendre aux Armes que leur amie est en mode discrète, pour une raison ou une autre...



LA VÉRITABLE HISTOIRE D'ECLIPSE

ECLIPSE

Puissance : 3

Type et composition : selon les choix de vos joueurs lors du prologue

Bonus :

Combat +2

Rupture +3

Érudit +1

Aspects :

Combat défensif : 3

Organiser et gérer : 4 (4dS)

Passer inaperçu : 3

Passionné par les mystères : 4

Pouvoirs :

Arme en main (Mi) 2

Détection du fluide (Su) 4

DSI : choc (Mi) 3

Maîtrise du fluide (Su) 3

Polymorphie (Ma) 4

Pouvoir / Malédiction

Tempête de fluide (Spécial) 5

Limitations

Désir atrophié : violence 3

Maîtrise du fluide :

Supérieur - Instantané - Non ciblé

1 fois / jour - Exotique

Ce pouvoir permet à Eclipse de limiter l'effet de ses tempêtes et de garder le contrôle lorsqu'il libère volontairement son surplus de fluide.

Eclipse peut utiliser ce pouvoir pour augmenter le rang d'un autre pouvoir de (Score/3) le temps d'une utilisation.

Naissance

L'histoire de cette Arme commence un peu avant sa rencontre avec les joueurs, dans une petite tribu dess du centre, les Daïkils. Cette troupe de cavaliers, nomade comme toute cette culture, naviguait dans le sud des grandes plaines, dans un secteur correspondant au Corridor moderne. Lors de leurs voyages, ils passaient régulièrement près d'un site elfique, une sorte de tumulus surmonté d'un pilier d'albâtre. Dans les croyances daïkiles, il était de leur devoir de surveiller cet endroit, au cas où les elfes auraient laissé quoi que ce soit de dangereux derrière eux.

Eclipse naquit parmi les Daïkils, s'incarnant dans l'arme d'un guerrier lors d'un duel important contre un autre clan dess. Elle acquit aussitôt une grande place dans le clan, devenant le symbole de leurs prouesses martiales. Elle devint la meilleure amie de Blackearth, une Arme ayant choisie de suivre le clan dans ses voyages et qui s'occupait, elle, de faire grandir la culture daïkile.

Erreurs

Les deux Armes furent amies de longues années durant, jusqu'à ce qu'Eclipse décide de découvrir le secret du tumulus. Lassée de toujours repasser aux mêmes endroits, elle voulait délivrer son clan de la routine imposée par ces visites incessantes. Quel meilleur moyen pour ça que de découvrir enfin ce qui se trouvait sous le pilier, afin de rassurer les Daïkils et de leur démontrer qu'il y avait bien plus intéressant à chercher ailleurs. Blackearth, moins aventureuse et plus soucieuses de la sécurité du clan, essaya de convaincre son amie de ne pas tenter cette expédition. Les deux Armes en vinrent aux mains, tant leur visions du problème étaient opposés. Eclipse finit par renoncer, non sans mal, et tout rentra dans l'ordre.

À la visite suivante, alors que le camp des Daïkils était installé au pied du tumulus, Eclipse entraîna une poignée de guerriers avec elle, et brisa la dalle scellant le tumulus. Le groupe s'introduisit dans la ruine elfiques et commença l'exploration du donjon. Il s'agissait en fait des restes d'un piège elfique, installé là lors de la guerre qui opposa les elfes et les Armes. À peine dans les sous-sols, l'Arme fut bombardée d'effets de fluide mis en place par les mages fous, et encore bien actifs malgré leur disparition.

À l'extérieur, une tempête se leva, en tout point comparable aux tempêtes d'épices du Haas. Des effets terribles éclatèrent en tous sens, rasant le camp, métamorphosant les hommes ou les éparpillant aux quatre vents. Comprenant vite ce qui se passait, Blackearth essaya d'organiser une fuite, mais ne parvint qu'à s'éloigner un peu avant de perdre son Porteur, finissant la nuit parmi les cendres du camp, au milieu des cadavres de sa tribu. Au matin, il ne restait que quelques survivants hurlant ou bavant, qui moururent en quelques jours, ou fuirent dans la plaine à la recherche de proies. Ils avaient perdu la raison dans la tourmente de fluide, et étaient maintenant plus des monstres que des hommes.

Dans les tunnels du tumulus, Le porteur d'Eclipse avait survécu, car lui et son Arme se trouvaient au centre même du piège, point focal et œil de la tempête. Il fuit le carnage, rendu à demi fou par le spectacle du camp dévasté. Le couple marcha plusieurs semaines durant, jusqu'à croiser un autre clan dess, à qui ils racontèrent l'effroyable nuit. Eclipse, déjà folle de douleurs et de remords à l'idée de ce quelle avait fait à son clan bien-aimé, découvrit alors l'étendu de sa malédiction.

Au beau milieu de la nuit, le camp s'éveilla à la lueur des éclats de fluide qui jaillissait de la tente du Porteur. Un vent spectral se leva, et plusieurs éclairs tombèrent autour de la tente, semant le feu et la mort.

Le cadeau des elfes

Car le piège n'avait pas seulement déclenché une tempête : il avait inscrit dans le métal même d'Eclipse un nouveau pouvoir, sur lequel elle n'avait pas le moindre contrôle. A présent, elle accumulait du fluide, le tordait et le condensait en elle, avant de le relancer périodiquement en une tourmente dévastatrice, tuant amis et ennemis sans aucune distinction. Ne laissant souvent en vie que le Porteur d'Eclipse, terrorisé et fou de douleur ou de colère contre sa propre Arme-Dieu.

Lorsque, quelques années plus tard, Eclipse s'aperçu que Blackearth avait retrouvé sa trace, une poursuite terrible s'engagea. D'un côté, une Eclipse maudite, bourrelée de remord et de regrets immortels ; de l'autre, une Blackearth rendue à moitié folle par la tempête, encore dans la rage de la perte de sa tribu, choquée par la trahison de son amie et ses effroyables conséquences. Autant de sentiments que les Armes-brisées sont, à présent, bien à même de comprendre.

C'est peu après que les Armes du groupes et Glan'Drim rencontrèrent Eclipse, et l'aiderent contre Blackearth, mais vous en savez plus que moi sur votre version de l'histoire...

Self-control

Étrangement, ce sont les Armes de vos joueurs qui auront finalement convaincu Eclipse de refuser sa malédiction. Lorsqu'elle les quitte dans l'Ouest, peu avant leur rencontre avec Meconops, c'est un déchirement pour Eclipse. Après la perte des Daïkils (par sa faute), voilà qu'elle perd ses nouvelles amies par la faute de sa malédiction. Elle décide alors, à tout prix de trouver un moyen de se libérer. Elle entreprend alors un long voyage, cherchant les Armes les plus sages et les mieux renseignées sur le fluide, les épices, la magie et ses mystères.

Après par mal de voyages, et quelques décennies perdues à aller de charlatan en exploiteur, Eclipse finit par passer à Pôle, qui est devenue alors la capitale du nouvel Empire. Elle découvre les étranges effets de Pôle sur l'exal (cf. Chagar n°6). Aidée par une Arme savante rencontrée là, Eclipse reprend espoir, et s'aperçoit qu'elle peut « décharger » son trop-plein de fluide ici, sans qu'il dégénère en une véritable tempête. Elle trouve même quelques endroits dans les hauts quartiers, où l'opération se fait assez facilement. En une paire de siècles, Eclipse développe un nouveau pouvoir de maîtrise du fluide, qui lui permet de retenir davantage de son énergie, de la canaliser et parfois même d'augmenter certains de ses pouvoirs.

La malédiction des elfes reste présente, inaltérable, mais à présent Eclipse contrôle mieux ses effets, et reprend espoir.

L'envol du Fégase

Malheureusement, la montée en puissance de l'Empire et la croissance de Pôle finissent par poser des soucis. Il est de plus en plus difficile pour Eclipse de s'isoler en ville. Avec la croissance de la haute noblesse, les palais sont tous occupés, et trop prise par ses études, Eclipse a négligé la politique. Les années faciles sont terminées, et même si elle vit toujours à Pôle pour éviter les accidents, Eclipse doit à présent quitter la ville pour « vider ses batteries ».

Les années passant, le centre de l'Empire est pacifié, et elle doit s'éloigner de plus en plus pour que les tempêtes ne soient pas aperçues et rapportées aussitôt aux noblesses locales. C'est une période difficile pour Eclipse, qui passe plus de temps à se contrôler ou en voyage qu'à réellement étudier et évoluer sur la voie d'une possible guérison.

Retrouvailles

Eclipse vit longtemps ainsi, entre contrôle et panique, entre étude et poursuite d'un coin au calme où vivre sans blesser ses amis et ses proches. Une solution lui apparaît pourtant sous la forme d'un ami perdu de vue depuis longtemps : Ahtyz.

Pour rappel, Eclipse avait quitté le groupe depuis longtemps lors de l'épisode de la trahison. Pour elle, la bande du prologue n'est donc plus qu'un lointain souvenir, plutôt bon, mais perdu dans les brumes lointaines d'avant l'Empire. Lorsque Ahtyz se présente devant Eclipse, c'est donc une belle surprise, et les Armes reprennent leur amitié interrompue comme si de rien n'était. Eclipse demande bien sûr des nouvelles de ses autres amies, mais Ahtyz lui avoue qu'il les a perdu de vue, et ne sait plus trop ou elles peuvent être.

Eclipse maîtrisant bien mieux ses problèmes, elle finit par se confier à son ami, et lui raconte son histoire et ses soucis actuels. Ahtyz compatit, et propose même son aide à Eclipse. Il protège quelques troupes de combattants, et a beaucoup voyagé depuis leur séparation. Il conseille donc à Eclipse quelques secteurs perdus du nord et du centre où séjourner sans trop attirer l'attention, et lui fournit même quelques protecteurs lorsque le besoin s'en fait sentir. C'est ainsi que les deux Armes renouent, se croisent à l'occasion, et s'entraident parfois sur un projet ou un autre.

Malbesse

Eclipse découvre Malbesse tout à fait par hasard, au début des années 800. Toujours plongée dans son étude du fluide et des elfes, elle tombe sur un rapport concernant la « Tour maudite », et décide d'y jeter un œil.

Elle débarque à Malbesse, s'offre une petite maison dans le quartier de la remonte, et commence son étude. À ce moment-là, la tour est déjà inaccessible, aussi opère-t-elle dans le plus grand secret afin de pas inquiéter les locaux, ni attirer l'attention.

Prudemment, elle se lance dans une étude de la tour, et comprend vite qu'il n'y a là aucune malédiction. Par contre, l'endroit n'est pas dénué d'intérêt. Elle découvre avec stupéfaction que la tour, un ancien laboratoire comme on l'a déjà dit, et pourvu d'un « puits de fluide » qui absorbe et annihile les effets magiques trop importants. Après un temps d'hésitation, elle tente de décharger un peu de son surplus, et miracle, l'endroit absorbe le fluide et ne subit aucun dommage. Mieux encore, les rares personnes ayant aperçu des lumières et des éclats dans la tour se contentent d'attribuer ses bizarreries à la malédiction.

Un endroit où vider ses batteries, des locaux pas trop curieux, dans un secteur pas trop loin de Pôle ? Que demandez de mieux ! Des amis ? Pas de problème, c'est aussi au programme.

Les Gantés-de-Rémillons

La famille noble responsable de la fondation du bourg est toujours là, même si elle est largement moins imposante que par le passé. En fait, c'est un petit cousin qui a repris le nom et les terres locales après le massacre de 756 dN (cf. colonne page 2). Depuis, la famille vivote à Malbesse ou dans les environs, vivant de subsides versés par Pôle. L'ennui, c'est que l'Empire baisse peu à peu le nez, et que les finances baissent avec lui.

Eclipse ne rencontrent vraiment les Gantés qu'en 882, lorsqu'un de ses porteurs meurt dans la tour, lors d'une « vidange » de fluide mal maîtrisée. Perdue à côté d'un cadavre dans un endroit vide, Eclipse se retrouve face à un dilemme : rester silencieuse et passer des années voire des siècles ici, ou appeler à l'aide et dévoiler ses secrets. Quelle surprise, quand moins d'une semaine plus tard, un homme se glisse dans la tour et ramasse Eclipse pour la sortir de là.

Il se trouve simplement que les Gantés, qui connaissent l'endroit comme leur poche et surveillent un peu tout ce qui se passe en ville, sont au courant du manège d'Eclipse depuis un long moment. Éberluée, l'Arme se retrouve avec des alliés inattendus, clairement plus préoccupés du sort de la ville que de leur propre richesse, et prêt à l'aider sans contrepartie tant qu'elle agit dans le même sens.

Retour au présent...

Bien des années plus tard, Eclipse, toujours portée par un fils de la famille, est devenue un membre actif des activités des Gantés-de-Rémillons. Elle considère Malbesse et sa région comme son territoire et participe à sa protection. Elle a retrouvé, ici, ce que les Armes du prologue avaient construit, bien longtemps auparavant, avec les Hadits. Grâce à cette alliance, la tour est toujours à sa portée, toujours sous sa protection, et les tempêtes ne sont plus qu'un horrible souvenir, une menace maîtrisée.

Ou du moins c'était le cas, jusqu'à ce qu'Ahtyz repointe le bout de son nez il y a peu, et la menace de massacrer la ville entière si Eclipse ne l'aide pas dans un odieux projet.

La trahison, c'est comme le vélo ; ça ne s'oublie pas...

AHTYZ, SA VIE, SON OEUVRE...

Vous avez déjà assisté au début d'Ahtyz. En réalité, vous en savez même plus que moi sur « votre version » de cette Arme, son apparence, son style et ses petites manies. Ça tombe bien, puisque je vais vous parler à présent de l'intermède de 1000 ans qui sépare votre Ahtyz de celui que les joueurs vont bientôt retrouver.

Retrouvons donc notre ami à la sortie d'une grotte, enragé, le cœur brisé par le rejet de Glan'Drim, jetant derrière lui un trait de flammes et embrasant les épices de la cargaison.

Soyons honnête : ce n'était probablement pas dans ses intentions de faire autant de dégâts. L'idée d'enfermer les Armes des joueurs et Glan'drim dans une tombe de roche pour quelques siècles était sûrement au menu, mais comment imaginer que l'incendie serait aussi terrifiant ? À l'instant où il quitta la grotte, Ahtyz ressentit la mort de Glan'drim et des Armes. Exclu de l'effet qui sauva vos joueurs, il ne comprit pas tout ce qui venait de se passer, mais perçu la destruction de son aimée aussi clairement que possible. C'est donc un Ahtyz terrifié, perdu et ravagé de remords qui s'enfuit en hurlant.

Un long moment d'égarement

Pendant plusieurs siècles, Ahtyz reste dans un état proche de la fureur, et ne fait presque rien d'autre qu'errer, hurler, tuer et perdre Porteur après Porteur. À cette époque, la plupart de ceux qui le croisent le prennent pour une Arme mineure, et il devient une légende connue du centre et du grand est : une Arme folle, semant la mort sur son passage.

Pendant que l'Empire grandit, Ahtyz se réfugie dans les zones sauvages, où il peut donner cours à ses crises de démence sans être trop gêné. C'est un long moment d'oubli et de néant pour lui, et peu à peu, la colère devient son sentiment premier, seul capable d'éteindre un peu le feu du remord. Bien vite, Ahtyz n'est plus connu que sous son surnom de « fou des plaines ». À celles qui lui demandent son nom, il ne répond qu'en grognant ou en agressant leurs Porteurs. Un jour, il s'aperçoit que certains, s'ils découvraient son nom, pourraient le relier à Glan'drim et à sa plus grande honte. Il s'invente alors un nouveau nom « Anathos », jetant un voile définitif sur son passé.

Un espoir ?

Anathos est donc devenu son seul nom connu quand il croise les Sekekera, à l'aube du 4^e siècle. Il frémit en découvrant un peuple féroce, aussi agressif et dénué de retenue que lui. Il devient une de ces Armes terribles qui passent de mains en mains parmi les furies. Il retrouve un peu de stabilité au sein des tribus, se découvrant une cause qui le détourne un peu de ses souvenirs. C'est alors qu'intervient une des plus grandes purges jamais opérées par l'Empire contre les Sekekera du centre. Des noblesses déferlent sur les plaines, mettant les Sekekera en déroute, les massacrant par tribus entières.

Après moins d'un siècle de stabilité, Ahtyz perd de nouveau ses « amies », et retombe dans la folie. Pire encore, il a été repéré par plusieurs Porteurs dérigions comme une des Armes « meneuses » des Sekekera. Les Armes de Pôle décident alors de donner une leçon au groupe d'Armes Sekekera, et les jettent dans un marais proche, considérant que deux ou trois siècles sera une belle façon de leur apprendre à ne pas ennuyer les mauvaises personnes.

Fin de jouer

En fait, Anathos ne passera qu'une vingtaine d'années dans ce marais. Les Dérigions ayant si bien pacifié la région, des colons arrivent rapidement qui assèchent les boues pour récupérer la terre fertile, découvrant l'Arme au passage. Ahtyz reprend donc la route, mais avec un changement majeur.

Puisqu'il est bien trop difficile d'avoir des amies qui vous déçoivent, vous rejettent, ou meurent sans que vous puissiez les aider, Anathos y renonce. Maintenant, il n'aura que des ennemis, sur lesquels exercer sa haine, sa colère, sa fureur ! Et pour avoir tué sa tribu et massacré les Sekekera, son grand ennemi sera l'Empire.

Dès lors, l'Arme ne se consacre qu'à sa vengeance, et cherche tous les biais, les moyens directs ou indirects de blesser Pôle et ses intérêts. Anathos sera dans l'Est pour la grande révolution vorozione. Puis il partira dans le Nord pour combattre aux mains des Piorads. Il participera aux assauts sur les Prudences après la chute des forts, puis redescendra dans le sud en entendant parler du retour des Sekekera dans les grandes plaines. Partout où le sang de Pôle coulera, il sera là pour aider, participer, embraser ou savourer.



LA FAMILLE GANTÉS-DE-RÉMILLON

Renoir - Le patriarche

La quarantaine, comptable-né, il ferait un noble lamentable sans l'aide de sa femme qui se préoccupe bien mieux que lui d'étiquette et de destin impérial. Il pense souvent qu'il aurait été plus heureux chez les Vorozions, mais évite de le dire à voix haute.

Hélène - Son épouse

Une vraie dame de cour, exilée dans ce coin perdu par amour pour un nobliau de province. Elle aime son mari et ses enfants comme une louve, et a étendu ce sentiment à Malbesse et sa région. Ce serait une dirigeante redoutable, mais elle aime trop mettre son mari en avant.

Cembre - Fils aîné

Vingt ans. Élève de son père et de sa mère, il apprend des deux pour devenir un dirigeant aussi parfait que possible pour la ville. Il n'a qu'une peur, décevoir ses parents et provoquer la ruine de Malbesse en une semaine si on le laisse sans surveillance. C'est un garçon doué, mais surtout terriblement pétochard.

Diale - Fille aînée

Quinze ans. Mal dans sa peau, elle ne trouve pas sa place dans cette famille, et rêve de voir du pays. Elle cherche dans les romans et les pièces l'excitation qui manque à sa vie.

Loane et Cassielle - Cadettes

Jumelles de douze ans. Encore dans les jupes de leur mère, elles ne savent pas trop ce qu'elles aimeraient faire, mais savent qu'elles veulent rester ensemble à tout prix.

Désirée - Cousine

Envoyée ici par sa mère, sœur de Renoir, suite à une grossesse malvenue. Elle a trouvé une meilleure famille ici qu'à Pôle. Ne rêve que de rester ici, près de ses cousins, et de se trouver une place à Malbesse.

Hémori - Cousin éloigné

Venu ici « pour quelques vacances » (en fait envoyé par son père pour estimer la fortune de son oncle Renoir), il envisage déjà de profiter du chaos actuel pour épouser une fille quelconque de la lignée, et évincer Renoir et Hélène. Une ordure de beau calibre, sans scrupule ni morale.

En 784 dN, lorsque Zathos brûle, Anathos arrive à bride abattue pour rencontrer les gens de la Mort carmin. Enfin, il a trouvé un outil à la mesure de sa vengeance. Il commence un long travail d'infiltration pour se faire une place dans la faction. Avec sa réputation de fou-furieux, son histoire et son tempérament, il s'intègre sans mal parmi les déments de la Mort Carmin, et assemble vite une petite coterie. C'est alors que naît un plan terrible, dont les joueurs verront bientôt la conclusion...

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Bon alors, ok, on n'a clairement pas tenu dans ce Chagar tous les objectifs prévus. Mea culpa.

On est donc OK en ce qui concerne :

La découverte de Malbesse

Eclipse, poursuite, enquête et révélations sur une étrange amie.

Enfin des nouvelles d'Ahtyz !

Et donc au programme de la quatrième et dernière partie :

La suite et la fin de l'enquête.

La forteresse des glaces, visite guidée d'une place forte en péril.

Une grande fête piorade en vue. Vos joueurs seront-ils invités ?

Des combats, une tempête et du sang...

ET ECLIPSE DANS TOUT ÇA ?

La pauvre Eclipse, du point de vue d'Athyz / Anathos, est un simple outil. À cause de son lien avec le groupe de Glandrim, Anathos a d'abord envisagé de la faire disparaître. En plus de réveiller ses remords, l'Arme était un danger pour ses secrets et sa fausse identité. Mais Eclipse, en révélant son histoire à son « ami », est passée du statut de témoin gênant à celui d'outil à exploiter.

Pendant longtemps, cet atout est resté dans la manche d'Anathos, en attendant une belle occasion d'utiliser les tempêtes d'Eclipse. En effet, il était évident que la ruse ou l'amitié ne suffirait pas à pousser l'Arme à se servir de son pouvoir. Anathos a donc soigneusement étudié Eclipse, jusqu'à trouver le parfait moyen de pression.

Ce moyen, au final, ce sont les Gantés-de-Rémillons. Trop attaché à « sa » famille, Eclipse s'est retrouvé complètement sonnée lorsqu'Anathos a organisé l'enlèvement des enfants de Renoir (le patriarche actuel de la lignée). Révélant soudain son vrai visage, l'Arme a alors exigé qu'Eclipse le rejoigne dans ses projets de destruction de l'Empire.

ET LES ARMES-BRISÉES DANS TOUT ÇA ?

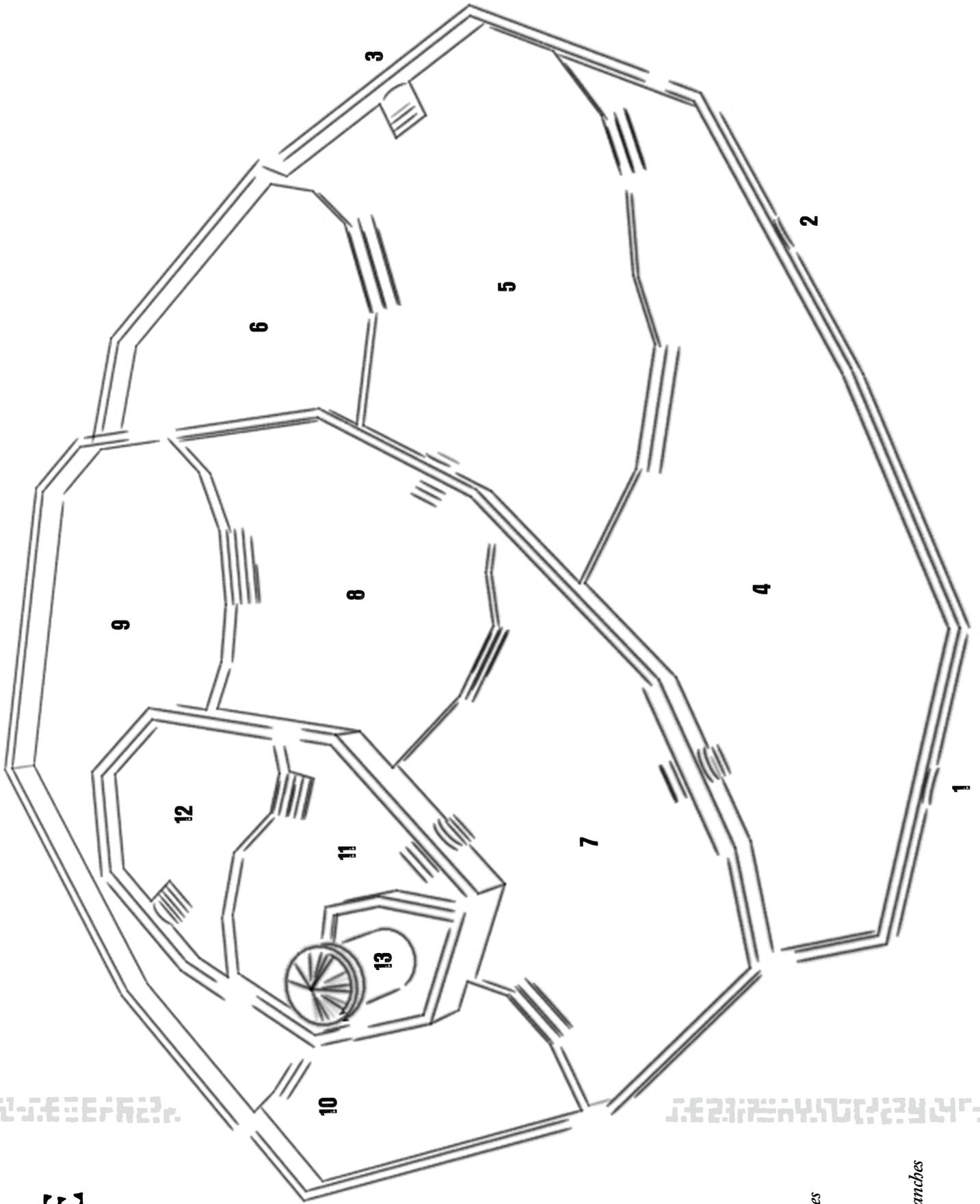
Tout cela s'est déroulé il y a quelques mois seulement. À présent, les enfants de la famille sont aux mains des hommes d'Anathos. Eclipse s'est résigné à servir la Mort carmin pour sauver ses protégés. Anathos exulte, car après des siècles de préparation, il a tout assemblé pour lancer son « grand final ».

Il ne reste plus à vos Armes qu'à rappliquer à Malbesse, enquêter un peu pour remonter jusqu'aux Gantés-de-Rémillon, comprendre ce qui se passe, et foncer sauver les gamins pour libérer Eclipse de cet odieux chantage.

Une fois cela fait, les joueurs pourront enfin apprendre ce qui se prépare en coulisse, découvrir la véritable identité d'Anathos, et s'il se débrouille pas trop mal, se venger enfin de la trahison d'Ahtyz.

Autant de sujets que nous couvrirons (enfin !) dans le prochain épisode...

MALBESSE



1 - *Porte Grise*

2 - *Porte Rouge*

3 - *Escalier des Porchers*

4 à 6 - *Le quartier-bas*

4 - *Les rues-de-gueules*

5 - *Le plat de Malbesse*

6 - *Les ronques*

7 à 10 - *La remonte*

7 - *Les lierres*

8 - *Les hautes gueules*

9 - *Les longues*

10 - *Le carré-aux-chats*

11 et 12 - *Les belles terrasses*

11 - *La côtoie*

12 - *Les hautes-frimes*

13 - *La tour aux ombres blanches*