

CONCLUSION TEMPÊTE DU CHAOS



Tandis que la poussière des combats de Tempête du Chaos retombe à peine, Gav Thorpe nous conte les ultimes affrontements de l'invasion d'Archaon. Valten est-il parvenu à vaincre le Seigneur de la Fin des Temps?

Gav Thorpe
Gardien du
Savoir

Alors que les armées du Chaos se déversaient vers l'ouest, les hommes du Middenland et d'Ostland tinrent leurs positions avec courage et discipline. Ils livrèrent des combats d'arrière-garde organisés afin de couvrir la retraite des troupes, se servant au mieux des forteresses et des villes situées sur leur chemin et abandonnant les villages qui n'offraient pas d'avantage stratégique.

Ce furent les châteaux de la région qui s'avèrent les plus efficaces pour ralentir les hordes d'Archaon à Bohsenfels, les mercenaires engagés par le Comte von Raukov se battirent vaillamment contre les guerriers de Tzeentch, leur bravoure servant d'exemple pour tous les défenseurs de l'Empire. Courroucé par l'échec de Melekh le Remodeleur, Archaon en personne vint le châtier, et le décapita sous les murs même de la forteresse. Conscient de ce que cela lui coûterait s'il venait à échouer à son tour, son fils mutant Cyspeth prit alors la tête de l'armée du dieu du changement.

Le Château Lenkster résista de nombreux jours aux assauts de Feytor, le dévot de Nurgle, mais ses défenseurs furent finalement décimés par les effluves pestilentiels répandus par le Seigneur de la Pourriture. Cependant, Fort Schippel se révéla inexpugnable et Feytor fut forcé d'abandonner le siège pour poursuivre vers Middenheim. La garnison du fort allait être une épine dans le pied des forces du Chaos, tendant des embuscades et harcelant l'armée de Nurgle alors que celle-ci tentait de rejoindre les troupes d'Archaon.

Styrkaar, l'Élu de Slaanesh, envahit successivement les villes de Kurst et de Zundap avant d'être ralenti dans son avance en arrivant devant l'enceinte d'Hergig, la capitale du Hochland. Même s'il réussit enfin à briser ses murs à l'aide de ses alliés skavens, la défense acharnée du Comte Ludenhof lui avait coûté très cher, et une partie infime des forces du Prince des Plaisirs allaient pouvoir jouer un rôle dans la suite des événements.

Khazrak le Borgne mena une attaque surprise sur Untergard, éparpillant ses défenseurs dans la confusion la plus totale. Toutefois, Archaon et ses généraux ne surent pas tirer parti de cette opportunité et ne s'engouffrèrent pas dans la brèche créée par les hardes du Seigneur des Bêtes. Khazrak dut finalement battre en retraite dans la forêt, d'où il continua par la suite à lancer des raids et tendre des embuscades aux armées impériales qui se dirigeaient vers la Cité du Loup Blanc.

Pendant ce temps, le Seigneur de la Fin des Temps suivait la Route de la Vieille Forêt et rejoignit les armées d'Haargroth l'Ensanglanté à Krudenwald. Ce fut également là qu'arriva Grimgor Boit' en Fer, décidé à prendre lui-même la ville afin de surpasser Archaon : il était pour l'instant déterminé à prouver sa valeur en atteignant Middenheim le premier. Be'lakor en personne apparut ce jour-là à la tête d'un ost démoniaque immense. Les trois généraux tentèrent de prendre l'ascendant sur leurs rivaux et leurs luttes intestines permirent à Boris Todbringer de retirer ses hommes vers la Cité du Loup Blanc.

Après des semaines de combats sans merci, leurs forces saignées à blanc par la défense efficace mise en place par le Middenland, Archaon et ses lieutenants débutèrent enfin le siège de Middenheim. Leurs premiers assauts furent couronnés de succès et ne furent repoussés qu'au prix de lourdes pertes dans les rangs impériaux, ces derniers parvenant à reprendre de justesse les chaussées ouest et est lors de contre-attaques désespérées.

Cependant, l'arrivée de renforts kislévites et bretonniens fit pencher la balance en faveur des défenseurs. Ces nouveaux arrivants attaquèrent depuis la forêt tandis que les régiments de Middenheim effectuaient des sorties dévastatrices. Peu à peu, les armées chaotiques étaient décimées et éparpillées.

Grimgor et ses seigneurs de guerre orques prélevèrent également un lourd tribut parmi les troupes d'Archaon et les forcèrent à battre en retraite vers le nord. Au même moment, les armées de Karl Franz et de Valten se rapprochaient dans l'intention de venir briser le siège

Alors qu'hommes, démons, elfes et nains s'affrontaient pour le contrôle du Middenland, un autre adversaire oeuvrait secrètement. Toujours prêts à tirer profit de la faiblesse de l'Empire, les skavens ourdissaient un plan diabolique. Dans le cadre du Projet Suprématie, les Seigneurs de la Ruine avaient mis de côté leurs rivalités et rassemblé leurs meilleurs guerriers afin d'accomplir leur plan retors.

Selon les Technomages du Clan Skryre, l'Hémisphère Infernal, une machinerie alimentée par la Malepierre, était en mesure de détruire l'Ulricsberg et de faire s'effondrer l'intégralité de la ville. À l'insu des généraux qui commandaient à la surface les armées qui sillonnaient le Middenland et l'Ostland, les skavens étendaient chaque jour un peu plus leur empire souterrain. Ils prirent possession du moulin à vapeur abandonné de Zundap, tandis qu'à Middenheim les combats acharnés leur permirent d'infiltrer l'Ulricsberg sans difficulté et d'y amener l'Hémisphère Infernal.

Finalement, lors du soixante-deuxième jour de l'invasion d'Archaon, les armées de Karl Franz et de Valten arrivèrent à Middenheim et la Tempête se déclina.

Premier Jour - L'Attaque de Karl Franz

Aux côtés de Karl Franz chevauchaient deux des plus grands héros de l'Empire: le Reiksmarshal Kurt Helborg et Ludwig Schwartzhelm, le Champion de l'Empereur. Helborg conseilla d'attaquer Archaon au plus vite pour ne pas lui laisser le temps de se réorganiser après les contre-attaques meurtrières lancées depuis la Cité du Loup Blanc. Le Reiksmarshal s'inquiétait que l'Élu parvienne à se retirer au nord et à se retrancher dans les ruines du Fort d'Airain. Si cela arrivait, il pourrait fortifier le château et l'utiliser comme base pour harceler l'Empire. Karl Franz approuva et donna le commandement de l'armée à Kurt Helborg.



Archaon s'était mis hors de portée des canons de la cité, non loin du village de Sokh, et attendait ses ennemis. Il savait que Valten et son armée de flagellants et de prêtres vertueux étaient proches, à l'est, et il résolut de détruire les deux ostes qui lui faisaient face l'un après l'autre. S'ils parvenaient à s'unir pour attaquer, ses propres forces se retrouveraient encerclées et submergées par le poids du nombre.

Aux premières heures de l'après-midi, la Reiksguard mena la charge contre Archaon. Appuyés par des tirs de canon, les chevaliers bravèrent le bombardement magique des machines des nains du Chaos situées hors de Sokh, et s'enfoncèrent dans les rangs des serviteurs de Styrykaar. Menacé, Archaon contre-attaqua, s'en prenant non pas à la Reiksguard mais aux régiments d'infanterie qui la suivaient pour l'épauler. Pendant que le Seigneur de la Fin des Temps massacrait les soldats humains par centaines, Haargroth l'Ensanglanté coupait la retraite à la cavalerie. Seule la vivacité d'esprit de Helborg lui permit de comprendre le piège qui allait se refermer sur lui, aussi pressa-t-il son avantage, traversant les lignes ennemies et partant vers le nord.

Archaon laissa l'armée impériale se désengager, la sachant démoralisée après cette défaite face à un ennemi supposé battu. Le lendemain, il irait à l'est et attaquerait Valten pendant son approche.



Deuxième Jour - L'Arrivée de Valten



Croyant qu'Archaon campait encore à Sokh, Valten et Luthor Huss haranguèrent leur armée pour la lancer sur les routes vers l'ouest. Hélas, peu après l'aube, alors que les milliers de leurs suivants se rassemblaient encore, Archaon frappa. Les énergies magiques libérées par Cyspeth et sa cabale de sorcier balayèrent la Vieille Route de la Forêt, telles un mur de feu multicolore qui brûla et corrompit tout sur son chemin. Soldats et montures fusionnèrent, arbres et rocs furent arrachés et s'abattirent sur les fidèles de Sigmar.

Voyant son armée en proie à la panique, Valten fit la seule chose qu'il pouvait concevoir: attaquer. Ignorant les sortilèges mortels, protégé par son armure de Gromril et les enchantements de Teclis, il chargea le

centre de la horde d'Archaon. À sa suite, Huss et les derniers prêtres se préparèrent à contrer la sorcellerie des champions de Tzeentch.

Il sembla tout d'abord que Valten était perdu, car il faisait face à une armée entière. Sans penser un seul instant à se replier, ignorant le moindre doute, il chevaucha jusqu'au coeur des lignes ennemies, Ghal Maraz étincelant dans sa poigne. La bande d'Archaon en personne, les Épées du Chaos, avança pour l'intercepter, mais le marteau de Sigmar les broya par dizaines et les dispersa.

Des hordes de flagellants déments s'engouffrèrent dans le sillage de l'Élu de Sigmar, sans se soucier des sorts qui clairsemaient leurs rangs. Les énergies des prières de batailles s'abattaient sur les troupes chaotiques, tandis que la puissance du Chaos même contre-attaquait, faisant jaillir du sol torturé des colonnes d'insectes carnivores et noyant les cieux sous une pluie de sang incandescent.

Au milieu du carnage et de cette débauche de magie, Valten se frayait un chemin à la recherche d'Archaon, mais il ne trouva que Kordel Shorgaar, le porteur de son étendard personnel, à la tête de la horde : l'Élu des Dieux n'était pas là. Valten lança Ghal Maraz vers la tête de son ennemi, mais ce dernier se servit de la bannière des Épées du Chaos pour bloquer le coup, la sombre magie qui l'animait annulant les pouvoirs du marteau. Le flux des combats gagna alors leur position et Shorgaar profita de la confusion qui s'ensuivit pour se replier et aller rejoindre son maître.

Dans les ténèbres, les pâles lueurs des feux des trois armées pouvaient être vues par chaque camp et, selon Karl Franz, le campement d'Archaon semblait bien plus petit que le sien. Le jour suivant, si les dieux le voulaient, Archaon serait écrasé et l'Empire serait enfin délivré de ses maléfices.



Troisième Jour - De Sombres Guerriers

Impatient de voir la bataille enfin se terminer, Karl Franz ordonna à ses généraux de se mettre en marche dès l'aube en direction de l'armée d'Archaon, grandement diminuée. Alors que les soldats avançaient, les Canons Apocalypse vomirent une fois de plus leurs énergies malsaines, mais les défenseurs de l'Empire refusèrent de céder à la peur.

A l'est, les guerriers de Valten, réduits à quelques centaines d'hommes, se mirent également en marche, le champion de Sigmar et Luthor Huss à leur tête. Voyant cela, Archaon ordonna que les Canons Apocalypse bombardassent les forces de Valten, et leurs tirs souillèrent les airs de vapeurs empoisonnées. Au plus fort de ce déluge de feu, Valten fut touché par une décharge d'énergie pure qui déchiqueta son noble coursier elfique. Le visage brûlé par du Gromril en fusion et les cheveux noircis par la chaleur, Valten émergea néanmoins du cratère formé par l'impact et se remit en marche.



De l'ouest se mit à souffler une brise surnaturelle, et les nuages assemblés dans les cieux parurent se tordre de douleur sous la caresse impie d'une main invisible. Une ombre se forma dans les bois, s'étendant en direction de Middenheim et de cette ombre résonna des glapissements hideux. Un flot de paroles obscènes et de rires cruels portés par le vent sema la panique dans les rangs de l'armée de Karl Franz. Au-dessus de l'ost démoniaque Be'lakor s'éleva dans les airs, porté par des ailes de ténèbres. Étendant une main griffue en direction de l'Empereur, le Prince Démon donna l'ordre d'avancer pour couper l'armée impériale de celle d'Archaon et laisser ainsi les guerriers de Valten affronter seuls la horde du Seigneur de la Fin des Temps.



Comme pour aggraver la situation du Héraut de Sigmar, une nouvelle menace fit son apparition. Des guerriers orques se déversèrent sur le champ de bataille depuis les forêts au sud, directement sur les arrières de Valten. Grimgor, leur chef, massacrait les hommes par dizaines. Ignorant le péril vert, Valten et Huss rallièrent une poignée de combattants pour engager l'Élu des Dieux en personne.

Alors que la légion démoniaque était sur le point d'engloutir l'armée de Karl Franz, un rai argenté vint briser le flot ténébreux. Les lames de trois cents Maîtres des Épées de Hoeth décrivrent des arcs argentés pour s'abattre sur leurs adversaires sacrilèges. Malgré leurs incroyables compétences martiales, ils étaient cependant bien peu nombreux et bientôt les vagues incessantes de



griffes et de crocs menacèrent à leur tour de les submerger. Au centre des lignes elfiques se tenait Teclis qui, entouré de ses meilleurs guerriers, déchaîna ses pouvoirs. Des flammes de pure énergie magique s'élevèrent du sol pour former une demi-sphère autour du puissant mage haut elfe. D'une intensité aveuglante, le feu se répandit alentours pour bannir les démons dans les Royaumes du Chaos. Une ombre s'attarda un moment sur le champ de bataille avant de s'évanouir, ultime vestige de la horde démoniaque.

Alors que le reste de son armée combattait les orques, Valten se dirigea vers les Épées du Chaos, à la recherche d'Archaon. Il trouva enfin sa Némésis, dominant ses guerriers sur sa Monture de l'Apocalypse. Les dévots du Chaos s'écartèrent pour permettre à Valten de s'approcher du

Seigneur de la Fin des Temps. Brandissant Ghal Maraz, il chargea son adversaire. Le puissant marteau de guerre s'abattit sur le destrier d'Archaon qui explosa dans une gerbe de flammes.

Valten se prépara à achever son adversaire à terre, mais celui-ci libéra U'zuhl, le démon emprisonné dans la Tueuse de Rois. La lame rugissante rencontra l'armure de Gromril de Valten pour s'enfoncer profondément dans ses entrailles. Ébranlé par cette blessure, son coup dévia et le marteau s'abattit sur l'épaulière de l'armure d'Archaon.

Le Seigneur de la Fin des Temps se releva et frappa à nouveau, creusant une profonde entaille dans le plastron frappé du symbole de la comète à deux queues et envoyant Valten à terre.

À travers le sang qui s'écoulait de l'horrible blessure, la marque de naissance de Valten était clairement visible et à ce spectacle Archaon sembla hésiter, la Tueuse de Rois feulant d'impatience dans sa main. Luthor Huss en profita pour charger l'Élu des Dieux et son marteau de guerre fit jaillir des étincelles lorsqu'il rencontra l'armure du Chaos d'Archaon. Un deuxième coup porté à la tête fit vaciller ce dernier, mais le troisième coup n'atteignit jamais sa cible, car le Seigneur de la Fin des Temps leva son bouclier pour parer l'attaque. Désarmé par la violence du choc, Huss fut projeté dans les airs par Archaon. Le duel fut interrompu par l'arrivée d'un nouveau protagoniste, annoncé par le vacarme d'un corps à corps féroce.

Soudain, Grimgor écrasa son front vert sur la visière d'Archaon. Derrière lui, ses Durs à Kuir affrontaient les Chevaliers du Chaos. Les orques avaient massacré les guerriers de Valten pour parvenir jusqu'à Archaon, car Grimgor avait compris que vaincre le puissant champion du



Chaos était le seul moyen de prouver sa valeur aux yeux de Gork. Le premier coup de l'orque arracha une portion du bouclier d'Archaon, ce qui le fit reculer.

Une fois de plus, la Tueuse de Rois laissa éclater sa rage, mais Grimgor arrêta sans peine l'attaque de sa hache magique. Le seigneur de guerre orque noir fit sauter la lame démoniaque des mains d'Archaon d'un puissant coup de pied puis frappa deux fois à la tête du plat de Gitsnik, avant de poser le fil de sa hache en travers de la gorge d'Archaon. L'orque noir recula d'un pas et rugit en direction des cieux "Grimgor cé l'milleur!"

Une puissante clameur couvrit alors le vacarme des combats lorsque les orques hurlèrent le nom de Grimgor. Celui-ci leva son arme au-dessus de sa tête et rugit à nouveau. Ayant prouvé sa supériorité, le seigneur de guerre et sa horde barbare prirent la direction du sud, leurs cris de victoire se faisant entendre longtemps après leur départ.

Entre temps, Luthor Huss avait repris ses esprits et après avoir retrouvé son cheval, il y plaça Valten. Quittant les combats, il partit pour le temple de Shallya à Middenheim. Bien que grièvement blessé, il refusa de se faire soigner avant Valten. C'est seulement lorsque l'abbesse vint lui annoncer qu'il vivait encore que Luthor céda à la douleur. Son corps fut emmené par Volkmar, qui avait quitté son lit à l'annonce de leur arrivée.

Les forces d'Archaon se replièrent quant à elles vers Sokh, abandonnant les Canons Apocalypse pour préparer la bataille qui s'annonçait.



Quatrième Jour - L'Attaque des Von Carstein

En dépit des renforts venus de Frote, il ne restait à Archaon que quelques milliers de combattants. A l'avant de l'armée se tenaient les disciples de Khorne d'Haargroth, qui hurlaient insultes et malédictions à l'adresse des soldats de Karl Franz en approche. Même si la supériorité numérique de l'Empire était évidente, Kurt Helborg avait prédit que la victoire ne serait pas aisée, car ils allaient affronter les vétérans de la campagne, des hommes aguerris après des mois de combats, accompagnés de monstres terrifiants.



Peu avant midi, l'artillerie impériale commença à bombarder Sokh et de lourds projectiles s'abattirent sur le village. En dépit des promesses de Karl Franz de compenser les villageois pour la perte de leurs biens, de nombreux civils furent contraints par la force à ne pas invectiver les servants des canons.

Les pièces d'artillerie se turent après une heure : déjouant la surveillance de Boris Todbringer, Khazrak le Borgne s'était infiltré dans les bois d'où il attaqua l'artillerie. Un affrontement déséquilibré avait lieu autour des emplacements et l'on pouvait entendre des salves de tirs répondre aux hurlements des Shaggoths. Sachant que ses chevaliers ne seraient pas à leur avantage dans les rues de Sokh, Karl Franz les envoya soutenir l'artillerie, tandis que l'infanterie s'élançait vers le village.



Ar-Ulric et un contingent de Gardes Teutogens menaient l'attaque et ils se jetèrent sur la horde d'Haargroth. Appelant son dieu tutélaire à l'aide, Ar-Ulric frappait de gauche et de droite. Haargroth faisait des ravages parmi les Teutogens, décapitant ses infortunés adversaires, son énorme hache découpant indistinctement armure, chair et os.

Une trentaine de crânes avaient déjà été offerts à Khorne lorsque Valgeir s'interposa. Il abattit son arme sur le heaume du champion de Khorne puis le frappa violemment à la poitrine. Hurlant une prière à son dieu, il enfonça profondément la hache-marteau de Skoll dans le crâne de son adversaire, mettant ainsi un terme à ses tueries.

Les combats étaient extrêmement violents dans les rues de Sokh, où la discipline impériale était inutile face à la sauvagerie des nordiques. Au milieu de l'après-midi, les soldats impériaux démoralisés commencèrent à battre en retraite, incapables de gagner un quelconque avantage significatif dans le village. Les cieux s'assombrissaient peu à peu, emplis de noirs nuages parcourus d'éclairs surnaturels, annonciateurs de nouveaux maléfices.

L'est résonnait de sons inquiétants et les éclairs laissaient entrevoir l'éclat du métal et de l'os poli parmi les ténèbres. Une lueur d'un rouge maladif s'étendit, révélant les rangs décrépits des armées de Sylvania. D'antiques bannières bruissaient sous une brise stygienne tandis que des centaines de guerriers se tenaient immobiles. A leur tête, chevauchant une monture spectrale dont les yeux morts brûlaient d'une lueur maléfique, se trouvait Manfred von Carstein, entouré de sycophantes vampiriques et d'une cabale de vils nécromants.

Mettant pied à terre, le pâle suzerain de Sylvania s'avança de quelques pas et prononça les premières syllabes d'un puissant sort d'invocation. L'air autour de lui tourbillonna lentement et le chant de ses acolytes se fit plus fort. En une dernière incantation, Manfred joignit ses mains au-dessus de sa tête, accompagné par un assourdissant bruit de tonnerre. Des éclairs illuminaient le champ de bataille, et là où la foudre s'abattait, l'intense lueur persistait quelque temps. Quatre jours après le début des combats, des guerriers morts avaient peu à peu commencé à se relever. Leur nombre ne cessait de croître et des guerriers du Chaos reprenaient leurs haches et leurs masses, tandis que des hallebardiers impériaux se saisissaient à nouveau de leurs armes.

L'invocation continuait à grossir leurs rangs et l'armée des morts envahissait Sokh en massacrant tous les êtres vivants sur son passage. Face à cette terreur surnaturelle, l'armée d'Archaon pris la fuite et les rares survivants se dirigèrent prestement vers le nord. Middenheim était sauvé et Valten hors de portée : le Seigneur de la Fin des Temps avait échoué. On ne sait pas vraiment à quel moment il quitta le combat, mais on pense qu'il se dirigea vers les Monts du Milieu, peut-être vers les ruines du Fort d'Airain.



Une fois l'armée du Chaos anéantie, Manfred avait envoyé son ost vers la Cité du Loup Blanc. Tandis que l'armée pétrifiée de peur de Karl Franz se rassemblait au pied du viaduc est, un personnage isolé chevaucha hors des lignes des morts-vivants : Manfred en personne, son cauchemar fit halte à quelques enjambées de Karl Frantz qui était juché sur Griffes Mortelles, son griffon de guerre. L'Empereur était encadré par son champion, Ludwig Schwartzhelm, et le Capitaine de la Reiksguard, Kurt Helborg. La voix du vampire couvrait le tumulte de la tempête : "mon maître avait fait une proposition à votre ancêtre. Je vais vous faire la même : abandonnez-moi la ville et vous aurez la vie sauve. Résistez et j'offrirai une éternité de servitude à votre dépouille mortelle."



Des rangs de troupes serrés de l'armée impériale, un homme marcha à la rencontre du Seigneur Vampire. Le haut de son crâne chauve reflétait les éclairs zébrant le ciel et sa longue

moustache flottait dans le vent. Les bras croisés dans un geste de défi, et avec un froncement de sourcil sévère, Volkmar soutint le regard de Manfred : "Il y a presque cinq cents ans de cela, mon illustre prédécesseur a occis un monstre tel que vous. Ce haut fait d'armes peut être renouvelé !"

Manfred scruta le visage buriné du chef du culte de Sigmar et y décela la même résolution qui avait poussé le Grand Théogoniste Wilhelm à se jeter du haut des remparts d'Altdorf en entraînant Vlad Von Carstein dans sa chute. Des pieux de défense disposés en contrebas les avaient empalés tous deux.



Manfred songea aussi à ses terres et aux escarmouches l'opposant aux forces de Vardek Crom qui continuaient de lancer des raids depuis les montagnes à l'est. Avec un grognement de rage, il fit demi-tour et son armée trépassée le suivit d'une démarche traînante.

À la tombée de la nuit, les champs et les forêts qui entouraient Middenheim avaient retrouvé leur quiétude. Pour la première fois depuis plus de trois interminables mois, les bruits de la guerre s'étaient tus.

La bataille pour Middenheim était enfin terminée et avait été remportée par les fils de Sigmar.



L'Épilogue

Les ravages causés par la horde d'Archaon avaient répandu la misère et la mort sur l'Ostland, le Hochland et le Middenland. Des dizaines de milliers d'indigents mourraient de faim, leurs champs piétinés ou brûlés et leurs maisons en ruine. Confrontés à l'horreur du Chaos, nombreux furent ceux à perdre la raison, et les forêts grouillaient de soldats et paysans ayant renié leurs dieux et pactisé avec les forces du Chaos dans un élan pitoyable destiné à préserver leurs misérables vies.

Bien que Middenheim fût sauvé, au prix de grands sacrifices, et que la horde d'Archaon eut été défaite et dispersée, les restes de cette grande armée rodaient toujours au nord de l'Empire. Zundap était envahie par la vermine skaven et l'ancien moulin à vapeur avait été converti en un terrier maléfique, grouillant de créatures apparentées aux rats, dont les ramifications s'étendaient loin dans de multiples directions. Le Fort d'Airain était une image pervertie de sa splendeur passée, ses sombres recoins dissimulant des mutants aux formes multiples et ses salles en ruine abritant les guerriers des sombres puissances.



Middenheim elle-même avait été endommagée par les canons Apocalypse des élus du Chaos et ses chaussées croulaient sous le poids des cadavres. Au plus profond de l'Ulricsberg, l'hémisphère infernal des skavens absorbait lumière et énergie pour sa future détonation. Les tunnels et les égouts étaient pleins de rats bipèdes et quadrupèdes fuyant le lieu de la future explosion et des escarmouches éclatèrent entre eux et les égoutiers, ou les aventuriers ayant eu vent des rumeurs de la machine apocalyptique enfouie sous les fondations de la ville.

Dans une explosion de lumière verdâtre, l'hémisphère infernal inonda les tunnels d'une vague d'énergie mutatrice atroce. Mais l'étrange machine n'explosa pas totalement. Hommes et skavens furent écorchés vifs, leur corps fondit, leur peau se fissura, se craquela et pourrit instantanément sous l'effet des énergies funestes. Les pierres se liquéfièrent, ouvrant de nouvelles cavernes tout en condamnant d'antiques tunnels. Bien que son pouvoir eût été libéré, l'Hémisphère Infernal n'avait pas vraiment explosé, et était à présent inerte, attendant d'être réactivé, caché au plus profond du labyrinthe des nouveaux tunnels.

Mais alors que s'estompait la menace d'Archaon et de ses fidèles, un nouveau danger guettait l'Empire: le schisme. Valten reposait dans le temple de Shallya, Luthor Huss veillant sur sa guérison, et c'est à ce moment que le Grand Théogoniste Johann Esmer se rendit à Middenheim. Volkmar était revenu, mais il était peut-être corrompu par les fluides chaotiques qui avaient permis sa résurrection, aussi certains lui demandaient de se retirer définitivement et de bénir son successeur, tandis que d'autres exigeaient sa restauration.

Les rares survivants de l'armée de Valten, essentiellement des flagellants fous qui en avaient trop vu et des prêtres-guerriers avides de combat, commencèrent à s'agiter autour de la Cité du Loup Blanc, exigeant le départ d'Esmer. Dans la foulée, le clergé d'Ulric demanda une réforme au niveau de l'organisation des élections impériales. Les vieilles disputes ressurgissaient dans le sillage de la guerre.

Et au cœur de cette tourmente croissante, une polémique entourait Valten. Ses partisans voulaient le voir monter sur le trône en tant que nouvel Empereur, ses détracteurs continuaient

de contester sa divinité, clamant que la grave blessure subie des mains d'Archaon ne prouvait que trop bien sa simple humanité. L'Empire était désuni, ses armées affaiblies, et Karl Franz savait qu'il devait réinstaurer la loi et l'ordre rapidement : pillages, lynchage et cultes ténébreux recommençaient à apparaître dans tout le Middenland. La situation ne pouvait qu'empirer si personne n'agissait au plus vite.

L'Empereur décida de consulter ses conseillers, au nombre desquels se trouvaient Volkmar le Sévère et Johann Esmer, et ce en dépit de la rivalité qui les opposait désormais, afin de décider quoi faire du jeune Valten. Karl Franz était toujours partagé entre son devoir et le désir bien humain de prolonger son règne. Il répugnait à laisser Valten monter sur le trône, conscient que ce dernier n'était absolument pas un homme d'état, mais l'en empêcher aurait signifié traiter Huss de menteur, car si Valten était bel et bien un avatar de Sigmar, il se devait de diriger l'Empire comme le véritable Sigmar l'avait fait des millénaires auparavant.



Le Grand Théogoniste Johann Esmer et le Comte Électeur Boris Todbringer demandèrent à l'Empereur trois jours pour réfléchir mûrement à la situation et à ce qu'il convenait de faire. Karl Franz les leur accorda facilement, car tout ce qui pouvait prévenir une guerre civile devait être tenté.

Au matin même du deuxième jour de ce délai, l'Empereur Karl Franz reçut une triste visite. Il s'agissait de Luthor Huss, qui serrait le marteau de Sigmar dans ses bras en pleurant. Lorsque l'Empereur interloqué lui demanda ce qui s'était passé, Huss répondit d'une voix brisée par la douleur que Valten avait été traîtreusement assassiné. Lorsqu'il lui avait rendu visite ce matin pour s'inquiéter de son état de santé, il avait trouvé le Héraut de Sigmar gisant inerte sur son lit, un poignard à la lueur verdâtre planté dans le corps.

Abasourdi et confus, Karl Franz se rendit au Temple de Shallya pour se rendre compte par lui-même de ce qui s'était passé. Des Gardes Teutogen interdisaient l'accès au bâtiment, mais l'Empereur les écarta d'un geste de la main afin de pénétrer dans la chambre où reposait Valten. De celui-ci il n'y avait plus traces, quoique le sol et les murs fussent tachés de sang. Un symbole sanguinolent avait été gravé sur le mur, un triangle grossier et balafré.

Huss demanda ce qu'il devait faire, et interrogea les gardes sur ce qu'il était advenu du corps de Valten, mais ils furent incapables de lui répondre. L'Empereur, prenant le légendaire Marteau de Sigmar des mains du prophète, contempla à nouveau la scène et lui répondit.

Vous irez parmi le peuple et annoncerez que Sigmar nous a quitté, comme il le fit voici des siècles. Apportez l'espoir aux gens désespérés en cette heure sombre, et ne trahissez pas leur foi et l'espoir qu'ils ont placé en vous. Dites-leur que Sigmar m'a laissé son marteau en signe de confiance. Dites-leur que vous êtes toujours son prophète et que vous guetterez son retour lorsque nous aurons de nouveau besoin de lui, quand les ténèbres seront sur nous une fois de plus.