

ARSEN VARGAR

Arsen Vargar vit le jour sur l'île battue par les vents de Nordregg, au cœur du Duché de Féronar, dans une famille de marchands aussi prospère que respectée. Son enfance fut bercée par le fracas des vagues, les cris des goélands et le martèlement sourd des enclumes naines. Son père, négociant rigide mais visionnaire, assurait les échanges maritimes, tandis que sa mère, méthodique et ferme, gérait les archives commerciales d'une main de maître.

Très tôt, Arsen délaissa les chiffres pour les ombres. Il rejoignit les forces armées de Nordregg et fut rapidement affecté en tant qu'éclaireur, un rôle qui le plongea dans les confins les plus hostiles de l'Archipel. Là, il apprit à pister les créatures difformes, à identifier les traces de magie corrompue, à observer sans être vu et à apprivoiser la peur comme une vieille compagne.

Durant des années, il sillonna l'Archipel d'une île à l'autre, exterminant des bêtes marquées par le Ranor sans encore comprendre l'origine de leur mal. Pour lui, elles étaient les fruits dégénérés d'une nature dérégulée. Ce n'était ni l'honneur ni la reconnaissance qui le guidaient, mais une faim muette et tenace, celle de percer les vérités interdites, d'exhumer les secrets que l'on s'efforçait de faire disparaître.

Mais les vérités les plus sombres n'étaient pas tapies dans les jungles ni les marais. Elles vivaient dans sa propre maison.

À son retour à Féronar après de longs mois d'errance, il retrouva le domaine familial figé dans le silence. Son père gisait sur le sol, mort, le regard pétrifié par la terreur. Sa mère, transformée par une cupidité féroce, refusait de partager ce qu'elle considérait désormais comme son unique trésor. Aveuglée par l'avidité, persuadée qu'Arsen venait la dépouiller, elle tenta de l'éliminer. Il n'eut d'autre choix que de se défendre. Le coup fut brutal, irrévocable.



Parmi les décombres, il découvrit l'objet de cette folie : une gemme noire parcourue de veines incandescentes rouges. Une Katalyst. Pris de panique et de colère, Arsen tenta tout pour la briser. Il la jeta contre les murs, la frappa avec des outils, tenta même de la faire fondre au feu de la forge familiale. Mais rien n'y fit. Le cristal, intact, semblait se nourrir de ses tourments. Les voisins, qui avaient déjà entendu les cris plus tôt, furent alertés par le vacarme et avertirent la garde, qui fut dépêchée sur place. Ils le trouvèrent agenouillé, hurlant sur une pierre silencieuse, l'épée encore tâchée du sang de sa mère. Arsen fut arrêté sans résistance, vidé de toute force.

Jeté dans une cellule humide de la prison de Féronar, il passa des semaines sans dire un mot, les yeux perdus dans le vide. Mais son histoire finit par remonter jusqu'à Drakan Harren, fondateur de la Guilde de Sombre-Sang, qui reconnut dans ce récit les échos de sa propre tragédie. Il chargea alors Niels Blackwood, ancien commandant des Légions Écarlates et membre discret de la Guilde, d'intervenir. Grâce à ses anciens réseaux militaires, Niels obtint la libération d'Arsen. Ce dernier, brisé mais lucide, accepta l'offre que lui présentèrent Drakan et Niels : rejoindre la Guilde de Sombre-Sang, consacrer sa vie à la traque des fragments de Katalyst, et canaliser sa souffrance en une force implacable au service d'une cause plus vaste que lui.

Dès lors, Arsen devint traqueur de l'ombre. Armé d'outils forgés pour affronter les chairs corrompues et résister aux murmures du Ranor, il écuma les brèches d'Hélyngard. Il traquait les porteurs contaminés, les bêtes difformes, les reliques souillées. Il agissait seul, presque toujours, mais jamais sans conviction. On le nomma le Fléau des Abîmes, car il pénétrait là où nul ne voulait poser le pied.

Les années qui suivirent virent Arsen se transformer. D'un survivant solitaire, il devint un prédateur méthodique, presque spectral. Ses pas l'emmenèrent jusqu'aux falaises effondrées de Droktar, aux souterrains noyés de Bérýnor et aux grottes maudites de Nordregg, où la lumière elle-même semblait fuir. Il n'était pas seulement un chasseur, mais un guide de l'oubli, celui qui traquait ce que les autres ne comprenaient pas et n'osaient nommer.

Silencieux, sauf pour transmettre ses rapports à la Guilde, il s'enfonçait dans l'obscurité là où d'autres perdaient la raison. Certains affirment l'avoir entendu parler aux ombres, murmurer aux brumes. Parfois, la Guilde lui confiait des novices. Ceux qui revenaient de ses expéditions portaient en eux la marque d'un savoir âprement acquis. Il ne leur enseignait ni la bravoure, ni la gloire, mais la vigilance et la lucidité du survivant.

Plus d'une fois, il revint blessé, le corps lacéré, la peau noircie par le souffle du Ranor. Jamais il ne renonça. À ceux qui osaient questionner son engagement, il répondait simplement qu'il ne combattait pas pour le monde, mais pour ceux qu'il n'avait pas pu sauver. Son père. Sa mère. Lui-même.



Bien plus tard, au fil de ses traques, Arsen modifia son arme. À la garde de son épée, il attachait une lourde chaîne de fer noirci, tirée du coffre familial. Officiellement, elle servait à empêcher la lame de sortir trop facilement de son fourreau.

Officieusement, elle était un rappel constant : ne dégainer que pour protéger les innocents. Ce lien volontaire entre retenue et conviction guidait chacun de ses gestes. À chaque combat, le cliquetis du métal faisait écho à la nuit où il avait levé la main contre sa propre mère. Cette chaîne, plus qu'un artifice, incarnait sa promesse silencieuse : ne jamais tuer sans nécessité, ne jamais oublier pourquoi il combattait.

Un soir, dans les ruines submergées d'une ancienne enclave assteryenne, Arsen affronta une entité fusionnée à un fragment de Katalyst pur. Ni vivante, ni morte, cette créature ancienne avait conservé l'esprit d'un érudit maudit et la mémoire d'un pouvoir interdit. Le combat dura une nuit entière. L'air vibra sous leurs coups, et même la pierre parut hurler. Arsen en ressortit brisé mais debout.

Depuis, certains disent que le cristal murmure parfois son nom. D'autres craignent qu'il soit devenu ce qu'il traque. Mais cela importe peu. Tant qu'une Katalyst brillera encore dans l'ombre, Arsen Vargar poursuivra sa traque : infatigable, inaltérable, inoublié.