



FRENCH
WARGAME
DAY

Campagne narrative
Age of Sigmar
par Pride



Introduction

NOUVELLE 1 :

Tout commença par un murmure, un bruit presque inaudible s'élevant des Confins de Chamon, le royaume du métal. Dans ces zones hostiles saturées de magie, où même les ruines des citées ancestrales tombent en poussière, d'étranges arches de pierre noire émergèrent lentement des profondeurs de la terre.

Au fil des lunes, ces arches tissèrent une toile arcanique les reliant les unes aux autres. Puis, au sein de ce cocon protecteur, s'ouvrirent d'étranges portails, puits de lumières noires et insondables qui projetèrent sur les Confins leurs ombres mal-saines.

Craintivement, certaines des créatures qui parvenaient tant bien que mal à survivre dans les âpres terres des Confins franchirent ces portes, pour ne plus jamais revenir. Néanmoins, certains furent témoins de ces événements, et, inexorablement, des rumeurs de ces étranges portails commencèrent à parcourir le royaume, colportées par des tribus de marchands itinérants, des chasseurs de trésor ou autres marginaux. Bien sûr, elles ne furent pas prises au sérieux par les citoyens des cités libres de Chamon, qui n'y virent rien de plus que des élucubrations de fous.

À l'abri des regards et de la curiosité des peuples libres, les portails dévorèrent inéluctablement toute vie autour d'eux. Une fois les Confins drainés de la dernière des âmes, ceux-ci se dilatèrent encore d'avantage, exhalant un râle sinistre vers Chamon. Cette fois, les rumeurs furent différentes. Le badaud qui laissait traîner son oreille pouvait entendre parler de grands dangers, mais également de richesses immenses pour quiconque serait assez fou pour les braver.

Après d'interminables palabres, de riches seigneurs marchands des cités de Chamon engagèrent des guildes libres pour mener des expéditions de reconnaissance. Leur but était principalement de cartographier la zone des Confins où se manifestait les portails, afin d'envisager une campagne militaire et un déploiement de ressources plus important. La guilda qui rencontra le plus de succès au cours des premières semaines fut une bridage surnommée le Rempart, originaire de la ville du Prisme et placée sous les ordres du Capitaine Général Archibald Stein. Les éclaireurs du Rempart comptèrent huit portails, pour autant d'arches, disposés en deux groupes de quatre. Sous le regard sévère des Stormcast des Anvil of the Heldenhammer qui encadraient les expéditions, et y voyant un signe du Chaos, les forces des cités libres firent demi-tour.

Les Confins redevinrent des zones désertiques pendant un temps. Mais le vent de l'avarice n'en souffla que plus fort.

Attirés par des promesses murmurées dans les heures les plus noires de la nuit, certains tentèrent à nouveau leur chance, et revirent des Confins avec des pierres précieuses, de petites perles noires et miroitantes à l'éclat aveuglant. Ces perles devinrent en peu de temps une monnaie de valeur au sein des cités de Chamon, et de plus en plus d'individus désireux de faire fortune partirent tenter leur chance.

Pourtant, personne n'osa franchir les portails, malgré les sollicitations incessantes de la brise qui soufflait dans les Confins. La zone devint rapidement un repaire de coupes jarrets et de bandes en armes à l'affut de richesse. Puis vint la guerre.

NOUVELLE 2 :

C'est par un funeste hasard qu'Archaon, l'Elu éternel du Chaos, découvrit les arches noires des Confians de Chamon. Alors qu'un cercle de sa redoutable garde rapprochée, la Varanguard, pourchassait une chambre d'avant-garde du Stormhost des Anvil of the Heldenhammer, le seigneur du chaos Archarias s'enfonça dans les Confins. Dans ces terres changeantes, parcourues d'étranges réactions alchimiques, il pressa son avantage sur les derniers Stormcast, les repoussant toujours plus loin vers les Confins du Royaume du métal.

A l'instant où il croyait ses adversaires acculés, Archarias les vit s'évanouir dans les brumes métalliques sans laisser de trace. Le Seigneur du Chaos suspecta la présence d'une porte des royaumes, et lança la charge. Les Stormcast s'étaient abrités sous d'énormes armes d'obsidiennes noires avant de disparaître. Archarias était sur le point de sonner l'hallali quand il vit ses ennemis disparaître. Refusant que les laquais de Sigmar ne lui échappent, il envoya ses guerriers au travers du portail. Aucun ne revint jamais.

Fulminant, Archarias regagna la Varanspire, la forteresse principale d'Archaon,

nichée au cœur de l'Omnipoint. Là, il fit son rapport à son maître, qui convoqua les Neufs Yeux de Tzeentch, les démons connus sous le nom de Gaunt Summoners, des sorciers devins liés à son service par des pactes immémoriaux.

Archaon, guidé par les murmures de l'œil de Sheerian, présentait que le portail par lequel s'était enfui les Stormcast pouvait être bien plus qu'une simple Porte des Royaumes. Il ordonna aux Gaunt Summoners de lancer leurs plus puissants sorts de divination, mais aucun ne put percevoir la moindre parcelle d'un futur lié aux mystérieuses arches noires, et aux étranges portails qu'elles renfermaient.

Plus déterminé que les autres, l'un d'entre eux, nommé l'Oracle, finit par regagner sa Tour d'Argent, où il se livra pendant des lunes à d'obscurres recherches. Il finit par découvrir, dans un étrange grimoire, la mention d'un espace situé entre les royaumes, accessible aux confins de Chamon, appelé le Nexus. Celui-ci renfermerait une force à même de modifier le destin des royaumes. Tellement incontrôlable qu'elle avait été scellée par Dracothion lui-même à l'aube de l'Age des Mythes. Il était écrit que si les sceaux qui enfermaient le Nexus dans le vide entre les royaumes venaient à se briser, Dracothion viendrait à nouveau le sceller.

L'Oracle retourna en toute hâte à la Varanspire, où il fit récit de ses découvertes à l'Elu éternel. Archaon su qu'il devait se saisir de l'opportunité de dompter cette énergie. Depuis l'échec de ses tentatives pour lier à son service les dieux animaux, il était à la recherche d'une arme capable de faire basculer en sa faveur la guerre contre Sigmar. Il lui semblait bien que le Nexus pût renfermer une telle arme.

Archaon n'était cependant pas arrivé à cette position de pouvoir incontestable en prenant des risques inconsidérés. Il désigna Archarias pour mener cette campagne à bien, en fit son héraut et l'envoya à la tête d'une troupe d'élite sur Chamon, avec pour mission de constituer une armée digne de l'Élu éternel et de partir à la conquête du Nexus. Il envoya également l'Oracle à ses côtés, sachant bien que le Gaunt Summoner ne pourrait pas le trahir.

NOUVELLE 3 :

Au sein des cités de Sigmar, la campagne qui serait plus tard connue sous le nom de guerre du Nexus commença lorsqu'un étrange navire à vapeur vint accoster aux docks d'Hammerhall, la cité aux deux queues, et plus grande métropole des royaumes de Sigmar. A son bord se trouvait un homme délirant, maigre et décharné mais qui semblait habité d'une grande force intérieure. Le capitaine du vaisseau marchand, un homme pieux et honnête, raconta à la garde des docks qu'il avait repêché le malheureux au milieu du rift ardent, non loin des côtes australes du continent volcanique sur lequel était bâti Hammerhall.

L'homme étant mourant, souffrant de déshydratation et d'une fièvre sévère, et semblait avoir dérivé des jours durant accroché à l'épave d'un navire battant pavillon des guildes d'acier de Chamon. Recommandant son âme à Sigmar, le capitaine avait fait installer le moribond dans ses quartiers, s'attendant à son décès imminent. Contre toute attente cependant, l'homme survécut au long voyage retour vers Hammerhall, marmonnant sans cesse à propos d'étranges portails, de cités d'or et d'argent, de civilisation perdue et d'une mystérieuse reine des voiles. Fidèle à ses convictions, le capitaine confia le rescapé aux bons soins de l'église de Sigmar et s'en retourna vers son équipage.

Quelques jours plus tard, on découvrit le cadavre du brave capitaine dans une ruelle, horriblement mutilé. On lui avait fait fondre les yeux avec du plomb en fusion, et sa langue avait été arrachée. En ville, une rumeur malsaine se répandit, d'autant plus que les citoyens de Hammerhall commençaient à murmurer à propos d'ombres d'insaisissables dont il valait mieux éviter de croiser la route. Les meurtres continuèrent : dockers, marins, nul ne semblait à l'abri des tueurs mystérieux, mais tous avaient un lien avec le bateau qui avait ramené l'homme à Hammerhall. La garde de la ville fut envoyée aux docks, mais rien ne semblait pouvoir stopper les assassins. Après une exécution particulièrement sanglante, la population des docks, effrayée, se rebella et prit d'assaut le sanctuaire de Sigmar où les templiers de l'Ordre de Sigmar tenaient l'étranger caché depuis le début de la vague de meurtres. Ivres de rage et de peur, ils menèrent l'homme dans les ruelles sombres, le frappèrent violemment et l'abandonnèrent à son sort. Le lendemain, au petit matin, les dockers retrouvèrent son corps cloué au mat même du bateau qui l'avait mené à la cité, et dont tous les marins, jusqu'au dernier, avaient trouvé la mort dans des circonstances sordides.

Rapidement cependant, les gens se rappelèrent les propos de l'étranger, et ce qui aurait dû passer pour les élucubrations d'un fou redevint une rumeur persistante. Les mystérieux meurtriers qui avaient accablé la ville de tant de tourment s'étaient donné beaucoup de mal pour tuer l'étranger, ce qui donna du poids à ses dires. Au sein du milieu marchand de Hammerhall, le scepticisme régnait, mais certains capitaines et compagnies de mercenaires, toujours à l'affût d'une perspective d'enrichissement, commençaient à envisager une expédition vers Chamon, pour vérifier le fondement de la rumeur.

C'est du port libre de Chute de Souffre, au sud D'Aqshy, que vint le coup final. Des marchands itinérants duardins des Karadron Overlords arrivèrent à Hammerhall avec de curieuses nouvelles. En effet, un autre rescapé avait été repêché par un stratovaisseau duardin, et était mort dans des circonstances assez similaires. Lui aussi parlait de villes aux routes pavées d'or et de trésors enfouis. Pour les marchands cupides de Hammerhall, c'était plus qu'il n'en fallait, et les bourgmestres de la ville puisèrent généreusement dans les coffres des guildes marchandes pour financer l'expédition. La rumeur se répandit à travers le royaume comme un coup de tonnerre. Les duardins des loges de Fyreslayers, qui possédaient une enclave au sein de Hammerhall, furent rapidement mis au courant, et une flotte expéditionnaire commença à se ressembler au sud de la cité. Au sein de l'enclave aelf de Hammerhall, les Corsaires du Fléau échangeaient des regards cupides, semblant comme toujours

en savoir plus que les autres, mais refusant – comme d'ordinaire – de partager la moindre information. Cependant, nombreux furent les dockers à jurer avoir vu un navire aux voiles noires quitter le port en pleine nuit.

A Chamon, l'agitation qui régnait à Hammerhall ne passa pas inaperçue. Des forts de l'orage des Stormcast Eternals, en passant par les seigneurs de guerre des Marches, nombreux furent les généraux à vouloir eux aussi se lancer à la conquête du territoire que les humains commençaient à nommer le Royaume d'Or.

Le temple de Sigmar de Hammerhall profita grandement de cette frénésie. En effet, avant d'être livrés aux tueurs par la population, le naufragé avait réussi, dans un moment de lucidité, à tracer une carte étonnamment précise qui indiquait l'emplacement des portails de Chamon au sein des Confins. Vendue à prix d'or aux guildes de Hammerhall, la carte fut par la suite copiée, volée et falsifiée un nombre incalculable de fois.

Guidées par ces cartes plus ou moins précises au cours des mois qui suivirent, un grand nombre d'armées franchirent les portes du Royaume en direction de Chamon. Très peu d'entre elles parviendraient à bon port.

NOUVELLE 4 :

Alors que la rumeur de l'apparition du Nexus se rependait dans les Royaumes, les armées de la Destruction le découvrirent de différentes manières. Des bandes de guerre des tribus Ironjawz pourchassèrent depuis Chamon les armées de Sigmar qui s'y dirigeaient. Frustrés de voir leur ennemi échapper à une bonne baston en franchissant ces étranges portails, les Megaboss qui menaient ces clans poussèrent leur cri de guerre et les y suivirent sans hésiter.

Pour les tribus des Beastclaw Raiders, constamment poussées en avant par l'Hivers éternel, le Nexus semblait offrir une possibilité de refuge, un havre où leur malédiction ne pourrait les suivre. C'est avec cet espoir un peu fou qu'il se dirigèrent vers ce qu'ils pensaient être une manifestation de la Gueule, la déité ancestrale des Ogors. Après tout, dans l'inconscient de cette race, un immense trou qui avalait tout ceux qui en approchaient avait quelque chose de rassurant.

Ce furent cependant les tribus éparses des Gloomspite Glitz qui se mobilisèrent le plus. Leurs chamanes souffraient depuis des semaines de vision atroce, et

consommaient des quantités déraisonnables de champignons de louf afin de réussir à interpréter les signes qui semblaient leur envoyer la Mauvaise Lune. Lorsqu'ils y parvinrent enfin, beaucoup perdirent la raison devant l'atroce vérité. Plus que bien d'autres, ils purent entrapercevoir la réalité de ce qui se cachait dans le Nexus, et cela les rendit fou.

La plupart des chamanes cachèrent ces informations à leur congénères et se noyèrent dans d'étranges décoctions à base de bonnet de louf. D'autres cependant décidèrent de braver le destin, et par un instinct de survie typique de leur race, réussirent à motiver les autres pour aller se battre à leur place.

C'est ainsi que de nombreuses tribus de Bonesplitters furent envoyées droit vers le Nexus par des Cave Shaman frénétiques, et que des hordes de trolls furent leurrées par des appâts à squigs placés près des portails.

Combinées, les hordes de la Destruction dépassaient en nombre les forces des autres factions, mais sans commandement unis, elles restaient incapables de se coordonner. Comme souvent avec les peaux vertes cependant, un meneur pouvait jaillir du creuset de la guerre, unifier sous sa bannière sanglante les différents clans guerriers, et mener une armée telle que nul ne pourrait l'arrêter.

Tandis que de vastes hordes de guerriers beuglant se dirigeaient vers les Confins de Chamon, détruisant les bases arrières des armées de l'Ordre, les portails se mirent à luire d'une lueur verdâtre, qui plongea les Orruks dans une frénésie terrible.

NOUVELLE 5 :

En Shyish, dans le royaume des morts, le Grand Nécromancien Nagash avait lui aussi « recueilli » l'âme d'un naufragé, auquel il fit don de la vie éternelle en échange de ses services. Nagash avait senti l'appel du Nexus à l'instant même où le premier Stormcast Eternal passa l'un des portails. Gavé des énergies de la Mort libérées lors du Nécroséisme et menant la Guerre des Âmes, Nagash était à l'affût des âmes des guerriers de Sigmar. Aussi, quand il sentit plusieurs d'entre elles être détruites, sans regagner Azyr, il y vit une occasion de prendre l'ascendant sur son rival divin.

Le naufragé mort vivant prit la tête d'une partie des légions de Nagash, emmenant avec lui les légions d'un de ses plus brillants chefs de guerre, le Seigneur Soulblight Abroghast. En effet, le Grand Nécromancien était le seul être des Royaumes à savoir ce qui se cachait réellement derrière l'ouverture des portes du Nexus, et comptait bien s'emparer de sa puissance pour faire définitivement basculer la Guerre des Âmes.

L'armée des morts fit route vers une porte des Royaumes menant en Chamon, prenant bien soin d'éviter les patrouilles des Stormcast Eternal de Glymsforge. La

traversée fut rude, mais les morts vivants étaient infatigables, et les troupes de Nagash furent les premières à atteindre les abords des arches noires qui délimitaient la frontière nébuleuse du Nexus. Ils ne franchirent cependant pas les portails.

Guidées par la main de fer d'Abroghast, les légions de Nagash firent route vers une chaîne de montagne prodigieuse aux Confins de Chamon. Là, à flanc de montagne, dans une vallée encaissée, ils entreprirent de construire une forteresse maudite, d'où les généraux vampires de la cour d'Abroghast et ses processions de Nighthaunt pourraient lancer leur tentative d'invasion. Pendant des lunes, des milliers de squelettes œuvrèrent sous une lune blafarde, baignés par la lueur noire des portails du Nexus.

Nagash avait ordonné à ses généraux de laisser passer la grande majorité des armées d'invasion, préférant comme toujours réagir patiemment aux mouvements des autres forces en présence plutôt que d'abattre trop tôt ses cartes. Ainsi donc, les squelettes aux orbites vides virent défiler en grandes pompes les armées de l'Ordre, les forces anarchiques du Chaos et les hordes braillardes de la Destruction.

Abroghast ordonna à ses nécromanciens d'animer les cadavres résultants des dizaines d'escarmouches générées par les armées en marche, levant ainsi une seconde armée de marcheurs d'une taille colossale. Il interrogea personnellement chaque officier défunt, prenant des notes sur la composition des armées, les traits marquants de ses généraux, et réussit à se faire une idée précise des forces en présence.

De plus, Abroghast savait qu'il disposait d'un avantage considérable par rapport à ses concurrents. Nagash l'avait informé de ce qui se terrait au fond du Nexus, et il comptait bien s'en servir pour remporter l'éclatante victoire qui lui permettrait d'atteindre enfin le titre tant désiré de Mortarque.