



FRENCH
WARGAME
DAY

Campagne narrative
Age of Sigmar
par Pride



Développement

6

Le soleil noir, brûlant, écrasait l'étendue désertique qui s'étalait à perte de vue. Il y régnait un silence de mort. Sur la ligne d'horizon, au loin, se découpait une silhouette humaine. Elle marchait pesamment, engoncée dans une lourde armure noire de jais. Un marteau de guerre battait contre sa cuisse, tintant rythmiquement, faisant contrepoint aux percussions lourde de ses pas. Dans son dos, entre ses épaules massives, reposait un grand pavois doté d'armoiries sculptées, représentant un marteau d'or donnant naissance à deux éclairs ivoire.

Le temps passa. La silhouette avançait, inexorablement. Elle était maintenant suffisamment proche pour distinguer les traits d'un homme, pâle, les rides de son visage témoignant des nombreuses années qu'il avait traversé. Malgré la chaleur, il ne transpirait pas, n'accordait pas d'attention aux environs. Peut-être était-il en état de choc, continuant sa route jusqu'à s'écrouler ? Non, ses yeux racontaient une autre histoire. Brillant d'une lueur ardente, reflet de sa volonté, ils et fixaient un point au loin.

Je le vois, pensa t'il. Je le sens qui me nargue au loin. Il n'y a rien dans ce désert n'accroche le regard, mais il est là, je le sais. Il irradie au plus profond de mon être...

Dans son regard se reflétait la lueur d'une tour, flèche d'or et de nacre qui partait à l'assaut des cieux. Un monument d'une beauté telle que les dieux eux même ne l'auraient pas renié, empreint d'une éthérique beauté. Mais les sourcils de l'homme étaient froncés et une froide haine faisait battre son cœur à la vue de cette vision trouble. Ce bâtiment, ou ce qu'il contenait était néfaste à la vie. Il le ressentait, au plus profond de son âme. Il ne savait pas pourquoi, ni comment, mais cette chose ne pouvait rester dans le même monde que lui. Il devait l'atteindre. La détruire.

Derrière le guerrier, des traces de pas s'étendaient à perte de vue. Depuis combien de temps marchait-il ? Nul ne saurait le dire, pas même lui. Lui qui ne savait ni d'où il venait, ni même qui il était. Il ferma les yeux et à nouveau, dans le noir, des lettres de feu s'imprimèrent.

Tu as oublié le visage de ton Dieu.

Il les rouvrit, un rictus amer aux lèvres. Il ne se rappelait même pas de son propre nom... Puis, il fixa la tour, et continua sa longue marche, pas après pas.

Le soleil noir poursuivit sa course dans le ciel, implacable, tout comme l'homme qui marchait sous ses rayons. La chaleur était abrutissante et engourdis-sait ses sens. Une part de son esprit lui soufflait qu'il devrait souffrir de la soif. Une autre part, plus profonde, lui murmurait qu'il était au-dessus de ces considérations. Il n'était plus un homme, plus maintenant. Il était plus que ça. Il eut le sentiment qu'à une époque, il faisait partie de quelque chose de plus grand, qu'il avait des frères d'armes. Mais seul le désert l'entourait à présent.

Tu as oublié le nom de ton Dieu.

L'inscription le perturba et chamboula ses appuis, le faisant mettre un genou à terre. Au même moment, quelque chose siffla là où se trouvait sa tête il y a un instant et s'écrasa plus loin. Une énorme créature noire tenta de s'enfouir à nouveau dans le sol. Son pavois et son marteau sont déjà dans les mains du guerrier, prêts à agir, réflexes hérités d'innombrables batailles. Tout autour de lui, le désert vibra tandis ce que de multiples pattes segmentées sortirent à la lumière. Un cri de bataille rauque jaillit de sa gorge

- Pour

Tu as oublié la voix de ton Dieu.

L'homme vacilla, et son univers s'embruma.

Le crépuscule tombait. Un homme marchait, seul, de multiples éraflures sur son armure. Son bouclier n'est plus, englouti dans l'affrontement par un spécimen plus grand que les autres. Le souffle du guerrier est tenu, mais sa lueur n'a pas faibli.

Je te vois.

La tour était comme illuminée de l'intérieure, encore plus ardemment maintenant que le soleil se dissimule à l'horizon. Un phare malveillant pour les égarés, toujours aussi loin.

Je te détruirais.

Au fur et à mesure que le ciel s'assombrissait, le guerrier sentit la lassitude envahir son corps. Ses mouvements se firent plus lourds. Le rythme de ses pas ralentit. Il lui devient de plus en plus difficile de s'arracher au sol pour progresser de quelques mètres. Sa résolution ne vacillait pas, mais tout en lui, pourtant, semblait se figer. Il détourna un moment le regard de la ligne d'horizon pour observer ses mains. Un gris anthracite se propageait sur son armure. Il n'eut que le temps de regarder son objectif, une dernière fois avant de se figer. L'homme fut changer en statue de pierre, tandis que son dans son esprit résonnait la même phrase, encore et toujours.

Tu as oublié les enseignements de ton Dieu.

Le soleil noir, brûlant, écrasait l'étendue désertique qui s'étalait à perte de vue. Un homme, marchait, engoncé dans une armure noire de jais, un marteau de guerre dans les mains. Ses yeux brillaient de détermination alors qu'il fixait un point à l'horizon.

Je te vois.

Il est seul. Ceux connaissait sont morts depuis longtemps. Il ne lui restait que sa route et cette tour, au loin. Il n'avait plus que cet objectif, qui pourrait peut-être donner du sens à sa vie. Mais même si ce ne devait pas être le cas, il ne connaîtrait pas le repos tant que cet édifice damné ne sera pas mis à bas. Il avançait, creusant son passage dans le sable. Son pied s'enfonça dans le sable, plus profondément. Il grogna et tenta de le dégager sans succès. Autour de, lui, il vit des grains de sable

progresser dans sa direction. Lentement, pris au piège de son propre poids, il s'enfonça dans des sables mouvants. Son armure est trop lourde pour permettre de s'en sortir. Dans ces contrées, la terre elle-même était prédatrice. Des heures plus tard, alors que la nuit tombait, le sable commença à s'infiltrer dans sa gorge. Pendant tout ce temps, son regard n'avait pas dévié, fixé sur la tour.

Je te détruirais.

Alors que la mort s'engouffre dans ses poumons, une phrase est gravée dans sa mémoire.

Tu as oublié la foi de ton Dieu.

Le soleil noir, brûlant, écrasait l'étendue désertique qui s'étalait à perte de vue. Un homme marchait, seul, dans une armure noire de jais. Ses yeux sont fixés sur une tour au loin. Il ne s'arrêtera jamais. Pas tant qu'elle sera debout. C'est la seule chose qui lui reste.

Skiblitt leva les yeux vers la mauvaise lune. Son croissant jaunâtre semblait lui sourire, et l'apaisa pour un instant. Le chamane n'arrivait pas à se départir d'un sentiment d'angoisse. Son dieu, dont la vision lui procurait en temps normal du réconfort au milieu du chaos de son existence, semblait maussade. Une voie résonna dans sa tête.

Tu as oublié le visage de ton Dieu.

La mauvaise lune commença à se distendre, enflant et boursoufflant. Alors qu'elle baignait le paysage d'une lueur jaunâtre malsaine, elle vira lentement au noir, et les ténèbres s'épaissirent. Le cœur de Skiblitt battait de plus en plus vite. La Lune semblait le regarder, directement.

L'astre nécrosé vibra d'une énergie malsaine, achevant sa funeste transformation. A la place du sinistre croissant de la mauvaise lune, un orbe noir luisait dans le ciel. Lentement, des rayons de lumière noire tombèrent de la lune, tandis que d'étranges points de lumière apparaissaient à sa surface. Lorsque les huit rayons touchèrent le sol, Skiblitt comprit qu'il s'agissait des pattes immenses d'une araignée titanesque, dont les yeux se dardaient sur lui. Le monstre venait de dévorer la lune, et venait pour lui.

Tu as oublié le nom de ton Dieu.

Skiblitt hurla de terreur...et se réveilla d'un coup. Alors que son cœur battait la chamade, il regarda autour de lui. Sa cahutte de chamane était telle qu'elle l'avait toujours été, jonchée des ossements de petits animaux, de fragments à demi mâchonnés de bonnet de louf et des restes de ces précédents repas.

Il se leva et chercha frénétiquement un bonnet de louf en bon état, qu'il engloutit d'un seul coup. Il n'arrivait à pas oublier la sensation des yeux de l'araignée colossale qui fouillait dans son âme.

Alors qu'il commençait lentement à se détendre, sous l'effet débilitant du champignon hallucinogène, un hurlement déchira le campement. Skiblitt se pré-

cipita hors de sa tente. Il vit Goblot, son rival madcap, sortir de sa propre hutte en hurlant. Son crâne semblait se distendre, et enfler. Le chamane tituba sur quelques mètres, et se figea, poussant un cri d'agonie terrible.

La tête de Goblot explosa dans une gerbe de sang vert, et une énorme araignée en jaillit. La chose déploya des pattes longues comme des épées, pivota, et fondit sur Skiblitt.

Celui-ci, tremblant de tous ses membres, ne put esquisser le moindre geste. La chose se ramassa sur elle-même et bondit sur lui, mais fut vaporisée au dernier moment par un trait d'énergie verdâtre.

Paralysé par la peur, couvert de mucus brûlant, Skiblitt réussit l'effort suprême de parvenir à tourner lentement la tête. Le vieux Snob, le maître des chamanes de la tribu, expectora un énorme mollard vert sur le cadavre encore fumant de l'araignée. Mâchonnant négligemment un bonnet de louf, il poussa un soupir et s'appuya lourdement sur sa cape.

« Rassemble les gars, Skiblitt, ça va kogner. »

Le Seigneur Archarias, fils prodigue du Chaos, même du Premier Cercle de la Varanguard et favori d'Archaon, posa un regard mauvais sur l'assemblée réunie dans la salle du trône qui s'ouvrait devant lui. Au centre de la vaste pièce, des géants musculeux en armures rouges faisaient les cents pas, leur gantelet à pointe fermement serrés sur la poignée de leur hache. Du sang dégoulinait de leur armure, et leur aura de violence était palpable. Il les faisait attendre depuis un moment déjà. Des champions aux armures laquées, portant des cimenterres argentées et des boucliers miroirs miroitants, toisaient les guerriers de Nurgle, d'énormes amas de chairs rigolards qui empestaient la maladie. Au fond de la salle, des seigneurs sorciers de Tzeentch, portant des capes de plumes chatoyantes observaient cette réunion sans un mot. Dans les ombres, Archarias sentit s'agiter des seigneurs de guerre skavens, intimidés par les guerriers présents dans la salle, mais essayant tant bien que mal de ne pas le montrer.

Il jeta un regard lourd de menace à l'Oracle, le Gaunt Summoner qui se tenait à quelque pas de son trône. Lentement, il dégaina sa lame runique. Le démon enfermé dans la lame poussa un cri de rage contenue, et tous les regards se braquèrent sur lui. Il sentit leur colère, leur jalousie et leur dédain, et s'en nourrit. C'était lui qu'Archaon, le Roi aux trois yeux, avait choisi pour mener à bien cette mission. Il aurait besoin du soutien des champions des quatre dieux, mais n'avaient cure de s'attacher leur loyauté. Ils le serviraient car telle était la volonté d'Archaon. Ils le serviraient, ou ils mourraient.

L'Oracle fit quelques pas en avant, mais s'arrêta net. Fendant l'air, la lame d'Archarias décrivit un arc de cercle et s'arrêtant à quelque pouce seulement de sa gorge. Archaon lui avait imposé la présence du Gaunt Summoner, soi-disant pour l'aiguiller dans la bonne voie. Mais le message était clair. L'Oracle serait les yeux et les oreilles du Roi aux trois yeux. Mais il n'était pas question pour Archarias de se laisser dicter sa conduite par le sorcier. Ce moment était le sien. Il l'avait attendu toute sa vie.

Archarias rengaina son arme démon, tourna le dos à l'assemblée et vint marcha pesamment vers son trône, sur lequel il s'assit, Puis, un par un, en savourant

cet instant, il dévisagea les champions réunis devant lui, plongeant longuement son regard dans le leur. La tension était palpable. Les brutes de Khorne n'avaient pas l'habitude de devoir ainsi attendre, et il savait que les champions de Slaanesh seraient offensés du fait qu'il osait les faire attendre. Fidèles à leur réputation, les Seigneurs du destin restait insondables, ne laissant rien percevoir de leur réelle intention. Seuls les guerriers de Nurgle semblaient s'amuser de la situation.

Archarias se pencha lentement en avant, la rune du Chaos Universelle qui décorait son plastron pulsait lentement.

« La voie est ouverte. Désormais, vous me servirez, ainsi que les Dieux l'ont décidé. Beaucoup d'entre vous mourront. Certains même, pour les moins sages, par ma main. »

Il laissa planer la menace, et vit les guerriers de Khorne réagir à la provocation. Il se leva de son trône, levant sa lame runique, la pointant dans la direction des champions du Dieu du Sang.

« Si l'un d'entre vous se sent de défier l'élu d'Archaon, qu'il se manifeste ! »

Un énorme barbare en armure de cuir cloutée leva une hache à deux mains dégoulinantes de sang, son regard brulant de haine. Archarias fit un pas en avant, et le barbare chargea. D'un mouvement si rapide que personne dans l'assemblée ne put le suivre, il inversa sa prise sur sa garde, et se fendit en avant. La tête du guerrier de Khorne se détacha de son corps, et retomba sur le sol de pierre dans un bruit sourd. Les murmures dans la salle cessèrent aussitôt.

Il esquissa un sourire cruel.

« D'autres prétendants ? »

Personne ne bougea. Même les chefs de guerre de guerre Skavens, d'habitude si nerveux, avaient cessé de bouger. Leurs petits yeux parcouraient la salle, sans doute à la recherche d'une issue pour s'enfuir.

« Maintenant que j'ai toute votre attention... »

L'Oracle s'éclipsa discrètement, laissant le favori d'Archaon haranguer ses troupes pour la bataille à venir. Il avait déjà vu cette scène d'innombrables fois. Elle se répétait encore et encore dans son esprit, avec d'innombrables variations, mais à chaque fois, l'issue était la même. Archarias allait rassembler, selon la volonté du Roi aux trois Yeux, les innombrables chefs de guerre du Chaos de Chamon. Avec cette armée, il rejoindrait les confins du royaume de Chamon, et, guidé par ses conseils, découvrirait la voie vers le Nexus, et franchiraient les portails des arches noires.

Il lui était cependant impossible d'en voir plus. Malgré ses talents divinatoires hors du commun, il n'avait pu franchir le voile de ténèbres qui entourait le Nexus. Cela l'intriguait et l'inquiétait. Mais Archaon avait exigé qu'il se mette au service de son pantin, et qu'il le guide jusqu'au-delà de la voie. Il devait obéir.

En franchissant un couloir, l'Oracle sentit la trace résiduelle d'une magie ancienne, sombre, qu'il ne put identifier. En suivant les essences diffuses, il découvrit le cadavre d'un skaven à la fourrure blanche, portant une lourde robe grise. Il hocha la tête et cligna de ses nombreux yeux, se remémorant son passé récent. Il revit nettement ce même skaven, assistant au discours d'Archarias dans la salle du trône, qu'il venait de quitter quelques instants seulement auparavant. Quelque chose n'allait pas. Saisi d'un funeste pressentiment, l'Oracle fit volteface et rejoignit la salle du trône.

Le musc de la peur flottait autour de lui. Dissimulé dans les rangs des chefs de guerre skavens, portant le visage de l'un d'entre eux, l'ombre observait le champion du Chaos qui allait mener l'invasion vers le Nexus. Son maître avait vu juste. Archaon avait perçu l'ouverture du Nexus, et, fidèle à sa nature, allait se lancer à sa conquête. Mais l'élu éternel n'était pas un fou, et ne risquerait pas lui-même dans le Nexus. Cependant, il devait reconnaître qu'il avait choisi un pion particulièrement puissant. L'ombre étudiait les mouvements du champion du Chaos, mais celui-ci ne se relâchait jamais. Il ne pourrait rien tenter ici. Il finirait le tuer, cela ne faisait aucun doute, mais à cette heure, tout ce qu'il pouvait faire était attendre et observer.

Archarias balaya la salle du regard. La plupart des chefs de guerre convergeaient lentement vers la sortie, l'esprit occupé par les préparatifs à venir. Il se sentait néanmoins observé, une sensation particulièrement dérangeante. Il regarda dans les ombres de la salle, où les skavens se terraient. Tous détournèrent le regard immédiatement. Tous, sauf un, qui fut plus long que ses congénères à réagir. Un prophète gris.

Abroghast, Comte de Drachenstein et Seigneur de l'Île de Kraniad en Shyish, avait gravé son nom dans le panthéon mortuaire des héros de la Non-Vie. Et pourtant, son existence avait commencé sous l'étoile d'un autre Dieu, bien loin du regard de Nagash.

Abros Elderritter était né, dernier d'une fratrie de trois garçons, dans une noble lignée d'officiers des Guildes Libres, en Chamon. Il avait fait ce qu'on attendait d'un nobliau comme lui. Abros était entré très jeune dans l'Acadamae Martiale d'Hammerhall, la cité à deux queues d'Aqshy et de Ghyran, se perfectionnant dans l'art de la guerre.

Il en était sorti, à l'âge de seize ans à peine, sous le rang de Général-Dragon, et en avait reçu, comme récompense dûment méritée, le commandement d'un régiment de cavalerie lourde sur Demigryph.

Les années suivantes l'avaient vu brillamment honorer sa famille et son Dieu-Roi, sur maints champs de bataille, grim pant les échelons les uns après les autres. Par ses accomplissements, et ceux de ses frères, la noble famille d'Elderritter s'était hissé au rang des maisonnées les plus glorieuses, non seulement de Chamon, mais de tous les royaumes mortels. Et la vie d'Abros le Hardi avait atteint son apogée, lorsque celui-ci épousa une ravissante dame de la noblesse de Glymmsforge.

Puis la chance se retourna contre la noble maisonnée...

L'aîné de la fratrie, qui faisait partie du Grand Conclave d'Anvilgard, avait été retrouvé mort dans les docks du port, tandis que le cadet, un battlemage courageux, avait succombé sous les coups d'un Megaboss, après avoir vu son armée embusquée en Ghur. Abros, avait vengé la mort de ses frères à travers ses victoires militaires, et nombreux furent les ennemis à tomber sous sa lance.

Dernier héritier des Elderritter et guerrier de renom, sa hargne fut récompensée par le Grand Conclave d'Hammerhal qui le hissa au rang de Général d'une Guilde Libre, et ainsi lui fut-il octroyé son griffon.

Il prit le commandement du Fort familial en Chamon et y régna durant des années, en compagnie de sa tendre épouse. Elargissant le fort, il y vit l'éclosion d'une cité marchande et prospère. Gouvernant avec l'adresse et la sagesse de ses frères, Abros avait repoussé les Hordegueules Ogors et les Bêtes du Chaos qui poussaient jusque dans ses terres. Guerrier de renom, il ne connut pas la défaite sur les champs de bataille. Il fallut tout autre chose pour le faire tomber.

Abros repoussa une alliance pestiférée d'Esclaves des Ténèbres et Bêtes du Chaos de Nurgle. Son génie militaire et sa fougue permirent à ses forces de mettre les sbires chaotiques en fuite et il les poursuivit à travers les montagnes de Chamon. À la tombée de la nuit, l'armée du Chaos avait été oblitérée au plus profond d'une vallée, mais alors que la dernière lueur du soleil s'estompait, un vent glacial se leva. Descendant à toute vitesse des montagnes, une horde de zombies et de squelettes Deathrattle fondirent sur les forces d'Abros. Pris en étau, le général avait tenté de regrouper ses troupes afin de lancer une contre-attaque, mais son arrière-garde avait déjà encaissé un assaut dévastateur d'une immense nuée d'esprit. Lorsqu'Abros se tourna vers le fer de lance de cette armée de la Mort, son cœur se brisa... Un trône de Sabbat menait une charge de Vargheist, et à sa tête, se gorgeant de sang avec arrogance, siégeait sa propre femme.

Sa détermination avait failli, et seuls les hurlements de ses hommes avaient hanté ses sens. Puis il l'avait senti, sous une froide lune de Chamon, au milieu des cadavres, le noir baiser de l'Âme Sombre. Et ainsi était venu le néant, et le froid oubli de la mort... du moins, c'est ce qu'Abros pensait.

La chose qu'était devenue le dernier des Elderritter hantait les froides cavernes de Chamon, ainsi que les ruines de son ancienne cité. Il avait été abandonné en ses propres terres, par cruelle ironie. Il n'était plus que l'ombre de lui-même. Après des siècles de lente descente vers une folie sanguinaire, vint la délivrance. La créature avait entendu un son familier, qu'il n'avait pas décelé depuis fort longtemps : celui du fracas des armes.

Sortant de sa tanière, assoiffé, il fut témoin d'un spectacle singulier. Des Khadrans échoués près de l'épave de leur transport se faisaient renverser par des chevaliers en armure de plates rouges. Une fois le massacre terminé, l'un des guerriers l'aperçut et s'approcha, lui tendant une coupe de sang. L'onde était si pure, si délicieuse, qu'elle lava toute folie de son être. La créature reprit ses esprits.

Le Kastellan des Chevaliers de Sang l'accueillit au sein de ses hommes, car pour eux, aucun Soublight ne méritait le sort de la folie sanguinaire. Et ce fut en cette douce nuit, que la véritable Non-Vie d'Abroghast débuta.

Il chevaucha parmi ses nouveaux camarades, et apprit la voie du Guerrier Dragon, la plus noble des Lignées Soublight. Sur sa monture, il avait retrouvé la force qui avait fait de lui un grand chevalier. Sous son armure, il avait recouvert la hargne qui faisait plier ses ennemis. Dans son esprit, il entendit les murmures de son nouveau maître. En compagnie de ses frères d'armes, il retourna en Shyish. Il y guerroya sous les ordres des seigneurs Vampires, puis sous les auspices des Grandes Légions. À mesure que les victoires se succédaient, Abroghast avait senti un pouvoir se muer en lui, un pouvoir que nul fidèle de Sigmar ou du Chaos ne pouvait se targuer d'avoir. Et la voix du Grand-Nécromancien l'avait enivré de ses promesses, le consolant dans sa tristesse mélancolique. Nagash le relèverait de ses cendres.

Tout comme il avait grimpé les échelons en tant qu'humain, il brilla en tant que Soublight. Passant de simple chevalier, à sonneur de cor, de sonneur de cor à porte étendard, de porte étendard à Kastellan. Abroghast, en véritable chevalier de sang, était parti en pèlerinage au Fort Pourpre, le repaire du Prince Vhordrai et se perfectionna aux arts de la guerre vampire, et s'initia aux pratiques de la nécromancie. Il chevaucha à travers Ghyran et Aqshy, Ulgu et Hysh, Ghur et Chamon.

Ce fut lui qui mena la chevauchée qui brisa les lignes Fyreslayers qui protégeaient la dernière cité de l'île de Kraniad en Shyish. Là, ce fut la Dame du Sang elle-même, la Mortarque Néférata, qui l'éleva au rang de Seigneur Vampire. Il reçut le titre de Comte de Kraniad.

Le seigneur vampire pensait avoir accompli son destin, renaître de ses cendres par ses succès martiaux. Mais il avait tort... Vassal de la reine du Sang, les terres d'Abroghast avoisinaient Carstina, fief du Mortarque de la Nuit Manfred Von Carstein, rival éternel de Néférata. Au grand dam du vampire, la guerre froide entre les deux Mortarques se livrait à ses portes, et il savait qu'il devait s'armer de prudence.

À sa nouvelle fonction s'étaient joints les manigances politiques, les bals vampiriques de la Dame du Sang et les convocations martiales du Seigneur Manfred Von Carstein. Le Comte de la nouvelle cité de Drachenstein avait été témoin des complots et des coups de couteaux des deux Soublight, balançant d'un côté puis

de l'autre, pour ne pas avoir à enrager l'un des deux Mortarques, comme l'aurait fait son aîné défunt. Abroghast ne négligea pas cependant les missions sensibles du Mortarque du Sacrement lui-même, Arkhan le Noir, car il avait compris que l'accomplissement de ses ambitions ne pouvait subvenir sans une once de connaissance en Nécromancie. En cela, son second frère l'aurait encouragé.

Les années se succédèrent, tantôt des batailles furent livrées au nom du Grand Nécromancien, tantôt les manigances politiques furent tramées dans l'ombre. Et c'est ainsi qu'Abroghast avait fomenté une folle et ultime ambition, devenir l'un des Mortarques de Nagash. Ainsi, il pourrait mettre un terme aux jeux stériles de Néférata et de Manfred, voir même les éliminer, pour diriger non pas une, mais deux des légions de Nagash. En tant que Mortarque Ultime du Sang et de la Nuit, il deviendrait le glorieux bras droit du Dieu de la Mort, plus encore qu'Arkhan le Noir. En cela, il venait de se découvrir une véritable ambition digne des Soublight.

Cette ambition le mena à travers de magnifiques victoires, sur le champ de bataille comme sur le plan politique. Il avait acquis un rang que peu de vampire n'osait imaginer atteindre. Abroghast était digne des légendes comme Vhordrai ou Ushoran avant leur chute. Seuls les Mortarques se tenaient entre l'aval muet de Nagash et lui.

Comme si le Seigneur de la Non-Vie le récompensait de ses accomplissements, une personne singulière était venue frapper à sa porte. Celle qui avait été la cause de tout cela, celle qui avait ruiné sa vie d'antan : son ancienne femme. La noble Soublight était revenue sur son trône de Sabbat pour reprendre son dû : le mari qu'elle avait laissé murir pour mieux le retrouver. Elle tenta de le séduire comme elle l'avait envouté il y a de cela des siècles et des siècles. Elle voulait retrouver sa place à ses côtés, celle qu'elle avait eu autrefois. Or, le comte savait tout. Son génie politique s'était aiguisé au point où il rivalisait avec les Mortarques eux-mêmes. Son réseau d'espion, développé d'après celui de Néférata, lui avait permis de résoudre l'un des plus sombres mystères de son passé.

Celle qu'il avait devant lui n'était qu'une marionnette, elle l'avait toujours été. Elle l'avait épousé en sa vie de mortel pour affaiblir les forces de Sigmar, à travers la chute de la noble famille d'Elderritter. C'était elle qui avait engagé des assassins des Couvents Noirs pour assassiner son frère aîné. C'était elle qui avait mené l'armée de son second frère dans une embuscade en Ghur. C'était elle qui avait tué Abros pour qu'Abroghast naisse. Et maintenant, c'était elle qui se devait de séduire le Seigneur Vampire, pour le faire à jamais basculer parmi les rangs innombrables des préten-

dants de Néférata.

Le Comte de Drachenstein avait embrassé sa femme retrouvée, avant de la remercier comme il se devait. À l'instar des Avengorii, une dynastie vampire des Dunes de Scascathra en Ghur qu'il avait rencontré dans ses périples, Abroghast avait accueilli sa femme en lui imposant le rituel du Mas'ranga. Enchaînée puis suspendue la tête en bas au-dessus d'une mare de sang bouillonnant, la noble dame avait hurlé sa détresse alors que la folie sanguinaire s'emparait d'elle. Pendant des lunes, Drachenstein fut emplie des rugissements de la bête qui prenait forme.

Une métamorphose pour en payer une autre.

Abroghast se tiendrait seul à la tête de ses armées.

A l'endroit même où il était né, où il avait régné, et où il avait été trahi, le vampire embrassa sa tournée. Le fort de la mort qu'il avait construit en Chamon se tenait sur les ruines de son ancienne maisonnée. En Chamon, il se trouvait si près du but.

Le Vampire Lord fut extirpé de ses pensées lorsque son chambellan fit irruption devant son trône.

Le serviteur, mortel, se faisait appeler l'Émissaire. Autrefois mage d'Hysh, l'homme avait étudié les arts ésotériques auprès des fils de Teclis, mais avait trouvé le salut dans les pratiques de la magie de la Non-Vie. Devenant Nécromancien, l'Émissaire était un surdoué et avait été accepté parmi les Disciples Noirs d'Arkhan, devenant un Seigneur du Sacrement.

Bien que l'Émissaire avait plier le genou devant Abroghast, le vampire le soupçonnait d'être à la solde du Mortarque du Sacrement. Même si le nécromancien demeurait son serviteur le plus puissant, il ne pouvait lui faire confiance. L'Émissaire lui annonça avoir reçu d'importantes informations de ses espions.

Le regard de Nagash s'était tourné vers le Royaume de Shyish... Un nouveau Mortarque avait été élevé, Lady Olynder, Dame du Deuil, et sa légion marchait sur la cité de Lethis pour y libérer l'un des plus grands champions de la Mort.

Cela enragea Abroghast. La Dame du Deuil n'était qu'une parvenue de second rang, un esprit sans fierté ni puissance martiale. Le rang de Mortarque aurait dû

être attribué au Comte et non à ce vulgaire esprit. Il savait de plus que le général enfermé dans les Cryptes de l'Orage du Lac Lethis pouvait éclipser sa gloire. Il fallait que Nagash se concentre sur lui, qu'il tourne son regard vers Chamon pour qu'il puisse y voir la grandeur d'Abroghast.

Le comte Abroghast congédia son chambellan en soupirant. Le rapport de son serviteur sur les préparatifs de la campagne à venir ne l'intéressait guère. Pour lui, seul comptait la guerre, et non les longs moments d'inaction qui précédaient l'explosion de violence salvatrice. Il laissa son esprit vagabonder sur les champs de bataille sur lesquels il avait jadis combattu, et ne put réprimer un frisson d'anticipation.

Il n'avait pas mené ses armées à la guerre depuis bien trop longtemps. Enfin, il lui était offert l'opportunité d'attirer le regard de Nagash. Des hordes d'Orruks erraient librement à travers ses terres, se dirigeants vers l'est, vers les terres mortelles des Confins, tandis qu'une énorme armée d'adorateurs des Dieux Sombres se massait au nord de ses terres.

Abroghast se leva de son trône, de la poussière glissant en cascade le long des plates laquées de son armure. Le comte claqua des doigts, et des serviteurs sortirent des ténèbres, lui apportant une coupe contenant l'une de ses cuvées les plus précieuses. Il était temps de mener son armée à la victoire. Le Nexus s'ouvrait à lui, et avec sa conquête, il parviendrait à l'accomplissement de sa volonté.

Chamon, le Royaume du métal, a toujours été un endroit où l'improbable côtoie l'impossible. C'est une terre imprégnée de magie, changeante, prête à dévoiler ses richesses ou à se fissurer à tout instant. Mais même aux sein des Confins, elle n'avait jamais été aussi instable qu'avec l'apparition des arches noires, d'immenses monolithes sortis des brumes sans explication, abritant des portails inconnus et convoités. Des tempêtes de foudre battaient les alentours sans relâche, des éclairs de feu sillonnaient les cieux. Des cristaux instables germaient de la terre à chaque impact, attirant les chasseurs de trésors, ou les convoitises des armées.

Autour de l'arche noire la plus au sud de l'amas septentrional s'étalait un important campement militaire. Situé dans un renfoncement, accessible par une crevasse lourdement fortifiée, il s'organisait autour d'une colline centrale où flottaient de nombreux drapeaux : symbole de la comète à deux queues de Sigmar, roue à engrenage du Ferbrasure et crâne couronné des Anvils of The Heldenhammer. Autour s'élevaient des tiges métalliques auréolés d'une lumière bleue. La foudre tombait, plus régulièrement, sur ces structures et des escouades s'empressaient à chaque frappe de récupérer les cristaux générés. Ils les déterraient avec des gants de mailles et les stockaient dans des caisses renforcées. Elles étaient ensuite convoyées au loin des paratonnerres, dans les ateliers temporaires du Ferbrasure. Un homme, facilement identifiable d'après sa cape bleue nuit et son bâton, assista au débarquement en caressant sa courte barbe.

- Vous êtes sûr que l'utilisation de ces cristaux est une bonne idée ? Je sens leur instabilité d'ici.

Un nain en tablier de forgeron se retourna et retira ses lunettes de protection, dévoilant des yeux d'ambre.

- Le Capitaine Général Stein à toute confiance en nous pour la manœuvre. Vous devriez faire de même.

- Certes. Cela reste néanmoins un peu dangereux.

L'ingénieur du Ferbrasure éclata de rire, balayant les alentours de sa clé-mar-teau.

- Vous n'êtes plus à Azyr mon vieux. Vous êtes à Chamon ! On vit avec l'imprévu tous les jours ici. Mais ne vous faites pas trop de mouron. Le général considère que le jeu en vaut la chandelle et on est bien d'accord !

L'équipe derrière lui poussa un rugissement d'approbation, mais resta concentrée sur sa dangereuse manipulation.

Un peu plus loin, un champ de tir était installé. Une lourde armure jaune à cornes, criblée d'impacts de balles, était montée sur un mannequin face à une rangée de fusiliers, sur deux rangs. Les premiers genoux à terre, les seconds derrière eux, arme levée. Un homme grisonnant abaissa son sabre d'apparat et hurla un tonitruant :

- Feu !

Le tonnerre se déchaîna. Aussitôt les positions furent inversées et ceux, autrefois agenouillés, épaulèrent déjà leurs armes. Les autres rechargèrent leur arme à poudre avec dextérité, exhortés par leur officier.

- Plus vite mes mignons ! Plus vite ! Regardez l'effet de vos pétoires duardines sur cette armure ! C'est cela, presque aucun ! Vous ne tuerez jamais une brute en un coup, c'est la cadence qui prime !

Les lignes se remirent en place et le tonnerre claqua à nouveau, à l'unisson.

- Les élus de Sigmar sont parmi nous et nous regardent, alors ne flanchez pas ! Qui sait, un bon tir, et vous vous retrouverez peut-être parmi eux la prochaine fois !

Non loin de là, justement, un Stormcast en armure noire les observait silencieusement. Il avait un air austère et un teint très pâle, presque caverneux. Il hochait de temps à autre la tête, appréciant l'exercice militaire. Bien sûr cela ne valait pas les joutes épiques des arènes de Sigmar, mais pour des mortels, l'exercice était plus que concluant. Pas de tressaillement aux coups de feu, pas d'hésitation dans leurs gestes. L'expérience de ces hommes était palpable.

- Ils nous seront à nouveau d'une aide précieuse. A nous de nous assurer qu'ils restent en vie pour cela.

Il se retourna pour partir vers ses baraquements, de grandes tentes ornées d'effigies de comète et de crânes. La plupart de ses frères entretenaient méticuleuse-

ment leurs équipements. Marteaux et lourdes masses, épées et boucliers, arbalètes et arcs, armures et casques. Certains, un peu plus loin, vérifiaient des outils plus inhabituels : bâtons foudroyants ou lanternes émettant une chaude lumière azurée. A l'écart, tenant d'une main un étendard squelettique, un prêtre Relictor bénissait, un par un, une colonne de soldats.

- Que la mort soit ton allié.

Un étrange encouragement, mais chaque soldat ainsi touché, se sentait réconforté pour les difficultés à venir. Au sommet de la colline surplombant le camp, un jeune homme blond, poudré, une fine épée ouvragée à sa taille, adressait un regard méprisant aux dévots. Avec un claquement de langue désapprobateur, il se retourna en direction d'une grande tente de toile, gardé par deux hallebardiers. Ceux-ci le toisèrent un instant, gardant les hampes croisées pour barrer l'accès. Agacé, il pointa son veston où brillait un insigne poli. Une fortification en argent.

- Lieutenant Simon Manchaussen. Laissez passer.

Les gardes se consultèrent du regard, puis libérèrent le passage en soupirant, laissant passer le jeune homme. A l'intérieur de la tente, un groupe de personnes était penché sur une carte représentant le camp militaire et les environs. Celle-ci était une merveille de magie car les lignes et le relief s'y dessinaient en temps réel. Des montagnes émergeaient, des crevasses mouvantes tels des serpents s'y déplaçaient. Un magicien, les sourcils froncés, les yeux fermés, se concentrait pour la maintenir l'illusion en place, aussi précise que possible. Bien plus haut, un aigle, lié par la pensée, lui transmettait les images qu'il reproduisait fidèlement. Des informations sur le relief, bien sûr, mais surtout, sur les mouvements ennemis. Sur la carte, d'innombrables et minuscules silhouettes trapues et armurées apparurent à l'est.

- Des Ironjawz, des géants... Des Ogors sont aussi présents....

- Cette tribu est bien plus imposante que la dernière. Les forces de la Destruction se massent en nombre.

Un guerrier Duardin couturé de cicatrices gratta pensivement sa barbe blanche.

- Ce n'est pas étonnant. Ils n'aiment rien autant qu'un bon combat et nous leur en avons offert plus d'un.

- Et la vue des arches noires les excite. Ils doivent brûler d'envie de se jeter dans ces portails.

- La peste soit de la Destruction et de sa stupidité...

Les officiers continuèrent leur discussion sans faire attention à Simon. Ils venaient de tous les horizons, représentant fièrement leur Guilde Libre, le Rempart. Chacun arborait le même emblème fortifié sur leur torse. Chacun accordait toute son attention aux échanges et à la carte. Le jeune officier joua des épaules pour se frayer un chemin et frappa vigoureusement du poing sur la table.

- Allons les affronter sur leur terrain !

Le silence tomba aussitôt. Tous les regards, sauf un, se tournèrent vers le nobliau.

- Les armes de Sigmar sont faites pour être utilisées dans des batailles glorieuses ! Nos hommes se ramollissent en restant ici.

Dans une armure noire, portant son casque sous son bras, un officier Stormcast des Anvils baissa les yeux vers le nouveau venu.

- L'avantage stratégique de notre position est indéniable et permet à nos troupes de faire une ligne de front.

- Mais ce n'est pas une formation ! Nous ne sommes pas censés être cachés derrière vos boucliers. Nous sommes censés batailler au clair pour la gloire de Sigmar !

- Très bien.

Ces mots claquèrent comme un fouet. Ils provenaient de l'homme qui était resté attentif à la carte, les sourcils froncés. Grisonnant, il était équipé d'une armure plus fonctionnelle que tape à l'œil, d'une épée et d'un pistolet à la ceinture. Autour de son cou, un double médaillon, représentant le marteau du Dieu roi et les fortifications de son armée. Une moustache impeccable se tenait au milieu de traits durs. Seul point extravagant, un magnifique chapeau était orné d'une plume rouge du plus bel effet. Tel était Archibald Stein, Capitaine Général de la guilde libre du Rempart de Chamon.

- Ainsi qu'il le souhaite, Simon Manchaussen, fils du comte Manchaussen, mènera la charge de notre avant garde lors de l'assaut que nous allons lancer.

Le jeune officier déglutit péniblement sous le regard de plomb de Stein, sentant une

goutte de sueur perler dans son dos malgré la fraîcheur de la nuit.

- Euh... Si je peux me permettre Capitaine... Un officier dirige mieux de l'arri...
- Vous devez mener par l'exemple. Comment demander à vos hommes de contenir une vague d'Orruks sans quelqu'un à leur tête pour les motiver ?
- Je...
- Ce n'est pas une proposition. C'est un ordre. Vous vous tiendrez en première ligne. Vous pouvez disposer.

Simon Manchaussen, descendant d'une longue lignée militaire, ouvrit sa bouche, la referma, regarda désespérément autour de lui à la recherche d'un soutien. Tous les regards étaient durs, tous acceptaient la sentence. Les épaules basses, le teint pâle, le jeune homme se retourna et sortit de la tente. L'officier Stormcast regarda Archibald d'un air interrogateur.

- Un assaut ?

Il eut un mouvement dédaigneux tout en restant concentré sur les mouvements de la carte.

- Bien sûr que non. Ce serait un gâchis de vie pour une efficacité discutable, même si cela nous débarrasserait de cet imbécile. En espérant que cela servira de leçon pour tous ceux qui souhaitent voir un fil arrogant assister à ce conseil de guerre.

A ces mots, un autre officier de la table, un peu bedonnant, baissa la tête pour se dissimuler derrière son chapeau.

- Mes excuses, Capitaine Général.
- Assez perdu de temps, Comte Manchaussen. Revenons à nos plans.

Des figurines en bois représentant différents corps d'armées se trouvaient à côté de lui. Il en récupéra une, représentant un Stormcast, qu'il posa au milieu d'un défilé permettant l'accès au campement.

- Voilà notre ligne de défense principale. Seigneur Arcanum Pyrrha, vous serez notre rempart. La mort n'arrête pas vos troupes, au contraire des nôtres.
- A vos ordres. Nous tiendrons le terrain par l'acier et la foudre.

Il hocha la tête d'un air appréciateur en prenant une autre figurine.

- Foudre il y aura. Des troupes d'arquebusiers se tiendront sur le sommet du défilé pour vous fournir un soutien.
- Les orruks voudront nous contourner et escalader les falaises pour aller les déloger.
- Ils seront partagés entre un combat plus honorable avec vos frères, et l'agacement provoqué par les pertes subies à distance. Des mines ont aussi été disposées sur les parois par nos artisans pour prémunir cette éventualité.

Un Duardin trapu rajusta ses lunettes en hochant la tête.

- C'est exact. L'impact pourra éliminer les premières vagues. Nous avons aussi disposé les autres charges dans les crevasses et les souterrains, comme indiqué.
- Parfait. Les mages s'occuperont de la couverture des airs. L'orage de Chamon est dissuasif mais les Ironjawz ne s'arrêtent pas à ces considérations.
- Entendu. Nous pensons aussi pouvoir protéger les troupes à l'aide de boucliers magiques.
- Aidez les Stormcast dans la mesure du possible, mais concentrez-vous sur votre rôle et sur la dissipation. La magie de la destruction est simple, mais efficace. Les cavaliers resteront montés et seront prêts à intervenir en cas de faille dans nos lignes.

Il observa avec attention les tours mécaniques qui s'élevaient autour du camp fortifié.

- Ferbrasure ? Le statut des machines de guerre ?
- Les armes sont installées et prêtes à faire parler la poudre mon général. Les munitions commencent néanmoins à manquer.
- Nos moyens d'approvisionnement sont limités. Concentrez-vous sur les cibles prioritaires ou sur leurs unités les plus rapides. Votre rôle est d'éclaircir les rangs plutôt que d'essayer de remporter cette bataille. Cet honneur reviendra à l'infanterie.

Archibald se redressa et laissa courir son regard sur l'assemblée.

- Des questions ?

Seul le silence lui répondit. Ses officiers étaient de bons soldats. Ils connaissaient leurs rôles.

- Très bien. Nous devrions bientôt nous faire assaillir. Préparez vos hommes, gardez votre mission en tête. Je vous fais confiance.

Le général mit sa main fermée sur son cœur.

- Par Sigmar, ils se briseront sur notre Rempart.
- Par Sigmar, ils se briseront sur notre Rempart !

Le cri de la guilde libre fut repris en chœur par l'ensemble des officiers, qui le saluèrent avant de quitter la tente. Le commandant se servit un vin clair en observant pensivement la carte magique, notamment les portails dont son Dieu lui avait confié la défense. Ils avaient parcouru le pays à marche forcée et avait pu installer leur campement avant les autres factions. Un avantage de taille qui avait déjà permis de repousser un assaut d'une cour nécrophage perdue dans une croisade insensée, et des armées de l'Architecte du Changement, toujours très présentes à Chamon. Archibald buvait son vin en se demandant si cela faisait aussi partie du plan du grand manipulateur, mais chassa bien vite cette pensée. Même si c'était le cas, cela n'avait que peu d'importance. Il sortit parcourir le campement d'un dernier regard.

Le Rempart s'étendait, amalgame de tellement de civilisations différentes. Sa Guilde Libre, victorieuse d'innombrables conflits. Innovante, déterminée... terriblement loin de tout renfort. Deux charniers, installés au bord des fortifications, brûlaient encore de la dernière bataille. Amis et ennemis, emmêlés dans l'ultime étreinte de la mort.

Au loin, les nuages de poussières s'épaississaient.